

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar yang berlangsung secara berkelanjutan, sehingga dapat membangkitkan keaktifan dan potensi peserta didik. Pendidikan adalah salah satu bentuk faktor terpenting dalam menjalani hidup yang bermasyarakat. Karena tanpa pendidikan manusia itu sendiri tidak akan pernah mengubah strata sosialnya untuk menjadi yang lebih baik. Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat mendasar sebagai pembangunan bangsa dan negara. Membahas mengenai pendidikan sekolah dasar yang merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat dasar dan menjadi penguat dalam mengembangkan suatu aspek pengetahuan yang dimiliki peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses belajar mengajar. Pendidikan sekolah dasar adalah suatu pendidikan dasar yang memegang peran penting sebagai dasar pembentukan kepribadian serta cara berfikir peserta didik. Tujuan pendidikan menurut UU 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, pasal 3 (tiga) adalah pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik supaya menjadi manusia yang taat terhadap agama serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak yang baik, berilmu, menjadi pribadi yang kreatif, dan menjadi salah satu warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab terhadap negara.

Menurut Yudi Candra Hermawan (2020, h. 38) “Kurikulum adalah segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan diri pribadi peserta didik yang tidak hanya sebatas bidang studi yang terdapat didalamnya maupun kegiatan belajarnya saja, namun sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum adalah syarat yang mutlak bagi pelaksanaan pendidikan di sekolah dan disetiap pelaksanaan pendidikan di arahkan pada sebuah pencapaian tujuan pendidikan yang akan dicapai. Sebuah kenyataan terdapat didalam proses pembelajaran selalu ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajar, baik itu dalam hal memaknai bahan ajar oleh pendidik maupun dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang peserta didik hadapi, sehingga berdampak pada hasil belajar oleh peserta didik. Pada kurikulum 2013 kegiatan proses pembelajaran di sekolah dilakukan yang dilakukan oleh pendidik yakni menggunakan pembelajaran tematik.

Menurut Rusman (2015, h. 139) “Pembelajaran tematik adalah suatu bentuk pembelajaran yang dikemas berupa tema-tema berdasarkan beberapa muatan mata pelajaran yang disatukan”. Dengan adanya pembelajaran tematik yang berupa beberapa muatan pembelajaran yang berguna agar memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik oleh pendidik. Hal ini dilihat dari bagaimana peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan konsep tersebut dengan beberapa konsep lain yang telah peserta didik mengerti.

Peningkatan hasil belajar sangat penting untuk peserta didik yang diharapkan dapat mendorong pendidikan yang ada di Indonesia lebih bagus kedepannya. Menurut Philip Suprastowo (2020, h. 7) “Hasil Belajar adalah salah satu bentuk alat ukur untuk melihat capaian peserta didik yang dapat menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Hasil belajar peserta didik yang rendah dapat ditandai dengan nilai mata pelajaran yang peserta didik peroleh rendah, di sebabkan karena metode maupun model pengajaran yang biasa saja, media pembelajaran yang kurang kreatif, dan kurangnya motivasi dari orangtua dirumah dan pendidik disekolah. Guru adalah seorang pendidik yang seharusnya memberikan motivasi yang dapat membangun peserta didik agar semangat dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di dalam kelas.

Ketika dalam proses belajar mengajar, peserta didik tidak didorong untuk mengembangkan berupa kemampuan berfikirnya dan menjadikan pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna. Dalam proses belajar mengajar di kelas, pendidik hanya mengarahkan pada kemampuan peserta didik, peserta didik dipaksa untuk mengingat berupa informasi tanpa diarahkan untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi ketika peserta didik telah menamatkan pembelajaran mereka di sekolah, akan tetapi peserta didik hanya pintar secara teori saja, namun peserta didik tidak paham untuk mengaplikasikannya.

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dari penyebaran angket kepada peserta didik, mengamati pendidik sedang mengajar

dan mewawancarai guru kelas V SDN 101765 Bandar Setia di peroleh informasi bahwa :

Pembelajaran yang dilaksanakan pendidik selama ini kebanyakan hanya menggunakan satu model pembelajaran langsung yakni penyampaian materi dari guru ke murid yang dilakukan secara langsung melalui ceramah, pembelajaran masih berfokus pada guru bukan peserta didik, sistem pembelajarannya masih menggunakan penyaluran ilmu pengetahuan dari pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, lalu peserta didik menghafal materi tersebut, pendidik juga lebih fokus pada materi yang ada di dalam buku dan peserta didik menjalankan apa yang diajarkan pendidik, tanpa adanya kegiatan nyata dan jarang berinteraksi dengan alam.

Penggunaan media guru sebatas memperagakan gambar-gambar yang ada di dalam buku teks sebagai media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan benda-benda yang ada di sekeliling peserta didik untuk dijadikan media pembelajaran saat mengajar di kelas.

Untuk hasil belajar peserta didik kurang maksimal disebabkan pendidik hanya mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata atau sehari-hari tanpa di dukung dengan media pembelajaran yang memadai atau media permainan untuk peserta didik. Membuat minat peserta didik menjadi kurang karena peserta didik merasa bosan karena tidak adanya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti juga menemukan hasil belajar peserta didik kelas V-C SDN 101765 Bandar Setia masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM)

yang ditetapkan. Berikut ini nilai ujian tengah semester ganjil kelas V SDN 101765 Bandar Setia dapat dilihat di tabel 1.1.

Tabel 1.1 Ujian Tengah Semester Ganjil

Kelas	Banyak Siswa	KKM	Persentase Nilai Mata Pelajaran			
			Bahasa Indonesia	IPS	IPA	SBdP
V-B	22 Siswa	65	68,1% (15 siswa belum tuntas)	59 % (13 siswa belum tuntas)	63,6 % (14 siswa belum tuntas)	59 % (13 siswa belum tuntas)
			31,8 % (7 siswa tuntas)	40,9 % (9 siswa tuntas)	36,3 % (8 siswa tuntas)	40,9% (9 siswa tuntas)
V-C	23 Siswa	65	69,5 % (16 siswa belum tuntas)	56,5 % (13 siswa belum tuntas)	65,2 % (15 siswa belum tuntas)	56,5 % (13 siswa belum tuntas)
			30,4 % (7 siswa tuntas)	43,4 % (10 siswa tuntas)	34,7 % (8 siswa tuntas)	43,4 % (10 siswa tuntas)

(Sumber: SD Negeri 101765 Bandar Setia)

Berdasarkan tabel tersebut nilai hasil belajar tematik ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas V-B dan V-C, dimana bisa dilihat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V-B yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 31,8% dan untuk kelas V-C yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 30,4%. Mata pelajaran IPS untuk kelas V-B yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 40,9% dan untuk kelas V-C yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 43,4%. Mata pelajaran IPA untuk kelas V-B yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 36,3% dan untuk kelas V-C yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 34,7%. Dan mata pelajaran SBdP untuk kelas V-B yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 40,9% dan untuk kelas V-C yang tuntas memenuhi KKM sebanyak 43,4%.

Dari data diatas menunjukkan bahwasanya persentase peserta didik yang tidak memnuhi nilai KKM lebih banyak dibandingkan yang sudah memenuhi nilai KKM. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas V-C lebih rendah dibandingkan denganhasil belajar peserta didik di kelas V-B.

Maka dari itu solusi yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahwa perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk peserta didik. Salah satunya adalah media pembelajaran Monosuka (Monopoli Suhu dan Kalor). Menurut Anis Nuryati Suprato (2013, h. 40) “Permainan Monopoli adalah salah satu bentuk permainan papan dan dimainkan dengan cara berkelompok yang terkenal di dunia, cara bermain dengan menguasai semua petak melalui proses penyewaan, jual dan beli dengan prinsip ekonomi yang lebih sederhana”. Media monopoli suhu dan kalor adalah sebuah hal baru media pembelajaran di mana pendidik menghadirkan suatu situasi dunia nyata di dalam kelas dan dapat mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang peserta didik miliki serta penerapannya di dalam kehidupan peserta didik dan dibuat dalam bentuk permainan.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis paparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Media Monosuka terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SDN 101765 Bandar Setia TA 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas V SDN 101765 Bandar Setia :

1. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga kurang termotivasi dan minat belajar peserta didik menjadi rendah terhadap pembelajaran tematik.
2. Guru kurang memahami dalam penggunaan metode dan strategi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.
3. Kurangnya pemahaman guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.
4. Hasil belajar peserta didik masih rendah pada kelas V SDN 101765 Bandar Setia khususnya pada pembelajaran tematik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti mengukur pengaruh media Monosuka (Monopoli Suhu dan Kalor) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia, pada tema 6 panas dan perpindahannya subtema 1 Suhu dan Kalor pada pembelajaran 1.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang dikemukakan, maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media Monosuka

(Monopoli Suhu dan Kalor) terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 101765 Bandar Setia pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor Pembelajaran 1 ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu : “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Monosuka (Monopoli Suhu dan Kalor) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia, pada tema 6 Panas dan perpindahannya subtema 1 Suhu dan Kalor”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah menyalurkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh media monopoli suhu dan kalor terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah digunakan untuk tambahan penelitian, pertimbangan, masukan dan saran terhadap pengaruh media monopoli suhu dan kalor terhadap hasil belajar.

a. Bagi Peserta Didik

Bisa diharapkan untuk meningkatkan kesadaran para peserta didik bahwa penggunaan media monopoli suhu dan kalor dalam proses

belajar mengajar, dan dapat membantupeserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan mampu bertukar pemikiran bahwa penggunaan media monosuka dalam pembelajaran suhu dan kalor dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik dan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi salah satu tumpuan agar memahami serta lebih mengetahui pengaruh media monopoli suhu dan kalor terhadap hasil belajar pada peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media monopoli suhu dan kalor dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebagai rujukan, sumber informasi dan bahan referensi untuk peneliti lainnya.