

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dalam proses pembelajaran memiliki tiga aspek yang harus dicapai yaitu proses pembelajaran sikap, afektif, karakter, pengetahuan, kognitif dan keterampilan atau psikomotorik (Alimni, 2017: 2). Belajar adalah proses penghayatan dan perubahan internal pada inidividu baik muncul dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya seperti lingkungan, belajar sendiri merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru proses pembelajaran tersebut dapat dilihat dari proses belajar yang dicapai di dalam pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa, “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Sagala, 2013: 3).

Oleh karenanya, dengan adanya pendidikan munculah sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran akan berfungsi untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dibahas. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan (Hardianto, 2016: 2).

Proses pembelajaran adalah interaksi komunikatif antara sumber belajar, guru dan peserta didik, yang dilakukan baik secara langsung melalui aktivitas pembelajaran tatap muka maupun tidak langsung melalui penggunaan media. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar yang sesuai dengan tugas dan perannya. Akan tetapi guru juga harus kreatif untuk meningkatkan kualitas

hasil pembelajaran sehingga guru dituntut mampu mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Trianto, 2023: 13). Guru perlu menguasai media pembelajaran saat melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran berjalan seiring dengan perkembangan teknologi.

Dewasa ini, teknologi komunikasi digital berkembang pesat dan memberikan dampak yang sangat besar pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk cara manusia melakukan aktivitas belajarnya. Dengan melakukan proses belajar seseorang akan memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menjalani kehidupan.

Sebagaimana firman Allah SWT. dalam surat Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, ‘Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!’” (QS. Al-Baqarah: 31).

Untuk itu media merupakan instrumen dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan kreativitas guru dengan menyampaikan materi pembelajaran yang tidak perlu monoton tentang isi buku. Media membantu peserta didik lebih memahami apa yang guru katakan kepada mereka. Namun, meskipun begitu pentingnya alat atau media dalam proses belajar masih banyak terdapat lembaga lembaga pendidikan atau sekolah yang kurang mementingkan suatu alat atau media dalam aktivitas belajar mengajar. Masih banyak guru yang belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 01 Februari 2024 sampai dengan 29 Februari 2024 di SDN 75 Kota Bengkulu terdapat beberapa masalah yang terjadi. Masalah yang dihadapi mulai dari guru dan juga peserta didik. Adapun dari guru yaitu guru belum maksimal

menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Dan masalah peserta didik itu dari dalam diri peserta didik sendiri yaitu peserta didik yang kurang motivasi belajar saat belajar Pendidikan Pancasila. Selain itu guru kurang variatif dalam proses pembelajaran sehingga para peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung karena hanya berpusat pada peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan nilai peserta didik belum maksimal.

Permasalahan yang telah dipaparkan dapat diatasi apabila seorang guru Pendidikan Pancasila memiliki keinginan, motivasi, dan kreativitas untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuannya yaitu menstimulus siswanya agar mempunyai kreativitas dalam belajar melalui partisipasi aktif peserta didik dengan mengeluarkan ide-ide atau gagasan yang diterimanya serta mampu merasakan manfaat dari pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta dapat menstimulus kreativitas belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang akan digunakan peneliti yaitu dengan memanfaatkan penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kebiasaan berbagi. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, manfaat dari penggunaan *puzzle* ini diharapkan dapat merangsang kemampuan anak, salah satunya membantu anak untuk dapat memusatkan perhatian dan mempermudah anak memahami suatu materi dengan cara bongkar pasang kepingan *puzzle*. Media ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengolah ide ataupun gagasannya ke dalam bentuk sebuah cerita seni.

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka penulisan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa yang muncul dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Kurangnya motivasi belajar peserta didik.
2. Pada saat proses belajar di kelas berlangsung siswa jarang bertanya apabila ada materi yang kurang mereka pahami serta kurang mampu mengeluarkan pendapatnya pada saat belajar.
3. Penggunaan media yang belum maksimal.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar tercapainya tujuan penelitian, luasnya masalah yang dihadapi serta keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka perlu dibuat batasan masalah untuk itu peneliti membatasi pada masalah:

1. Mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah Pendidikan Pancasila
2. Penelitian ini difokuskan pada siswa-siswi kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh

penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu”?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian memiliki tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, sehingga peneliti bekerja lebih terarah dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian ini, yaitu manfaat efektivitas pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam wacana ilmiah dan pengaruh hasil belajar peserta didik.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penggunaan media puzzle yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Peneliti

Merupakan sarana untuk belajar dan menuangkan pikiran dan gagasan, serta untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dibidang penelitian, serta pengetahuan tentang Pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

b. Bagi Siswa

Memudahkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat agar guru dapat mengetahui apa saja pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di SDN 75 Kota Bengkulu.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pihak sekolah, untuk melakukan

kegiatan khususnya dalam proses pembelajaran agar lebih baik lagi.

e. Bagi Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi ilmiah dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris, khususnya program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu untuk melakukan penelitian selanjutnya.

