

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana, bukan hanya sekedar suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki suatu tujuan dan perencanaan yang matang. Peran pendidikan di sekolah memiliki tujuan yang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dan dalam pelaksanaan pembelajarannya tidak dapat dikatakan sebagai suatu hal yang mudah.<sup>1</sup>

Hal ini senada dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Ayat 1 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, yang berbunyi: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ali Muatadi, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press).01

<sup>2</sup> Tajuddin Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003,” *W’hana Karya Ilmiah Pendidikan 3*, no. (2018): 130

Pendidikan abad 21 menegaskan pentingnya menggunakan 4Cs dalam bidang pendidikan, *Communications* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Critical Thinking* (Berpikir kritis), dan *Creativity* (Kreativitas) terutama untuk melatih siswa agar mempunyai keterampilan sosial dan berwawasan global. Lebih lanjut diungkapkan juga bahwa globalisasi berkaitan dengan semua aspek kehidupan terkecuali dengan bidang sosial. Pendidikan yang berorientasi pada pemikiran sosial global dapat mendorong keingin tahuan intelektual yang melampaui batas Negara dan Budaya.<sup>3</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi kompetensi hasil belajar siswa, antara lain faktor internal siswa (contoh: motivasi diri untuk belajar, ketangguhan/resiliensi, sifat kompetitif, dan lain sebagainya) dan faktor eksternal (contoh: lingkungan belajar di sekolah dan di rumah, praktik pengajaran yang dilakukan guru, kelengkapan sarana pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan sebagainya). Faktor-faktor tersebut dalam PISA 2018 juga dikaji melalui kuesioner siswa dan kuesioner sekolah dengan melihat jawaban kepala sekolah dan persepsi siswa terkait berbagai faktor tersebut. Berdasarkan hasil PISA 2018 tersebut, tim peneliti Pusat Penelitian Kebijakan juga melakukan analisis terhadap faktor-faktor

---

<sup>3</sup> Arif Widodo, "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". Entita: *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Vol.2. No (2). Desember, 2020. h. 188

yang lain, baik internal maupun eksternal, yang mempengaruhi hasil belajar siswa di Indonesia. Dari hasil analisis tersebut, dirumuskan beberapa rekomendasi kebijakan yang dapat di acui untuk meningkatkan hasil belajar di Indonesia.<sup>4</sup>

Indeks rasa senang belajar siswa dibentuk dari hasil respons siswa terhadap penelitian yang dilakukan PISA. Nilai rerata indeks rasa senang belajar untuk Indonesia adalah 0,499 dengan nilai minimum -2,71 dan nilai maksimum 2,61. Hasil regresi linear menunjukkan bahwa rasa senang belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap capaian PISA 2018 siswa Indonesia. Siswa yang senang belajar memiliki skor 17,3 point lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang senang belajar.<sup>5</sup>

.Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang

---

<sup>4</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, “Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018”. *Jurnal Risalah Kebijakan*, No. 3. April 2021. h. 2

<sup>5</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, “Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018”. h. 3

mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.<sup>6</sup>

Dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. IPS diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah, sebagai dasar atau pengantar dalam mempelajari studi sosial atau ilmu sosial di tingkat yang lebih lanjut. Kurikulum IPS SD mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan tersebut terjadi karena tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan dalam kehidupan. Perkembangan tiap kurikulum tersebut merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya.<sup>7</sup> Pembahasan materi pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya melibatkan sebuah teori pada sebuah fakta, namun fakta-fakta tersebut harus dipahami secara visual oleh peserta didik. Artinya pembelajaran IPS di sekolah dasar akan kesulitan untuk dipahami jika hanya diajarkan dengan buku teks pada sebuah materi tanpa adanya alat bantu media pembelajaran memperlihatkan penemuan-penemuan secara kongkrit khususnya pada materi kebudayaan lokal.

---

<sup>6</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt.Rajawali Pers, 2008).h.1

<sup>7</sup> <https://Impasspada.kemdikdub.go.id> Diakses 12 Oktober 2023, Pukul 02:23

Berdasarkan dari hasil *Programe for International Student Assesment* (PISA) selaku lembaga studi internasional di bidang pendidikan yang di selenggarakan oleh OECD (Organisasi Internasional bidang kerja sama dan pembangunan ekonomi) pada tahun 2018 dan permasalahan pada pembelajaran IPS siswa sulit memahami materi khususnya pada materi kebudayaan lokal jika tidak dibantu dengan media pembelajaran. Selanjutnya IPS ditunjukan untuk mengetahui fakta-fakta sosial dan asal-usul fakta tersebut, kemudian menanggapi fakta tersebut dengan menggunakan gagasan-gagasan ilmiah.

Pengertian Media disini adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Oleh Karenanya media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses terjadi. Dengan demikian dalam proses belajar, mengajar, media sangat diperlukan agar murid bisa menerima pesan dengan baik dan benar.<sup>8</sup> Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar murid. kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan

---

<sup>8</sup> Pribadi Benny A, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta. Prenada Media, 2017).h.15

media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar murid.

Adapun hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Karti Maulita Siregar. Bahwa pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa sangat signifikan. Dilihat dari hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.<sup>9</sup> Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh, Hannah Sajidha. Bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018.<sup>10</sup> Penelitian selanjutnya dilakukan oleh, Artanti Ardiningrum. Berdasarkan penelitian yang dilakukan beliau, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas IV Sdn Balaraja 1 Kabupaten Tangerang setelah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil penelusuran, bahwa belum ada yang menguji coba apakah media *puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar pada pembelajaran IPS materi kebudayaan lokal Banten. Maka berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini

---

<sup>9</sup> Karti Maulita Siregar, Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhan Utara T.A. 2020/2021, (Skripsi: *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, Medan:2020).

<sup>10</sup> Hannah Sajidha, Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018, (Jurnal Skripsi: *Universitas Mataram Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Mataram:2018).

<sup>11</sup> Artianti Ardiningrum, Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang, (Skripsi: *Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*, Jakarta 2020)

dengan mengambil judul “**Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kebudayaan Lokal Banten Kelas IV SDN 13 Kota Serang**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian yaitu:

1. Tidak tersedianya media pembelajaran khususnya pada materi IPS di SDN 13 Kota Serang.
2. Pembelajaran dengan media *puzzle* materi IPS belum pernah diterapkan di SDN 13 Kota Serang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terlalu luas dalam pembahasan. Pada penelitian ini berfokus pada beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Materi yang diteliti berada pada ruang lingkup IPS pada kelas IV tingkat SD.
2. Media yang digunakan adalah media *puzzle*.
3. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 13 Serang

#### **D. Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini juga dirumuskan beberapa permasalahan untuk memfokuskan jalannya penelitian yang akan dilaksanakan, sebagaimana berikut:

1. Bagaimana tingkat keefektifan dan kemenarikan media *puzzle* pada materi IPS pada kelas IV tingkat SD?
2. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkan media *puzzle* pada materi IPS pada kelas IV tingkat SD?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah ditentukan pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian yang hendak dilaksanakan ialah sebagaimana berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media *puzzle* pada materi penjumlahan pada kelas IV tingkat SD.
2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan media *puzzle* pada materi IPS pada kelas IV tingkat SD.
3. Mendeskripsikan tingkat keefektifan media *puzzle* pada materi IPS pada kelas IV tingkat SD.
4. Mendeskripsikan pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkan media *puzzle* pada materi IPS pada kelas IV tingkat SD.



## **F. Manfaat Penelitian**

Melalui pemaparan pada sub-tujuan dari penelitian, beberapa manfaat dari penelitian ini yang mampu didapatkan ialah sebagaimana berikut:

1. Manfaat bagi Siswa
  - a. Memotivasi siswa dalam belajar IPS sehingga hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPS meningkat.
  - b. Harapannya dari penerapan media *puzzle* ini mampu memberikan bantuannya kepada para siswa dalam memahami mereka di materi IPS sekolah dasar.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Mengembangkan potensi guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
3. Manfaat bagi sekolah  
Sebagai bahan refleksi untuk senantiasa meningkatkan kualitas sumber daya dan kemampuan anak didik dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan di pelajari.

## G. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, adapun secara garis besar muatan yang terkandung dalam masing-masing bab sebagai berikut:

**BAB Kesatu** Merupakan Pendahuluan yang berisi tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua** Merupakan Tinjauan Pustaka. Bab ini menguraikan hasil belajar, pembelajaran ips, media pembelajaran, media *puzzle*, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

**BAB Ketiga** Merupakan Metodologi Penelitian. Dalam bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

**Bab Keempat** Merupakan Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini menjelaskan tentang deskripsi data hasil penelitian, uji hipotesis, uji *n-gain*, dan pembahasan.

**BAB Kelima** Merupakan Penutup. Bab ini berisi tentang Kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dan berdasarkan kesimpulan tersebut akan diberikan saran yang sekiranya dapat bermanfaat.