

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik.¹

Proses pembelajaran tidak semata-mata pendidik menjelaskan dan yang dididik memperhatikan, tetapi harus adanya interaksi antara guru dan siswa. Agar dapat terjalin interaksi dibutuhkan adanya strategi dan metode dalam pengajaran yang telah di rancang sebelum proses pembelajaran dimulai. Strategi dan metode inilah yang kemudian akan mempermudah pendidik atau guru untuk dapat berinteraksi dengan siswa. Guru perlu belajar untuk mengetahui strategi dan metode yang harus dilakukan untuk mengatasi macam-macam sikap dan perilaku siswa agar proses pembelajaran bisa lebih menarik.

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran di sana. Dari hasil observasi yang dilakukan bahwa dalam proses pembelajaran hampir semua murid kelas IV kurang bisa mengingat pelajaran dan kurang bersemangat dalam belajar terutama pada materi sejarah karena banyak tokoh dan tahun yang

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Cet Ke-1*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2013), 19

harus mereka ingat, dan karena siswa kurang mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu hasil belajar siswa dari kegiatan evaluasi belajar sebelumnya yang dilakukan oleh guru kelas masih rendah pada materi peninggalan kerajaan pada masa Hindu Buddha dan Islam. Dari 21 siswa hanya 6 siswa atau 28,57% saja yang mampu mencapai KKM yaitu ≥ 70 .²

Rendahnya hasil belajar siswa diduga dari tiga aspek yaitu siswa, guru dan lingkungan. Dari siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi sejarah, kurangnya minat belajar siswa, kurangnya semangat dalam belajar karena siswa kurang tertarik dengan materi sejarah di kelas. Hal ini membuat siswa kurang memperhatikan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan di kelas. Selain itu kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran menyebabkan tujuan dari pembelajaran tersebut tidak tercapai.

Setelah melakukan observasi proses pembelajaran, peneliti menyakini bahwa perlu adanya suatu metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai salah satu komponen pembelajaran. Metode menempati peranan yang tidak kalah penting dari komponen lainnya dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan metode yang dirasa belum sesuai dengan materi pembelajaran membuat proses pembelajaran pasif, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, stimulus yang diberikan oleh guru harus baik karena akan memengaruhi respon siswa dalam pembelajaran pembelajaran agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.

² observasi di kelas IV MI Al-Hidayah Pule tanggal 11 oktober 2019

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dan pembelajaran yang kooperatif tentu saja dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan menyadarkan siswa bahwa belajar sejarah tidak selalu membosankan.

Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu metode bermain jawaban. Metode ini adalah sebuah metode permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Dalam permainan ini siswa ditantang untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Siswa diminta secara berkelompok berdiskusi mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dan menentukan kategori jawaban yang sudah disiapkan dan ditempel di depan. Kemudian salah satu siswa membacakan pertanyaan dan siswa yang lain mencari jawaban dari kantong-kantong jawaban yang sudah ada di depan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba menerapkan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam untuk membantu kondisi pembelajaran yang telah di jelaskan di atas dengan judul “Penerapan Metode Bermain Jawaban Pada Materi Peninggalan Kerajaan Pada Masa Hindu-Budha Dan Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (PTK di Kelas IV MI Al Hidayah Pule Kec. Binuang Kab. Serang)”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan diri pada pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam yakni pada kerajaan Tarumanegara, kerajaan Sriwijaya dan kerajaan Banten dan hasil belajar siswa di kelas IV MI Al-Hidayah Pule Desa

Gembor Kecamatan Binuang Kabupaten Serang dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas IV MI AL Hidayah Pule ?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam penggunaan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas IV MI Al Hidayah Pule ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam penggunaan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas IV MI Al Hidayah Pule ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menerapkan penggunaan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas IV MI Al Hidayah Pule.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam penggunaan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas IV MI Al Hidayah Pule
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggunakan metode bermain jawaban pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas IV MI Al Hidayah Pule.

E. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

2. Bagi Guru

- a. Memperbaiki pembelajaran yang dikelola.
- b. Membantu guru berkembang secara profesional.
- c. Memperluas pengalaman mengajar di kelas dalam rangka perencanaan pembelajaran yang efektif.
- d. Sebagai acuan memperbaiki proses pembelajaran dan landasan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai sumbangan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.
- b. Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah.

4. Bagi peneliti

- a. Untuk mengembangkan diri sebagai guru
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini berdasarkan buku panduan, yaitu:

Bab I pendahuluan, pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II kajian teoritis. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil belajar, materi peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha Dan Islam, metode bermain jawaban, penelitian yang terdahulu, dan hipotesis tindakan.

Bab III metodologi Penelitian. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai subjek, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, rencana pelaksanaan penelitian, instrumen penelitian, teknik pengelolaan data, analisis data, dan indicator kinerja.

Bab IV Pembahasan hasil penelitian. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai deskripsi hasil penelitian, pembahasan, dan jawaban hipotesis.

Bab V Penutup. Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.