

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (siswa), dengan cara memfasilitasi atau mendorong kegiatan belajar siswa. Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang dalam pendidikan yang harus dilalui oleh anak berumur tujuh sampai dengan dua belas tahun. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Sedangkan hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak atau fokus belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun dapat mempraktekkannya untuk masa mendatang dalam perkembangan zaman.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencoba, mengomunikasikan dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang yaitu guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh

guru sehingga mudah dipahami oleh siswa. Salah satu solusi yang dapat dicoba yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang interaktif, dengan media tersebut anak akan merasa senang dan akan antusias, mereka juga akan merasa penasaran dengan media tersebut. Jika diberikan pembelajaran tanpa media tentunya akan mengurangi semangat dan rangsangan peserta didik dalam belajar sehingga konsentrasi dan perhatian sulit untuk terpusat pada materi pelajaran.

Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh siswa yang tertera di rapor atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan hasil belajar ini sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi, pembelajaran yang efektif dan peran dari orang tua.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:200) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempertinggi mutu pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa, seorang pendidik harus melakukan tindakan, apabila hasil belajar siswa rendah meskipun telah menggunakan buku-buku penunjang, dan metode pembelajaran. Seorang pendidik harus pandai dan teliti dalam memilih media pembelajaran, karena media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik

dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Setiap materi pembelajaran pasti memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi atau berbeda-beda, ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi terdapat juga pelajaran yang sangat membutuhkan media atau alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran seperti peta, globe, gambar dan lain-lain.

“Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dapat menstimulus minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran” (Arsyad: 2016). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan fokus peserta didik pada materi yang akan disampaikan. Menurut Kreyenhbuhl, 1991 (dalam Sundayana, 2013, hlm. 29) mengemukakan bahwa Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, model, dan peta. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah media pembelajaran yang dimana media tersebut dapat menjadi solusi bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Pada penelitian ini, peneliti merasa media pembelajaran *Games Book* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam memperoleh sesuatu yang bermakna dan baik proses pembelajaran yang berkualitas. Menurut Mustika, Lestari dan Mahfud mengungkapkan bahwa dengan media dapat membangun pembelajaran menjadi tambah menyenangkan, bermakna, dan efektif. Selanjutnya dengan media *Games Book* ini dibuat untuk membuktikan suatu teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa tidak bosan yaitu dengan dibuatnya sebuah media sebagai bahan penunjang siswa yang mungkin dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelumnya. Dengan itu, pemilihan media pembelajaran atau penggunaan media pembelajaran juga harus tepat, yang dapat mempengaruhi siswa sebagai peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, agar penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, peneliti berencana menggunakan media yang bisa digunakan sebagai penunjang untuk peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *Games Book*.

Menurut Rahmat (2017:30) "*Games Book* adalah sebuah buku yang didalamnya terdapat permainan yang menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi". Di dalam *Games Book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan juga tata cara penyelesaian permainan tersebut. Media ini menyajikan materi dalam bentuk permainan guna untuk memberikan motivasi para siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan dan ada pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih mata pelajaran IPS pada kelas V Sekolah Dasar. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat substansi materi meliputi pemahaman lingkungan, kejadian sosial, interaksi sosial, perekonomian serta kondisi ruang dan daerah. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Dewasa ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima ilmu pengetahuan, melainkan juga berperan sebagai komunikator atau penyampai pesan. Ada beberapa fungsi dari media dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai alat untuk membuat pembelajaran menjadi semakin efektif, mempercepat proses belajar siswa, memaksimalkan kualitas pembelajaran, serta menjadikan konkret semua hal yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya salah pemahaman pada siswa

(Nurseto, 2012). Menganalisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting dalam mendesai media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta kebutuhan guru yang nantinya akan terbentuk sebuah interaksi dalam proses pembelajaran.

Pada pra penelitian, peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas V SD N 1 Kedungdowo terutama dalam pembelajaran IPS, salah satunya yaitu ketersediaan media pembelajaran yang kurang variatif pada setiap proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut desain pembelajaran yang biasa dilakukan dalam pembelajaran IPS masih berorientasi pada pembelajaran ekspositori dan penugasan. Terlebih dalam pembelajaran IPS lebih banyak menekankan pada konsep dan teori, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Dalam hal ini, ditemukan permasalahan dari siswa, jika dilihat dari gaya belajarnya, mereka termasuk ke dalam kategori kinestetik yang dimana anak cenderung lebih cepat menyerap informasi bila ada alat bantu dan aneka alat peraga.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada tanggal 11 April 2023 dalam pembelajaran IPS banyak siswa yang kurang suka dengan pembelajaran tersebut, karena menurut mereka terlalu banyak materi hafalan mengenai pembelajaran IPS sehingga hasil belajar mereka menjadi rendah. Hasil dari wawancara mengenai gaya belajar yaitu siswa lebih cenderung pada gaya belajar kinestetik, yaitu siswa lebih mudah dalam belajar, lebih mudah mengingat informasi dengan langsung mempraktekannya. Penyebab lainnya yaitu siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar berlangsung dan kreativitas guru dalam mengajar mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang menyenangkan. Hal tersebut menjadikan siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang fokus dan kurang memahami materi, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi rendah.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru pada tanggal 12 April 2023 juga ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran

berlangsung yaitu adanya pemberian atau penjelasan materi dari guru masih monoton, selama ini proses pembelajaran masih satu arah dimana siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, ketika dilakukan diskusi atau berkelompok hanya ada beberapa siswa yang cukup memahami materi pembelajaran ketika ditanya. Pada pembelajaran IPS, guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang untuk siswa, jadi siswa hanya membaca dari buku atau bahan lainnya.

Selain itu hasil nilai prasiklus yang dilakukan peneliti di kelas V pada tanggal 12 April 2023 menunjukkan bahwa hasil belajar IPS masih rendah, hal ini dilihat dari data nilai yang masih dibawah Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, jumlah siswa di kelas V terdapat 30 siswa dan terdapat 17 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan terdapat 13 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Melalui permasalahan tersebut dari yang sudah dijelaskan, salah satunya yaitu ketika mengajar guru belum menggunakan media pembelajaran untuk pembelajaran IPS sehingga ketika pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan bahan ajar yaitu buku LKS, buku paket atau sumber lainnya, namun sesekali guru menggunakan proyektor untuk memperlihatkan video atau gambar yang berhubungan dengan materi yang disampaikan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *Games Book* pada Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan”, Subtema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”. Pembelajaran yang akan dibahas yaitu pada pembelajaran 1-6. Bentuk permainan yang terdapat pada *Games Book* disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Guru hanya perlu membuat sebuah rancangan *Games Book* yang disisipi materi pelajaran yang akan disampaikan. Misalnya guru akan mengajarkan mata pelajaran IPS materi kepahlawanan dan teks proklamasi melalui teka teki silang, teka-teki mencari kata, puzzle, dan lainnya yang membuat siswa tertarik dengan

proses pembelajaran. Media permainan ini bisa dijadikan atau ditujukan untuk siswa yang gemar bermain. Pembelajaran dengan berbantuan media.

Penelitian pertama, yang dibahas oleh Eka Rani Erawahyuni (2023) dengan judul “Pengembangan Media Games Book Berbasis Cerita “Minuman Nusantara” Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Hal ini dibuktikan dengan hasil uji ahli media dan ahli materi dengan nilai presentase kelayakan media yang tinggi dan berada pada kategori sangat baik. Validasi ahli media dilakukan penilaian pada tiga aspek yaitu aspek kebaruan media sebesar 87,50% (sangat baik), aspek desain media 90,00% (sangat baik), dan aspek penggunaan media 91,66% (sangat baik). Sedangkan validasi ahli materi dilakukan penilaian pada empat aspek yaitu aspek penggunaan bahasa 85,71% (sangat baik), aspek penggunaan tanda baca 87,50% (sangat baik), aspek unsur teks cerita 100% (sangat baik), dan aspek isi teks cerita 95,00% (sangat baik). Dari hal tersebut penelitian ini memiliki perbedaan dengan judul yang diteliti oleh peneliti yaitu persamaannya menggunakan media *Games Book*. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah metode penelitiannya yaitu Research and Development (R&D), sedangkan penelitian dari peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dari penelitian terdahulu ditujukan untuk meningkatkan minat baca sedangkan dari peneliti ditujukan untuk peningkatan hasil belajar, penelitian terdahulu meneliti kelas II sekolah dasar, sedangkan peneliti meneliti di kelas V sekolah dasar. Dari penelitian terdahulu tidak terdapat siklus, sedangkan penelitian dari peneliti terdapat siklus.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmat (2018) dengan judul “Penggunaan Media *Games Book* untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran IPS pada Kelas IV Sekolah Dasar.” Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil skor angket minat baca berkategori tinggi dari pratindakan sebesar 29% menjadi 55% pada pertemuan pertama siklus I, meningkat pada pertemuan kedua siklus I menjadi 81%, pada siklus II pertemuan satu

meningkat lagi menjadi 88% dan naik lagi menjadi 90% pada siklus II pertemuan kedua. Dari judul tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dari judul peneliti yaitu persamaan menggunakan media *Games Book*, meningkatkan pada pembelajaran IPS. Perbedaannya yaitu judul peneliti untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan judul dari peneliti kedua ini untuk meningkatkan minat baca, diteliti di Kelas IV Sekolah Dasar sedangkan judul peneliti diteliti di kelas V Sekolah Dasar.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmat (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media *Games Book* terhadap Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SD”. Hal ini dibuktikan bahwa dari data-data yang terhimpun melalui data kualitatif dan kuantitatif maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry berbantuan media *Games Book* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS dan keterampilan Sosial pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata dari kelas kontrol dan eksperimen SDN Sukamanah 1 Kecamatan Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya, jika melihat efektivitas proses pembelajaran kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas control dengan kategori cukup efektif dan untuk kelas control tidak efektif. Implikasi diadakannya penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry berbantuan media *Games Book* terhadap partisipan yaitu, adanya peningkatan hasil belajar IPS dan Keterampilan Sosial siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui pemahaman, sikap dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar IPS dan Keterampilan Sosial siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil pretest dan posttest yang dilakukan siswa. Dari judul tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan judul peneliti. Persamaan dari judul tersebut yaitu menggunakan media *Games Book*, diteliti pada materi pembelajaran IPS dan perbedaan pada judul tersebut yaitu pengaruh model pembelajaran inquiry terhadap hasil belajar IPS dan Keterampilan sosial sedangkan

peneliti menggunakan media *Games Book* sebagai peningkatan hasil belajar IPS.

Berdasarkan ulasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Games Book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di Kelas 5 Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan media tersebut karena pada saat proses pembelajaran siswa kurang memahami dalam pembelajaran IPS disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran, pada saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih merasa jenuh dan bosan. Manfaat dari penggunaan media *Games book* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan media ini terdapat permainan yang bisa merangsang peserta didik melakukan kegiatan. Dari hasil penelitian ini semoga dapat dipakai sebagai referensi untuk dunia pendidikan dan penelitian mengenai media. Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Berbantuan *Games Book*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada langkah penelitian. Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book* pada siswa kelas V SDN 1 Kedungdowo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book* pada siswa kelas V SDN 1 Kedungdowo.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretisr penelitian ini dapat menambah wawasan penggunaan media pembelajaran seperti media *Games Book* sebagai peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Kegunaan Praktis

- a) Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa, guru maupun sekolah.
- b) Diharapkan siswa dapat memahami materi dalam mata pelajaran IPS setelah menggunakan media *Games Book*.
- c) Memperluas wawasan guru untuk menggunakan media pembelajaran. Serta dapat dijadikan sebagai media alternatif sehingga dapat meningkatkan kualitas profesional guru.

- d) Sekolah diharapkan memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih berkualitas dengan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
- e) Menambah wawasan, pengalaman bagi peneliti tentang penelitian Tindakan kelas, sebagai rujukan untuk dapat diimplementasikan pada mata pelajaran yang lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan *Games Book*”, dalam penelitian ini berfokus pada hal sebagai berikut.

- 1) Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS
- 2) Penggunaan media *Games Book*
- 3) Keterampilan Guru
- 4) Subjek penelitian Siswa dan Guru kelas V SDN 1 Kedungdowo
- 5) Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kedungdowo pada kelas V semester 2 tahun pelajaran 2023/2024

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional tentang variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan di iringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik secara tepat (valid) dan dapat dipercaya, diperlukan informasi yang didukung oleh data yang objektif dan memadai tentang indikator-indikator perubahan perilaku dan pribadi peserta didik.

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari. IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu pelajaran yang ada di SD yang merupakan gabungan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

3. *Games Book*

Games Book merupakan serangkaian media mengajar guru untuk memahamkan materi pelajaran kepada siswa melalui cara permainan, Rahmat (2019). Permainan terselip di sebuah buku yang dirancang dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. *Games Book* ini adalah media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru sebagai pembelajaran untuk siswa. *Games Book* merupakan sebuah gagasan dan alternatif terkini, dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Pada pembelajaran IPS melalui *Games Book*, diharapkan siswa dapat termotivasi dan terdidik dalam rangka menumbuhkembangkan membaca siswa sehingga mereka menjadi semangat untuk belajar.

4. Keterampilan mengajar guru

Keterampilan mengajar guru merupakan cara seorang guru dalam membuat variasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus menguasai substansi bidang studi yang diampu. Guru sangat berperan dalam proses kegiatan belajar mengajar karena bagi siswa guru dijadikan sebagai tokoh teladan. Keterampilan mengajar guru juga penunjang untuk memperoleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui keterampilan diharapkan suasana pembelajaran selalu menarik, tidak membosankan, agar siswa selalu antusias, bergairah, penuh perhatian dan selalu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.