

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Di dalam proses pendidikan, salah satu hal yang sangat diperhatikan adalah minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi dianggap sebagai kunci keberhasilan dalam pembelajaran, karena minat yang tinggi dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, menyerap materi dengan lebih baik, dan meningkatkan prestasi akademis mereka.

Minat belajar merupakan kecenderungan atau dorongan internal seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi sikap, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengaruh minat sangat besar terhadap pembelajaran, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya (Prastika, 2020). Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dengan belajar (Rihwayudin, 2015).

Peran minat belajar dalam pembelajaran sangatlah penting dan dapat memengaruhi keseluruhan proses pembelajaran serta hasil yang dicapai oleh siswa. Minat belajar yang tinggi akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan belajar (Fatimah et al., 2021). Beberapa peran penting dari minat belajar dalam konteks pembelajaran antara lain motivasi, peningkatan konsentrasi dan perhatian dan peningkatan prestasi akademik. Siswa dengan minat belajar yang rendah akan ragu-ragu untuk belajar, dan tidak memperoleh kepuasan dari pembelajaran tersebut. Sebaliknya pembelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah di pahami dan dihafalkan sehingga akan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar siswa menjadi fokus utama dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan.

Siswa akan terfokus pada apa yang disampaikan oleh guru ketika ada minat, minat itu sendiri tumbuh karena beberapa faktor salah satunya minat itu tumbuh karena ada suatu hal yang menarik. Oleh karena itu pembelajaran yang

kurang menarik menyebabkan minat siswa tidak tumbuh. Minat erat kaitannya dengan perasaan senang dan minat bisa terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Jadi minat itu timbul karena adanya perasaan senang pada diri seseorang yang menyebabkan selalu memerhatikan dan mengingat secara terus menerus (Pratiwi, 2017). Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran atau topik tertentu, mereka cenderung lebih antusias, lebih giat dalam belajar, dan lebih mudah memahami materi. Ini dapat meningkatkan kualitas belajar mereka dan pada akhirnya, berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat terhadap materi yang diajarkan, mereka mungkin kurang termotivasi, sehingga usaha dan perhatian mereka terhadap pelajaran berkurang. Akibatnya, hasil belajar mereka bisa menjadi kurang optimal.

Hasil belajar adalah perubahan atau peningkatan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan, serta seberapa efektif proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020).

Hasil belajar siswa juga erat kaitannya dengan keterampilan mengajar guru. (Widodo, 2017) keterampilan adalah kemampuan dalam melaksanakan tugas berdasarkan kompetensi pekerjaan dan hasilnya dapat diamati. Keterampilan mengajar yang baik dari seorang guru, seperti kemampuan menjelaskan materi dengan jelas, menggunakan metode pembelajaran yang tepat, dan memberikan umpan balik yang konstruktif, dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Ini, pada gilirannya, meningkatkan hasil belajar mereka. Ketika guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong partisipasi aktif, siswa cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang biasanya menghasilkan pencapaian akademis yang lebih baik. Jadi, semakin tinggi keterampilan mengajar guru, semakin besar kemungkinan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan observasi pada 27 April 2024 yang peneliti laksanakan di SD Kayuapu Tahun Pelajaran 2023/2024. Hasil lembar observasi menunjukkan bahwa guru dalam menyampaikan materi sudah baik, guru sudah menggunakan model pembelajaran. Namun model pembelajaran yang dipilih belum tepat. Sehingga siswa kurang bersemangat ketika guru menyampaikan materi. Pada pembelajaran masih ada siswa yang kurang aktif, siswa hanya diam dan mendengarkan gurunya saja. Pada saat diskusi masih ada siswa yang belum aktif menyampaikan pendapatnya. Angket minat prasiklus siswa menunjukkan hasil sebesar 60,4% dengan kategori cukup. Minat belajar siswa dalam hal ini masih tergolong kurang. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai UTS menunjukkan hasil sebesar 68,8% dengan kategori kurang.

Berdasarkan lembar wawancara peneliti dengan siswa SD Kayuapu, kurangnya minat belajar disebabkan siswa mudah bosan dengan kegiatan belajar mengajar dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Sehingga siswa merasa bosan, tidak termotivasi, dan kurang antusias untuk hadir di kelas. Model atau metode pembelajaran yang kurang menarik dapat mengakibatkan siswa kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan, siswa mungkin hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahaminya. Siswa yang tidak tertarik dalam pembelajaran cenderung memiliki motivasi yang rendah. Ini dapat berdampak negatif pada pencapaian akademis dan perkembangan pribadi mereka.

Seharusnya dalam belajar siswa SD harus didasari dengan minat. Minat yang kuat pada subjek atau topik tertentu cenderung meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ketika siswa merasa tertarik dengan apa yang mereka pelajari, mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan berusaha untuk memahami lebih dalam. Peran guru dalam situasi ini sangat penting dalam membentuk minat belajar siswa Sekolah Dasar. Guru memiliki peran yang amat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif (Fauhah & Rosy, 2020). Guru memiliki dampak besar dalam menginspirasi, membimbing, dan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan minat

belajar siswa. Dengan peran yang baik dan dedikasi dalam membentuk minat belajar siswa, guru dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan akademik dan pribadi siswa di sekolah dasar. Dari fenomena tersebut diperlukan model pembelajaran yang sesuai, variatif, inovatif dan melihat kebutuhan agar pelajaran mampu menjadikan suasana menyenangkan bagi siswa, serta menjadikan siswa giat pada saat pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami siswa. Oleh sebab itu untuk menghindari permasalahan tersebut maka dapat dilakukan dengan memvariasikan model pelajaran agar dapat memotivasi siswa, meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, dan membantu mereka meraih hasil yang lebih baik dalam pendidikan. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Siregar& Sentosa, 2015:2).

Berdasarkan uraian masalah, peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media puzzle pada pembelajaran IPAS Bab 1 makhluk hidup dan proses kehidupannya kelas IV SD Kayuapu. Problem based learning adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dan nyata. Dalam pembelajaran problem based learning, siswa diberikan sebuah masalah atau situasi kompleks yang menuntut mereka untuk mencari solusi melalui penelitian, kolaborasi, dan pemecahan masalah.. Model pembelajaran *problem based learning* ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Putra et al., 2022) bahwa Problem Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dengan diterapkannya model pembelajaran ini akan membuat siswa terlibat secara penuh dalam proses pencarian informasi dan memperoleh pengetahuan dari pengalaman serta mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Melalui model pembelajaran ini siswa juga akan terbiasa untuk berpikir tingkat tinggi dalam setiap tahapan pembelajarannya.

Pendapat ini didukung dari hasil penelitian (Irmawati et al., 2022) bahwa model pembelajaran problem based learning berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Model pembelajaran

problem based learning bisa dijadikan sebagai acuan dalam pemilihan model pembelajaran karena model pembelajaran ini bisa menumbuhkan minat belajar. Wibowo (2022) juga berpendapat bahwa Model *problem based learning* efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 250 Sinar Gading II pada materi panas dan perpindahannya. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari siklus I diperoleh skor nilai 77% dan siklus II dengan skor nilai 90% dengan kategori sangat baik. Peningkatan hasil ditunjukkan pada siklus I siswa sebanyak 15 orang siswa atau 71% mencapai kriteria minimal, dengan rata-rata nilai 72. Pada siklus II sebanyak 20 orang siswa atau 95% dengan rata-rata nilai 86.

Selain menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, media puzzle juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Antoro et al., 2023) bahwa Penggunaan media puzzle pecahan dapat digunakan sebagai media belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya minat siswa selama kegiatan PkM berlangsung yang berdampak pada motivasi serta hasil belajar siswa. Adapun peningkatan minat belajar siswa sebesar 0,825 dengan kategori tinggi. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Margareta, 2023) bahwa media berbentuk puzzle telah terbukti berhasil dalam merangsang minat belajar siswa, terutama di dalam konteks pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Hasil analisis perbedaan menggunakan uji t-test dengan bantuan SPSS mengindikasikan signifikansi antara penerapan media puzzle dan tingkat minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq \text{tingkat signifikansi} \leq 0,05$. Para siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media puzzle, menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Kayuapu”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi makhluk hidup dan proses kehidupannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas IV SD Kayuapu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Kayuapu?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Kayuapu?
3. Bagaimanakah peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* di kelas IV SD Kayuapu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Kayuapu.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Kayuapu.
3. Mendeskripsikan peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah diberikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* di kelas IV SD Kayuapu.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat digunakan baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran mengenai perbaikan model pembelajaran pada umumnya dan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* pada

pembelajaran IPAS kelas IV SD. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi dan perbaikan bagi pengembangan dan peningkatan hasil pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

a) Bagi Siswa

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
2. Meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

b) Bagi Guru

1. Memberikan referensi pada guru untuk dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran.
2. Memotivasi guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran yang inovatif.
4. Mempermudah guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa, baik kognitif, efektif, dan psikomotorik.

c) Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat membawa nama baik sekolah.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dalam meningkatkan layanan pendidikan bagi siswa.
3. Dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Pada penelitian ini, penulis memaparkan ruang lingkup penelitian supaya tidak terjadi kesalah pahaman pembaca. Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Permasalahan yang dicari pemecahannya dalam penelitan ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Kayuapu.
2. Peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle*.
3. Penelitian tindakan kelas ini ditujukan pada siswa kelas IV SD Kayuapu semester 1 pembelajaran IPAS. Pada Bab 1 makhluk hidup dan proses kehidupannya.

1.6 Definisi Operasional

1. Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis. Minat belajar siswa timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari kebiasaan pada waktu belajar, minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses pembelajaran, yang mana pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Adapun indikator minat belajar antara lain:

1) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya.

2) Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik

pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Siswa yang memiliki minat terhadap hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

4) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan ingin ikut terlibat untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan dalam kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, observasi, tugas atau proyek.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dan nyata. Dalam PBL, siswa diberikan sebuah masalah atau situasi kompleks yang menuntut mereka untuk mencari solusi melalui penelitian, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Dalam PBL, pembelajaran dimulai dengan menyajikan siswa dengan sebuah masalah yang menantang, yang memerlukan pemecahan melalui penerapan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari. Siswa kemudian melakukan penelitian untuk memahami masalah dengan lebih baik, bekerja sama dalam kelompok untuk berbagi pengetahuan dan pemikiran, mengembangkan solusi untuk masalah yang diberikan, merefleksikan proses pembelajaran mereka, dan menyajikan solusi mereka kepada kelas atau kelompok mereka.

Model pembelajaran PBL memberi penekanan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Ini juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut:

1) Penetapan masalah

Guru menyajikan kepada siswa sebuah masalah atau situasi yang kompleks, menantang, dan autentik.

2) Pembentukan kelompok

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah yang diberikan.

3) Penelitian

Siswa melakukan penelitian untuk memahami masalah yang diberikan. Mereka mencari informasi yang relevan dan mencari solusi yang mungkin.

4) Kolaborasi

Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan pemikiran mereka. Kolaborasi memungkinkan mereka untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

5) Pemecahan masalah

Siswa mengembangkan solusi untuk masalah yang diberikan, berdasarkan penelitian dan kolaborasi mereka. Mereka juga mengidentifikasi konsekuensi dari solusi yang mereka usulkan.

6) Presentasi

Siswa menyajikan solusi mereka kepada kelas atau kelompok mereka. Ini membantu mereka untuk mengorganisir pemikiran mereka dan mengkomunikasikan ide-ide mereka kepada orang lain.

7) Evaluasi

Siswa dan guru mengevaluasi proses pembelajaran dan hasilnya. Evaluasi bisa mencakup evaluasi diri, penilaian antar teman, atau penilaian oleh guru.

4. Media *Puzzle*

Media *puzzle* adalah alat atau bahan pembelajaran yang berbentuk puzzle dan digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan, atau pengetahuan dalam suatu mata pelajaran. Media ini terdiri dari potongan-potongan yang saling terkait dan harus disusun agar membentuk suatu gambar, kata, atau konsep yang utuh. Tujuan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran adalah untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui interaksi aktif dalam merakit potongan-potongan *puzzle* sehingga membentuk keseluruhan yang memiliki makna atau keterkaitan yang relevan dengan materi yang diajarkan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian atau kemajuan yang dapat diukur dari seorang individu setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hal ini mencakup pemahaman konsep, keterampilan baru, perubahan sikap, atau peningkatan kemampuan dalam suatu bidang atau materi tertentu. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh siswa.

6. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merujuk pada kemampuan dan keahlian yang dimiliki oleh seorang guru dalam mengajar, membimbing, dan mendidik siswa secara efektif. Ini meliputi berbagai aspek, mulai dari penguasaan materi pelajaran hingga kemampuan dalam berkomunikasi, manajemen kelas, dan kreativitas dalam mengembangkan metode pengajaran.