

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20/2003, Bab 1 Pasal Ayat 20). Bantuan yang diberikan pendidik dapat menjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik disebut pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ahdar & Wardana, 2019).

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada peserta didik, dimana mereka berproses secara sistematis melalui rancangan, pelaksanaan maupun evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui tahapan-tahapan. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah ditetapkan.

Menurut Trianto, (2009) pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks. Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai interaksi pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha dasar seorang guru untuk mengajarkan peserta didiknya agar tujuan tercapai. Dari uraian diatas bahwa pembelajaran itu

merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, dapat terjadi komunikasi yang berarah kepada target yang sudah ditetapkan.

Pola pembelajaran yang terjadi saat ini bersifat transmisif, yaitu peserta didik pasif dalam menyerap pengetahuan yang diberikan guru maupun pada buku pelajaran. Menurut Hudojo, mengatakan bahwa system pembelajaran

memandang perbedaan yang nyata. Ciri-cirinya, yaitu peserta didik aktif dalam belajar materi dengan bekerja dan berpikir dan dikaitkan dengan pengetahuan peserta didik.

Pembelajaran di SD tentunya sangat berbeda dengan pembelajaran di SMP/SMA dimana peserta didik masih sangat bergantung pada guru. Maka dari itu sebagai seorang guru SD kita harus memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan kemandirian, serta dapat memotivasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan yang ada pada diri peserta didik. Untuk mengarahkan peserta didik agar dapat merangsang pengetahuannya, maka pembelajaran yang dirancang guru pada mata pelajaran sebaiknya tidak hanya konsep, teori, dan fakta saja melainkan pengaplikasian ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu peserta didik harus lebih berperan aktif dari pada guru saat pembelajaran IPAS.

Hasil belajar dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh karena adanya aktifitas belajar yang dilakukan, sehingga hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, serta hasil belajar juga memiliki tingkatan yang berbeda.

Hasil belajar adalah salah satu capaian dalam proses pembelajaran. Maka pengaruh dari hasil belajar harus diperhatikan. Seperti strategi, metode, dan model pembelajaran karena dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Seperti hasil belajar peserta didik SD Pamolokan I pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah hal itu dilihat dari hasil ujian harian. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena ketidak mampuan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan guru, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Dalam proses pembelajaran perlu dilakukan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses

pembelajaran dan tidak cenderung monoton sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tidak hanya tergantung pada guru.

Maka dari itu, dalam pembelajaran IPAS peserta didik membutuhkan metode pembelajaran yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik untuk berpikir aktif. Guru juga harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, karena dengan begitu dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Perlunya pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan model pembelajaran yang menarik peserta didik agar semangat dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan guru untuk mengatasi permasalahan yang mampu merubah suasana belajar menjadi aktif dan tidak membosankan yaitu dengan menggunakan metode *treasure clue*. Penerapan metode *treasure clue* membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan metode ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan membuat peserta didik menjadi semangat saat proses pembelajaran.

Kesimpulannya bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Perilaku guru adalah mengajarkan dan perilaku peserta didik yaitu belajar. Perilaku mengajar dan belajar tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan yang merangsang atau mengkondisikan seseorang agar belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran memiliki dua pokok, yaitu bagaimana guru melakukan perubahan tingkah laku dengan kegiatan belajar dan bagaimana guru melakukan penyampaian ilmu pengetahuan dengan mengajar. Makna pembelajaran ialah tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar ialah tindakan internal dari pembelajaran.

Selama ini pembelajaran IPAS kurang menjadi perhatian bagi peserta didik perasaan takut dan persepsi bahwa IPAS itu sulit tertanam dibenak peserta didik, hal ini lah yang harus

segera diatasi dan dihilangkan dalam diri peserta didik sejak dini, dalam proses pembelajaran IPAS guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, Proses pembelajaran yang kurang maksimal dapat mengakibatkan sulitnya pemahaman pada peserta didik (Ahdar & Wardana, 2019).

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pelajaran. Dengan kata lain tujuan pembelajaran suatu cita-cita yang ingin dicapai untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Sutikno, (2021) kemampuan dapat mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomoto. Menurut Sutikno, (2021) salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar menggunakan metode permainan. Metode permainan merupakan suatu cara penyajian materi pelajaran yang melalui berbagai macam bentuk aktivitas untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai agar peserta didik belajar dengan senang.

Berdasarkan observasi di SDN Pamolokan I, menurut Ibu Meri proses pembelajaran yang diterapkan pada anak kelas V cenderung pasif karena kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran dan masih bergantung pada buku ajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik yang mengikuti pembelajaran dan yang merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru. Guru masih menerapkan metode (ceramah) pada saat proses pembelajar berlangsung masih banyak guru yang belum menerapkan pendekatan saintifik. Sehingga membuat peserta didik kurang minat dalam mengikuti proses belajar IPAS di kelas. Peserta didik masih banyak yang pasif saat proses pembelajaran hanya guru yang menyampaikan materi dan peserta didik hanya mendengarkan, yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan kurang memahami isi materi. Akibatnya, peserta didik masih belum mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM). Untuk mata pelajaran IPAS di sekolah

tersebut, KKM yang ditetapkan adalah 75, namun hasil belajar yang diperoleh hanya mencapai 35% dan seharusnya mencapai 65% untuk mencapai tingkat ketuntasan. Menurut Al-Tabany, (2017) suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajar jika dalam kelas terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni dengan menggunakan metode *treasure clue*. Metode *treasure clue* adalah metode yang sangat cocok untuk potensi peserta didik. Karena adanya *treasure clue* ini peserta didik dapat terdorong untuk menemukan sendiri hal-hal terkait dengan materi. Dan permainan ini dapat memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar. Hal ini karena metode *treasure clue* metode permainan yang menarik dan cocok untuk peserta didik, sehingga peserta didik tidak jenuh dan pasif dalam pembelajaran di kelas.

Pada dasarnya tidak ada suatu model pembelajaran yang sempurna, begitu pula dengan model pembelajaran *treasure clue*, model pembelajaran ini tidak sempurna dan memiliki kelebihan serta kekurangan. Kelebihan metode ini menumbuhkan sikap dan kerja sama antar peserta didik, kekurangan pada permainan ini selain membutuhkan waktu yang cukup lama juga memerlukan tempat kelas yang luas.

Berdasarkan paparan diatas bahwa ternyata di SDN Pamolokan 1 terdapat anak yang biasaya jenuh dan pasif dengan adanya metode *treasure clue*. Dalam proposal penelitian ini mengambil judul **“PENGARUH METODE *TRESURE CLUE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V DI SDN PAMOLOKAN I”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat di identifikasi masalah dalam penelitian dalam bentuk;

1. Pembelajaran IPAS yang dilakukan di SD Pamolokan 1 cenderung hanya berpusat pada guru
2. Kurangnya kreativitas dan kemampuan guru dalam memvariasikan model pembelajaran dan masih menggunakan pembelajaran konvensional
3. Suasana pembelajaran yang kurang menarik sehingga muncul rasa jenuh dan pasif pada siswa saat mengikuti pembelajaran IPAS
4. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Pamolokan 1
5. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini supaya pembahasannya lebih fokus. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode *treasure clue*
2. Hasil belajar IPAS kelas V di SDN Pamolokan I

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Adakah pengaruh metode *treasure clue* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN Pamolokan 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *treasure clue* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN Pamolokan 1

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik itu dari segi teoritis dan praktis, sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, dan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan terutama mengenai masalah belajar mengajar dalam menggunakan metode pembelajaran.

b. Secara Praktis

1. Bagi Peserta Didik, agar lebih aktif dalam berfikir kreatif dan meningkatkan kreativitas belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS.
2. Bagi Guru, dapat menjadi alternatif bagi guru ketika proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga diharapkan menjadi masukan bagi tenaga pengajar dalam menentukan media yang tepat dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai informasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang dibuat dari masing-masing variabel sebagai berikut:

- 1) Metode pembelajaran merupakan prosedur yang dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mentransfer pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

disepakati. Metode pembelajaran upaya seorang guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan agar mudah dipahami oleh peserta didik dengan memilih metode pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi pelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dibutuhkan agar suasana pembelajaran menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 2) Metode *Treasure Clue* adalah metode permainan edukatif berupa clue yang mengarahkan peserta didik kepada harta karun. *Treasure clue* merupakan model pembelajaran berkelompok yang dilakukan dengan melibatkan anak-anak secara berkelompok yang bisa menguji baik kemampuan dan kecerdasan secara pribadi maupun sebagai kerja sama kelompok.
- 3) Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang di tandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar adalah tempat terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dari bentuk perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya.
- 4) IPAS adalah Pelajaran IPA dan IPS pada Fase B pada jenjang Sd. Pendidikan di SD IPS adalah mata pelajaran yang ditujukan untuk membangun kemampuan literasi sains dasar. Muatan IPAS adalah fondasi yang disiapkan peserta didik untuk mengajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang lebih kompleks di jenjang SMP.