

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Alpian 2019) adalah setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pengertian tersebut maka dalam pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antar sesama siswa. Dengan demikian didalam proses pembelajaran harus ada interaksi yang baik antara guru dengan siswa dan juga antar sesama siswa supaya tercapai pembelajaran yang optimal.

Sebagaimana tercantum dalam undang-undang bahwa pendidikan nasional bertujuan agar siswa diantaranya menjadi manusia yang cakap, mandiri dan kreatif. Untuk itu pembelajaran hendaknya dapat memberikan ruang bagi siswa agar mampu berpikir kreatif dan mandiri. Salah satu cara yang dilakukan agar siswa mampu berpikir kreatif dan mandiri adalah dengan menerapkan metode pembelajaran. Selain itu, komponen yang menunjang adalah media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman konsep siswa (Nurdin dan Munzir, 2019).

Metode pembelajaran merupakan pola yang akan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Jadi di dalam kelas guru mempunyai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran dengan situasi yang terarah. Dalam mengajarkan suatu materi tertentu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Begitu pula dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan hal tersebut (Aiman, 2021).

Ada beberapa jenis- jenis media pembelajaran antara lain media audio (suara), media visual (gambar), dan media audio visual (suara dan gambar). Guru harus memiliki keterampilan khusus untuk menyajikan media sesuai dengan wujud aslinya karena jika media yang digunakan tidak jelas maka peserta didik akan sulit memahami maksud dari media tersebut. Media pembelajaran seakan menjadi sangat berarti bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi atau karakteristik peserta didik agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna (Angraini 2016)

Media tidak hanya berbentuk visual saja, ada juga media audio dan media audio visual. Kelebihan dari media audio visual adalah media ini mencakup segala aspek indera penglihatan dan indera pendengaran, memberikan pengalaman nyata dengan perpaduan gambar dan suara sehingga peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami materi pelajaran, dan kejadian-kejadian di masa lalu bisa diputar atau ditampilkan kembali dengan media audio visual ini terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Wahid 2018).

IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran sosial lainnya. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik serta mampu beradaptasi atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, IPS juga mempelajari norma-norma/peraturan yang berlaku dalam masyarakat sehingga memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam menaati peraturan yang telah dibuat/disepakati bersama agar terciptanya kerukunan dan saling menghargai satu sama lain. Pembelajaran IPS haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pelaksanaan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan metode atau media yang bervariasi akan membangkitkan motivasi serta gairah peserta didik dalam proses belajar mengajar (Sukriswati, 2016).

Untuk memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran, Metode pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Jadi di dalam kelas guru mempunyai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran dengan situasi yang terarah (Ahmad 2017).

Ada beberapa metode pembelajaran diantaranya ialah metode pemberian *Reward Stiker Picture*. Sebagai pendorong siswa untuk mencapai prestasi belajar dan menjaga motivasi siswa dalam belajarnya dapat menggunakan metode pemberian *reward* (hadiah). Metode *reward* (hadiah) dilatar belakangi oleh konsep teori behavioristik, Gage dan Berliner menyatakan bahwa menurut teori behavioristik dengan memberikan rangsangan (stimulus) maka siswa akan merespon (Ahmad 2017). Hubungan antara stimulus- respons ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis dalam belajar. Tetapi tidak semua *reward* yang diberikan harus berupa hadiah barang ataupun uang, adapun bisa berupa pujian guru kepada muridnya untuk memberikan semangat dalam belajar. Bisa dikatakan semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi pula usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Adanya pemberian *reward* dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat lagi, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar (Purwono, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra tindakan dengan guru kelas IV di SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi, terlihat bahwa hasil belajar pada tema 8 materi kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPS belum optimal. Hal ini dikarenakan masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai rata-rata sebesar 61,2. Mata pelajaran IPS yang cenderung lebih banyak teori daripada praktek membuat peserta didik semakin bosan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional ditambah dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Pada saat proses pembelajaran di kelas sumber pengetahuan masih didominasi oleh guru, peserta didik jarang berperan aktif. Mereka asyik mengobrol dan bermain dengan teman sebangkunya sehingga

tidak memperhatikan penjelasan guru. Mata pelajaran IPS yang banyak membahas sejarah-sejarah di masa lalu, teknologi, dan lain-lain seharusnya dalam proses pembelajarannya menggunakan media-media yang berkaitan dengan materi dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran, dengan melakukan penelitian Tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi dengan menerapkan metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Melihat bahwa metode pemberian *Reward Stiker Picture* ini dapat efektif meningkatkan untuk motivasi hasil belajar peserta didik. Selain itu, perlu adanya media audio visual dalam bentuk video untuk memudahkan pemahaman siswa. *Reward* merupakan suatu yang menyenangkan dan digemari oleh anak-anak, dengan pemberian metode *Reward Stiker Picture* ini dapat mendorong siswa untuk lebih giat lagi, sehingga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Melalui Media Audio Visual berbantuan *Reward Stiker Picture* maka siswa akan lebih mudah memahami materi ini secara lebih konkret. Video dapat menggambarkan objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup memberi daya tarik tersendiri bagi siswa.

Namun berdasarkan hasil penelitian terdahulu terakit peningkatan disiplin belajar siswa dengan menggunakan *Reward Stiker Picture* siswa kelas V SDN 2 Pedesa Sedayu Bantul Yogyakarta yang dilakukan oleh Aprilia Tri Prastiwi (2017) menyatakan bahwa penggunaan *Reward Stiker Picture* sangat tepat jika digunakan sebagai meningkatkan disiplin belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil persentase pra siklus sebesar 75,5% meningkat menjadi siklus I sebesar 83,8% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92% dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil penelitian terdahulu terakit Peningkatan Hasil Belajar dengan Penerapan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IV Di MIN 15 Bintaro yang dilakukan oleh Della Triwidiastuti (2014) Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada

siklus I yaitu 65,74 dan pada siklus II yaitu 85,95. Seluruh siswa telah mencapai KKM 65 atau dapat dikatakan keberhasilan mencapai 100%.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berminat untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Dengan Media audio Visual Berbantuan *Reward Stiker Pictured* pada Siswa Kelas IV C SDN Sriamur 01”. Dengan adanya pemberian *Reward Stiker Pictured* dengan media audio visual, peneliti berharap tingkat hasil belajar peserta didik dapat meningkat terutama pada pembelajarn IPS kelas VI yang dilaksanakan di SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi. .

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penelitian ini yang menjadi masalah utama adalah kesulitan siswa kelas IV SDN Sriamur 01 Kabupaten bekasi dalam memahami mata pelajaran IPS sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa atau ketercapaian tujuan pembelajaran. Masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut: Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Apakah penggunaan media audio visual dan *Reward Sticker Pictured* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siswa kelas IV C SDN Sriamur 01?”

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka upaya pemecahan masalahnya yaitu dengan penggunaan Media Audio Visual dan *Reward Stiker Pictured* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan Hasil Belajar pada siswa pembelajaran IPS diKelas IV C SDN Sriamur 01

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Media Audio Visual dan *Reward Sticker Picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C di SDN Sriamur 01
2. Untuk mengetahui apakah penerapan Media Audio Visual dan *Reward Sticker Picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C di SDN Sriamur 01

D. Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran terhadap siswa guna meningkatkan hasil belajar dan juga dapat sebagai sumber informasi ilmiah dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian tentunya terdapat beberapa manfaat yang diperoleh. Adapun manfaat dari penelitian ini :

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai salah satu media alternative yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami materi pelajaran IPS sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya.
- 2) Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai perbaikan kualitas sistem pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya proses dan hasil pembelajaran IPA di kelas IV.

