

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas dengan meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya demi kemajuan suatu bangsa. Hamengkubuwono (2016, hal. 5) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya dilakukan secara sadar, terencana untuk terwujudnya proses belajar dan pembelajaran untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani dan potensi lainnya, sehingga dapat berkembang secara kognitif, afektif, dan psikomotorik serta dapat hidup secara harmonis dalam kehidupan. Sejalan dengan Syukur & Rafiqoh (2022, hal. 28) berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, atau latihan) agar manusia mendapatkan berbagai pengetahuan dan mengembangkan kemampuannya secara optimal demi pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, kesadaran akan pentingnya pendidikan melalui proses pembelajaran bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang cerdas,

terampil, berkualitas, dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar yang melibatkan berbagai komponen-komponen pembelajaran seperti strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran di satuan pendidikan di tingkat dasar, yaitu Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap paling awal dalam jenjang sekolah formal yang perlu diberi perhatian khusus (Mustadi, Fauzani, & Rochmah, 2018, hal. 4).

Menurut Sumantri (2016, hal. 11) menyatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar (SD) berada pada periode perkembangan berpikir konkret (usia 6/7–11/12 tahun) dimana pada tahap ini anak sudah mengembangkan pikiran logis dengan upaya memahami lingkungan sekitarnya anak tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datangnya dari panca indra karena pada periode ini siswa hanya mampu berpikir dengan logika untuk memecahkan permasalahan yang bersifat konkret atau nyata saja, yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah tersebut.

Dalam proses pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD). IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Susanto, 2014, hal. 6). Tujuan utama dari mempelajari IPS adalah membekali siswa sebagai warga

negara dalam hal pengetahuan, proses intelektual, dan karakter yang demokratis sebagai bekal siswa untuk terlibat aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Wahidmurni, 2017, hal. 18). Oleh karena itu, guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar disebut hasil belajar (Rahman, 2021, hal. 299). Keberhasilan pembelajaran di kelas dapat dilihat dari hasil belajar siswa, baik pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, maupun sikap yang diperoleh siswa selama pembelajaran tersebut berlangsung.

Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan pada Juli-September 2023 di SD Negeri 13 Palembang permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas V yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh siswa belum maksimal. Dibuktikannya dari nilai-nilai harian siswa kelas V pada tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPS belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Diketahui hasil belajar siswa kelas VB dari 35 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM hanya 19 orang dan 16 siswa memperoleh nilai dibawah KKM dengan nilai rata-rata 68. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS dikarenakan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adanya rasa takut pada siswa untuk bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya, ada yang belum mengerti dengan materi yang dipelajari, dan ada pula yang sama sekali tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran di kelas.

Selain itu, metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, yaitu masih berpusat pada guru dan terfokus pada buku. Pembelajaran IPS biasanya dengan menghafal cakupan materi yang sangat luas menjadikan pembelajaran terkesan membosankan dan tidak membangkitkan semangat belajar siswa. Pembelajaran berpusat pada guru, yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan guru menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan sebagai satu-satunya sumber belajar (Rusman, 2017, hal. 210).

Proses pembelajaran yang diterapkan di kelas masih bersifat konvensional seperti menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Dengan demikian, kemampuan guru dalam menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat tentunya akan mengaktifkan siswa dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Wahyuningsih, 2020, hal. 57).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan paradigma baru dalam proses pembelajaran dari yang awalnya berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif berpusat pada siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif yaitu metode pembelajaran *treasure hunt*. Metode *treasure hunt* merupakan kegiatan belajar yang dapat dilakukan di dalam atau luar ruangan yang dapat disesuaikan dengan konsep permainan yang menuntut siswa mengikuti langkah-langkah dengan menemukan berbagai petunjuk untuk menyelesaikan misi yang diberikan atau menemukan informasi baru (Manarwati & Rachmadyanti, 2019, hal. 3276). Pembelajaran dengan menggunakan metode *treasure hunt* akan membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi

pelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran, seperti media audio visual.

Media audio visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dilihat oleh indra mata dan dapat didengar oleh indra telinga. Rinanto (Isnaeni & Radia, 2021, hal. 305) berpendapat bahwa media audio visual dapat menanamkan konsep dasar yang besar, konkret, dan realistik dapat dilihat, didengar, diamati serta direfleksikan oleh siswa, misalnya video. Video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar (Pagarra, dkk, 2022, hal. 56). Dengan demikian, diharapkan dengan berbantuan media audio visual berupa video dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari untuk melancarkan proses pembelajaran menggunakan cara kerja metode *treasure hunt*.

Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa metode *treasure hunt* dan media audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh salah satunya penelitian yang dilakukan Kadir & Aryunita (2023, hal. 264) yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru” dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode permainan *treasure hunt* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS SD Inpres 6/75 Biru. Penelitian selanjutnya dilakukan Chika, Dede, & Lilik (2021, hal. 35) berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN Sukaluyu III Kecamatan Teluk Jambe Timur” dengan hasil penelitian menyimpulkan hasil belajar siswa setelah

menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 13 Palembang**” .

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti kemudian melakukan pembatasan agar penelitian menjadi terfokus dan tepat sasaran. Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Metode dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *treasure hunt* berbantuan media audio visual.
- 2) Materi pembelajaran IPS yang akan digunakan terdapat pada tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) pada materi peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- 3) Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas V di SD Negeri 13 Palembang.
- 4) Kemampuan yang diukur adalah hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS yang bersifat pengetahuan (kognitif).

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah

pengaruh metode *treasure hunt* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 13 Palembang ?” .

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh metode *treasure hunt* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 13 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan terutama pada pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *treasure hunt* berbantuan media audio visual.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media audio visual pada pembelajaran IPS diharapkan siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai bahan masukan dan informasi dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga menarik minat belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan untuk meningkatkan proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan menjadi ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa yang akan mendatang dan menjadi sarana untuk menambah wawasan mengenai variasi metode dan media pembelajaran.

