

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media merupakan alat yang penting dalam proses transfer ilmu pengetahuan bagi peserta didik agar mampu memahami dan menganalisis pesan atau isi dari materi yang telah diberikan oleh pendidik. Menurut Arsyad Azhar, media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima dengan baik. Sedangkan menurut Hasan, media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu ajar penting yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan berbagai macam pengetahuan atau materi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik.

Pada dasarnya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan menurut Ibrahim dan Syaodih mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan alat berupa benda apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara dan penyalur pesan/informasi untuk membantu seseorang dalam tujuan tertentu.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau pemberian semangat kepada siswa atau peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar yang baik (Prawira, 2013: 320). Motivasi belajar memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Motivasi belajar dapat menumbuhkan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar. Siswa akan lebih lama bertahan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mereka bisa menjadi siswa yang berprestasi (Masrohatin, 2013: 13).

Munculnya motivasi belajar dipengaruhi faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu berupa hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dan

dorongan dalam dirinya akan kebutuhan belajar, serta harapan akan tercapainya cita-cita. Dan faktor ekstrinsik yang turut mempengaruhi munculnya motivasi belajar adalah penghargaan dari guru, lingkungan belajar siswa yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik bagi siswa. Motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jika motivasi belajar tinggi, prestasi belajar akan baik, dan ketika motivasi belajar kurang, prestasi belajar kurang memuaskan (Harisuddin, 2019: 5). Menurut Zamroni (dalam Ubaedillah, A, dkk, 2008: 9), bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Oleh karena itu misi pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengem-bangkan cita- cita demokrasi dan membangun karakter bangsa. Sedangkan visi pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu, sehingga menjadi warga Negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab, terbentuk warga negara Indonesia bertingkah laku berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila dan karakter-karakter positif masyarakat dan bangsa Indonesia.

Di masa sekarang ini Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi peserta didik dan kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal (3DCH), siswa kurang aktif dalam kegiatan belajarmengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKN karena selama ini pelajaran dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar PKN siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Tahfiz Qur'an Karimah Berastagi peneliti menemui permasalahan diantaranya yaitu kurangnya motivasi siswa untuk belajar karenapembelajaran PKN yang dibawakan oleh guru masih menggunakan

metode konvensional dan kurangnya penerapan media pembelajaran, karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran berupa permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. dan informasi dari wali kelas SD dalam mata pelajaran PKN terdapat, guru terlalu sering memusatkan siswa pada buku teks, serta model pembelajaran yang kurang efektif, guru terlalu sering menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa merasa bosan. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal, baik dibuku, dan diberikan oleh guru.

Guru kurang maksimal memanfaatkan media dalam mengajar. Hal ini yang menjadi kelemahan dalam pembelajaran PKN adalah masalah penilaian pembelajaran yang kurang objektif dan menyeluruh. Akibat dari kenyataan di atas, hasil ulangan semester kelas IV Tahun Pelajaran 2023/2024 yang diperoleh siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di kelas IV SD yaitu 70. Sebagai gambaran dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Data Hasil Ujian Semester Siswa Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi**

NO	Tahun Ajaran	Kkm	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata Rata
1.	2023/2024	70	25	8(32) %	17 (68)%	64

Berdasarkan tabel 1.1. diperoleh nilai data siswa kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi dari 25 siswa sebanyak 8 siswa atau sebesar 32% dinyatakan tuntas sedangkan 17 siswa atau sebesar 68% dinyatakan belum tuntas dari keseluruhan siswa yang berjumlah 25 orang. Hasil belajar PKN yang dicapai siswa masih banyak yang berada di bawah KKM 70 yang ditetapkan oleh SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi. Berdasarkan keterangan tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan nilai akhir yang dicapai tergolong rendah. Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran maka siswa akan lebih mudah untuk menerima materi PKN yang cenderung pasif menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat memiliki pengetahuan yang maksimal tentang materi

Indonesia Negara ku melalui salah satu media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti yaitu puzzle.

Media ini berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun puzzle tersebut. Media yang diterapkan oleh peneliti ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk belajar secara mandiri oleh siswa, dan media ini dibuat secara khusus untuk memotivasi siswa untuk belajar maka pemerolehan belajar mereka akan lebih bermakna. Maka dari itu peneliti akan menerapkan media pembelajaran sebagai alat alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada kelas IV SD Tahfiz Qur'an Karimah Berastagi.

Penelitian penerapan media pembelajaran puzzle ini sebelumnya sudah dilakukan oleh 1. Suratiningsih, 2021 dengan judul Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan media puzzle mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, dan menyenangkan bagi siswa karena bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan puzzle akan memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba sampai mereka berhasil.

Penelitian kedua dilakukan oleh 1. Didik Prihantoro, 2022 dengan judul Penggunaan puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare. Hasil penelitian ini menunjukkan Motivasi belajar siswa dapat diwujudkan dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang relevan bagi siswa. Media puzzle merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. Media puzzle merupakan media pembelajaran yang menuntut guru untuk berfikir kreatif dalam menyajikan pembelajaran. Dengan menggunakan media puzzle siswa akan terus berfikir kreatif menemukan jawaban yang tepat. Dengan menggunakan media puzzle siswa akan semakin tertantang, tidak mudah bosan dan siswa akan merasa senang untuk terus belajar.

Penelitian ketiga dilakukan oleh 1. Sri Widyanarti, 2019 dengan judul Penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambak Sari Surabaya. Hasil penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi kualitatif . Pada kegiatan pembelajaran, aktivitas guru mengalami peningkatan skor rata-rata 75% pada siklus I, 81,9% pada siklus II, dan 90,29% pada siklus III. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan skor rata-rata 66,07% pada siklus I, 76,78% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan skor rata-rata 40% pada observasi awal, 46,66% pada siklus I, 66,67% pada siklus II, dan 86,67% pada siklus III. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung dalam peajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Ajaran 2023/2024.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi faktor penyebabrendahnya hasil belajar siswa oleh karena hal-hal sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang kurang menarik
2. Siswa kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar masih belum optimal
3. Siswa cenderung merasa bosan saat pembelajaran PKN
4. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal, baik yang ada di buku dan diberikan oleh guru

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada “**Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PKN**

## **Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Ajaran 2023/2024.**

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran Puzzle pada mata pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa Menggunakan media pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Apakah motivasi belajar siswa meningkat menggunakan media pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk Melaksanakan pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran Puzzle pada mata pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024
2. Untuk Mengetahui motivasi belajar siswa Menggunakan media pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024
3. Untuk Mengetahui motivasi belajar siswa meningkat menggunakan media pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran PKN Materi Negaraku Indonesia

Kelas IV SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah adalah sebagai bahan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk menambahkan keterampilan guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle.
3. Bagi siswa adalah meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKN.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian tindakan kelas berikutnya dimasa yang akan datang dalam upaya meningkatkan motivasi belajar.

