

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan memiliki peran strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 serta Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu juga berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa.¹

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu mata pelajaran yang sering mengalami kendala adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak siswa kelas IV yang tampak kurang antusias, mudah bosan, dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan tanya jawab yang tidak disertai dengan penggunaan media yang menarik.

¹ Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hal. 7

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pembangunan nasional, pendidikan memiliki peran strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Negara Republik Indonesia tentu sangat mengharapkan tujuan pendidikan nasional tersebut. Salah satu tujuan tersebut adalah pengembangan sumber daya manusia yang berilmu, terampil, dan kreatif. Termasuk kemampuan memanfaatkan media, yang tentunya tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari karena sifat sosial manusia. Berikut ini diperjelas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Tenaga Pendidik dan Dosen di jelaskan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.²

Untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti media tebak gambar. Media ini dapat membantu menyampaikan materi secara visual dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, tebak gambar juga dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta membangun suasana kelas yang lebih hidup dan

² Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 356.

menyenangkan. Penulis membahas tentang peran media pembelajaran IPAS dalam proses belajar mengajar. Berikut ini adalah firman Allah dalam Surat Al-Alaq ayat 1-5 Al-Qur'an:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Menurut M.Quraish Shihab dalam tafsirnya (Al-Misbah) yang dimana hal ini yang sangat representatif sebagai dasar basis dalam pendidikan dan memberikan solusi dan relevansinya terhadap pembelajaran dalam perkembangan pendidikan konteks kekinian saat ini hingga dengan tumbuh dewasa melalui pengawasan sebagai bentuk koreksi terhadap anak yang diberikan pendidikan.³ Bahwasannya Allah telah mengajarkan dalam pembelajaran harus menggunakan alat bantu atau media. Oleh karena itu media tebak gambar merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Sehingga anak lebih mudah memahami sebuah pembelajaran.

Berdasarkan ayat tersebut Allah SWT menciptakan Qalam sebagai alat atau media untuk pengembangan Ilmu Pengetahuan. Allah menggunakan pena sebagai sarana untuk mengajarkan manusia membaca dan menulis. Lebih jauh Allah secara halus mengisyaratkan agar manusia menerima ilmu dari Allah. Allah juga telah mengisyaratkan bahwa penyebaran ilmu pengetahuan, pada kenyataannya, sangat diuntungkan dengan penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu-ilmu sosial saling terkait erat satu sama lain. Guru dapat menjelaskan konsep

³ Wely Dozan, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5," Ta'limuna 9, no. 02 (2020): 153–169.

konkret dan abstrak dengan lebih mudah ketika mereka menggunakan media sebagai alat. Siswa dapat lebih memahami pelajaran yang coba diajarkan guru kepada mereka berkat media.

Menurut peneliti, penggunaan media tebak gambar dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pendekatan ini mengembangkan fokus dan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru sekaligus mengajarkan mereka untuk berani menyuarakan pendapat. Latihan pembelajaran kolaboratif dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka. Melalui konten yang telah dibagikan kepada teman-temannya dan apa yang mereka ajarkan kepada teman-temannya, siswa akan memperoleh pemahaman dan penguasaan terhadap materi pelajaran.⁴

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Tebak Gambar Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV A SDN Pemurus Dalam 5 Kecamatan Banjarmasin Selatan”**.

B. Definisi Istilah

Penulis memberikan penjelasan tentang judul berikut ini untuk mencegah kesalah pahaman dan kekeliruan seperti berikut:

1. Penggunaan

Guna yang berarti manfaat, keuntungan, atau fungsi merupakan kata dasar penggunaan. Sedangkan penggunaan mengacu pada tindakan, prosedur, atau

⁴ Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Penerjemah Raisul Muttaqien) (Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia, 2016), 31.

proses penggunaan sesuatu.⁵ Penggunaan mengacu pada praktik guru dalam menggunakan atau memanfaatkan setiap media yang tersedia untuk proses pembelajaran IPAS.

2. Media Tebak Gambar

Media dalam hal ini media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Media pembelajaran yang dimaksud di sini adalah alat bantu atau alat penunjang yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Mengenal Gambar Media atau yang dikenal juga dengan alat peraga yang berfungsi untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami merupakan bagian dari sumber belajar atau media konkret yang meliputi benda-benda edukatif di dalam kelas yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media yang dimaksud adalah media tebak gambar, yaitu media yang menggambarkan gambar-gambar animasi tentang contoh-contoh adat istiadat, norma, dan peraturan yang berlaku di sekolah, rumah, dan masyarakat. Guru memanfaatkan gambar-gambar tersebut untuk membantu siswa memahami konsep IPAS lebih cepat dengan menggunakan benda, alat, dan gambar yang berfungsi untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami.⁷

⁵ Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), Ed, 3, h 375.

⁶ AhmadFajirin, "PengertianMediapembelajaran"
<http://www.medukasi.web.id/2014/09/26/pengertianmedia-pembelajaran.html>

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010). h. 4.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu proses yang melibatkan guru (mengajar) dan siswa (belajar) yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.⁸ IPAS merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD/MI), yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora. Salah satunya adalah Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola lingkungan sosial dan lingkungannya. Dengan adanya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS, diharapkan siswa mampu mengelola lingkungan sosial dan lingkungannya.⁹

Mata pelajaran IPAS semester 2 kelas IV BAB VIII merupakan mata pelajaran yang dibahas dalam penelitian ini “Membangun Masyarakat yang Beradab” dengan capaian pembelajaran siswa menciptakan individu yang memahami dan menghargai norma, adat istiadat, dan peraturan yang berlaku dalam masyarakat, serta mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral dan etikita yang baik.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 5.

⁹ Inggit Dyaning Wijayanti and Anita Ekantini, “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 2-3

C. Fokus Penelitian

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut dengan memperhatikan sejarah permasalahan sebagaimana telah diuraikan oleh penulis sebelumnya:

1. Bagaimana penggunaan media tebak gambar dalam pembelajaran IPAS kelas IV A SDN Pemurus Dalam 5 Kecamatan Banjarmasin Selatan?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media tebak gambar dalam pembelajaran IPAS kelas IV A SDN Pemurus Dalam 5 Kecamatan Banjarmasin Selatan ?

D. Tujuan Penelitian

Pada hakikatnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah yang diteliti. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media tebak gambar dalam pembelajaran IPA di kelas IV A SDN Pemurus Dalam 5 Kecamatan Banjarmasin Selatan merupakan tujuan umum dari penelitian ini.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media tebak gambar pembelajaran IPAS di kelas IV A SDN Pemurus Dalam 5 Kecamatan Banjarmasin Selatan.

E. Signifikasi Penelitian

Tujuan teoritis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman kita tentang cara menggunakan materi pembelajaran siswa di kelas.

1. Bagi penulis, temuan penelitian ini dapat membantu siswa mempersiapkan diri dan mencari masa depan mereka di masyarakat.
2. Bagi Guru
 - a. Untuk meningkatkan penguasaan siswa, berikan calon guru ringkasan proses pembelajaran.
 - b. Mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi selama proses pendidikan.
 - c. Mengenali bidang pembelajaran yang memerlukan perbaikan.
3. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan mutu SDN Pemurus Dalam 5 Kecamatan Banjarmasin Selatan
 - b. Memberikan motivasi guru lain untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.
4. Bagi Siswa
 - a. Memanfaatkan media tebak gambar untuk membantu dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.¹⁰
 - b. Dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, yang membuat siswa lebih mahir dalam menggunakan media tebak gambar sehingga meningkatkan pemahaman menyimak siswa pada pembelajaran IPAS.

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori & PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010. hal 45

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan studi yang dilakukan, terdapat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian menggunakan media tebak gambar, antara lain:

1. Skripsi yang berjudul "*Penerapan Metode Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2015*" oleh Raden Ali Syahied.

Ringkasan singkatnya sebagai berikut : bahwa metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar pembelajaran tidak bosan dan lebih menarik dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.¹¹

2. Skripsi yang berjudul "*Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Sejarah Kebudayaan Islam di Man 3 Banjarmasin. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam*" oleh Rio.

Ringkasan singkat sebagai berikut : bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata sejarah kebudayaan islam yang meliputi penggunaan media pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terdiri dari faktor tujuan, faktor situasi dan kondisi, faktor sarana dan prasarana serta faktor guru.¹²

¹¹ Raden Ali Syahied, *Penerapan Metode Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SD*, (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2015).

¹² Rio, *Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Sejarah Kebudayaan Islam di Man 3 Banjarmasin*, (Skripsi Universitas UIN Antasari Banjarmasin) 2019

3. Skripsi yang berjudul “*Penggunaan Media Tebak Gambar Untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Tambang, Jurusan Program Studi Pendidikan Sejarah*” oleh Siti Khairiyah.

Ringkasan singkat sebagai berikut : bahwa dengan menggunakan media tebak gambar membantu siswa lebih tertarik menggunakan pembelajaran tersebut terutama di mata pelajaran IPS.¹³

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan ini maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari dua bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, definisi istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori Pemahaman Media Tebak Gambar, Tujuan, Manfaat, peranannya dalam pembelajaran IPAS, langkah-langkah penggunaan media tebal gambar, dan faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran IPAS.

BAB III Jenis dan metodologi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pemrosesan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan Penelitian umum tentang lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V Kesimpulan, yang berisikan simpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

¹³ Siti Khairiyah, *Penggunaan Media Tebak Gambar Untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Tambang, Jurusan Program Studi Pendidikan Sejarah*, (Skripsi Universitas Pendidikan Sejarah, 2017)