

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pendidikan ada suatu perangkat rencana mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu yang dinamakan dengan kurikulum (UU No. 20 Pasal 1 2003).

Permasalahan yang ada dalam ruang lingkup pendidikan sangat banyak, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Salah satu masalah yang seringkali muncul dalam ruang lingkup Sekolah Dasar terutama pada kelas tinggi adalah rendahnya kemampuan kognitif siswa dalam hal memahami dan mengingat suatu materi pembelajaran. Kemampuan kognitif itu sendiri meliputi kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menghafal, menganalisis, dan mengaplikasikan. Kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan cara berpikir siswa, kemampuan kognitif merupakan perkembangan pola pikir dari otak, dimana kemampuan yang berhubungan dengan otak sangatlah penting untuk penilaian akademik siswa.

Materi pembelajaran yang menjadi utama dalam pendidikan Sekolah Dasar salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan (UU No. 20 Pasal 37 Ayat 1 2003) kurikulum pendidikan sekolah dasar salah satunya wajib memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada hasil observasi, diketahui bahwa pada siswa kelas VI SDN Pucung V memiliki

pengetahuan dan pemahaman IPS yang rendah dan masih banyak siswa yang sangat sulit memahami pembelajaran IPS.

Pada setiap siswa menerima suatu materi pembelajaran dan siswa memahami materi tersebut, secara bersamaan siswa sedang meningkatkan kemampuan kognitifnya. Tahap paling awal yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah dengan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran, salah satu cara yang membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran yang kreatif. Disinilah peran guru sebagai mediator hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran karena media tersebut dijadikan sebagai alat bantu yang dapat sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada pembelajaran IPS.

Namun pada kenyataannya, guru di SDN Pucung V belum melaksanakan perannya sebagai mediator dengan baik. Hal ini terlihat dari guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran IPS, sehingga kurangnya keaktifan siswa membawa pada kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran cenderung monoton dan daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sangat kurang.

Apabila hal tersebut dibiarkan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik, dan membuat siswa menjadi pasif dan tidak akan berkembang pengetahuan kognitifnya, untuk mengatasi masalah tersebut perlu diupayakan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan serta keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan membuat pembelajaran yang bermakna sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media *Ice Cream* diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN. Materi

ASEAN sendiri seringkali dianggap membosankan dan sulit dipelajari oleh siswa dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas VI SDN Pucung V pada materi ASEAN sangatlah rendah, hanya 10% siswa yang dapat memahami materi ASEAN. Cara penggunaan media pembelajaran *Ice Cream* juga sangat mudah dan memberikan pembelajaran yang mengasah kerjasama, keterampilan dan ketelitian siswa. Tetapi selain itu, media *Ice Cream* juga memiliki kekurangan yaitu pembuatannya yang lama dan membutuhkan banyak alat dan bahan dalam pembuatannya, karena media *Ice Cream* ini termasuk ke dalam media pembelajaran konvensional.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan media pembelajaran *Ice Cream* ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi ASEAN yang akan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa itu sendiri. Kata *Ice Cream* yang sangat tidak asing bagi para siswa akan memberikan kesan dekat terhadap pembelajaran yang akan siswa pelajari dan membuat siswa tertarik terhadap hubungan *Ice Cream* dengan pembelajaran, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa merasa pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak akan membuat siswa merasa bosan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media *Ice Cream* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN Pucung V**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.
2. Banyak siswa yang belum aktif dalam pembelajaran IPS.
3. Rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Siswa menganggap materi ASEAN sulit untuk dipelajari.

### C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini bisa diselesaikan dengan lebih terfokus dan mendalam, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu, Pengaruh Media *Ice Cream* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN Pucung V”.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, “Apakah Terdapat Pengaruh dari Media *Ice Cream* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN Pucung V?”.

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan Pengaruh Media *Ice Cream* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN Pucung V.

### F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi keilmuan yang berkaitan dengan masalah yang diangkat, sekaligus sebagai bahan telaah bagi peneliti sebelumnya dan referensi baru bagi penelitian tentang media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dan dengan adanya media pembelajaran *Ice Cream* akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga



siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya pada mata pelajaran IPS.

2) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran *Ice Cream* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang sebelumnya belum pernah guru ketahui. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai masukan untuk guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi di setiap pembelajarannya guna membantu setiap proses pembelajaran di dalam kelas.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan salah satu media pembelajaran konvensional yang khas di sekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bermanfaat untuk dapat dijadikan acuan atau perbandingan dalam upaya pengembangan media pembelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN di kelas VI Sekolah Dasar.

