

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang dituntut belajar agar bisa melakukan proses perubahan perilaku yang lebih baik dalam kehidupan. Jika seseorang melakukan proses perubahan tingkah laku maka disebut dengan belajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dikarenakan interaksi individu dengan lingkungannya Schunk (Parwati dkk, 2018: 6). Belajar merupakan kegiatan dalam lembaga pendidikan. Dengan demikian dalam menerapkan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik memerlukan sebuah dorongan untuk memajukan kualitas pendidikan. Salah satunya di sekolah adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

Sekolah adalah lembaga pendidikan tempat kegiatan belajar peserta didik mempelajari dan memahami ilmu pengetahuan kemudian mengamalkan pada kehidupan sehari-hari. Ilmu yang didapat dari hasil proses belajar di kelas akan bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi lingkungannya dengan menjadi manusia seutuhnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yakni menjadi manusia berguna untuk nusa dan bangsa, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana pada Undang-undang nomor 2 tahun 1989 pasal 4 tentang sistem

pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman, bertakwa terhadap tuhan yang maha esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani, rohani, kepribadian yang mantab dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berdasarkan observasi awal di lapangan pada kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate, terdapat masalah belajar dialami peserta didik yaitu kesulitan dalam memahami materi, seperti guru memberikan pertanyaan kemudian siswa menjawab tidak sesuai dengan materi. Media pembelajaran yang digunakan kurang memadai pada pembelajaran tematik. Pembelajaran berpatokan buku, sehingga membuat suasana kelas menjadi jenuh tidak menarik perhatian peserta didik saat belajar karena tidak ada hal baru yang menyenangkan, siswa lebih asik bermain sendiri atau berkomunikasi dengan teman sebayanya dan mengalami perlambatan memahami materi yang diajarkan. KKM yang ditetapkan oleh SD Negeri 53 Kota Ternate adalah 65%, menurut penjelasan guru wali kelas II bahwa masih ada beberapa siswa kelas II hasil belajarnya belum maksimal.

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa terhadap kemampuannya dalam memahami materi yang diajarkan setelah melakukan kegiatan belajar, hal ini juga adalah suatu usaha anak untuk memperoleh perubahan perilaku sesuai dengan tujuan belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu

faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berasal dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor ekstern berasal dari luar diri siswa.

Usia di sekolah dasar kelas II merupakan salah satu langkah untuk merubah perilaku dan karakter yang di tanamkan hingga mereka dewasa, jika tidak ditanamkan dari awal maka akan terjadi perilaku negatif yang membuat kepribadiannya menyesuaikan lingkungan menjadi tidak stabil. Karena pada jenjang SD merupakan proses semasa belajar dari usia anak mengenal pendidikan mengenai perubahan perilaku merupakan landasan anak menjadi manusia berkualitas. Apabila sikap-sikap positif sudah dibiasakan pada siswa jenjang SD, akan dapat terus membiasakan sikap positifnya yang di peroleh sebelumnya ketika menduduki jenjang pendidikan selanjutnya (Faisal & Lova, 2018: 19).

Pada umumnya guru masih kurang menggunakan media pembelajaran sebagai bahan ajar, dan lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang fokus dalam pembelajaran, yang menyebabkan lemahnya siswa pada saat memahami materi pembelajaran. Cara mengatasi permasalahan tersebut, hendaknya dalam proses pembelajaran menggunakan media menarik perhatian yang membuat siswa tidak malas belajar, lebih fokus, dan senang mengikuti proses pembelajaran, seperti guru menyiapkan media pembelajaran yang menarik, dan inovatif, pernah di otak-atik oleh anak-anak semasa bermain di rumah kemudian diterapkan dalam pengalaman belajarnya agar dapat membantu siswa memperoleh pemahaman tentang materi yang

diajarkan, yaitu dengan Penerapan Media *Puzzle House* Menggunakan Metode *Hypnoparenting*.

Menurut Christian (2016: 118), metode *hypnoparenting* merupakan metode yang terkait dengan kecerdasan anak, salah satunya dengan menerapkan media *puzzle*.

Menurut Sudi dkk. (2020: 56), *puzzle* rumah (*puzzle house*) adalah sebuah permainan yang bernuansa edukasi yang berbentuk *puzzle* bongkar pasang, *puzzle* tersebut terbukti mendapatkan peningkatan dari hasil belajar siswa kelas II dari 74,8 meningkat menjadi 81,25. Untuk peningkatan aktivitas siswa dan guru mendapat peningkatan 80,4 menjadi 88,3.

Media berpadu metode ini sangat di perlukan siswa, khususnya pada siswa yang memiliki masalah dalam belajar dikarenakan hal-hal negatif yang berada dilingkungannya seperti, anak merasa jenuh, malas belajar atau tidak suka saat mengikuti pembelajaran sehingga, membuat hasil belajar menurun, dan siswa juga tidak paham dengan materi yang diajarkan.

Teknik dengan menerapkan media pembelajaran *Puzzle House* dipadu metode *Hypnoparenting* sangat cocok membangun aktivitas belajar yang menyenangkan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas, dilakukan penelitian dengan **“Penerapan Media *Puzzle House* dipadu Metode**

***Hypnoparenting* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IISD Negeri 53 Kota Ternate Pada Tema 7 Subtema 1 Kebersamaan di Rumah”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* jarang diterapkan dalam pembelajaran
2. Kurang adanya media pembelajaran kreatif pada pembelajaran tematik di kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate
3. Siswa masih sulit memahami materi yang diberikan oleh guru
4. Pada pembelajaran tematik hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate masih rendah

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya media *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* di kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate pada tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah?
2. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate saat diterapkannya media *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* pada tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* di kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate pada tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah
2. Mengetahui aktivitas pembelajaran kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate saat diterapkannya media *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* pada tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru di sekolah dalam proses belajar mengajar di kelas II pada Tema 7 Subtema 1 Kebersamaan di Rumah, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini memberikan kontribusi tentang penerapan media pembelajaran *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di sekolah dasar pada pembelajaran tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dalam proses kegiatan pembelajaran tentang media dan metode pembelajaran
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengembangkan nilai sikap positif melalui pengalaman belajar di kelas, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
- b. Bagi guru, dapat menjadi terobosan baru sebagai salah satu teknik mengajar, memfasilitasi kegiatan pembelajaran, terhindar dari kalimat-kalimat berdampak negatif saat mendidik siswa
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan rujukan dalam peningkatan kualitas belajar mengajar di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar yang jauh lebih baik sesuai harapan guru dan sekolah
- d. Bagi peneliti, mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman secara langsung, sebagai bekal bagi peneliti kedepannya apabila menjadi guru di sekolah dasar (SD) yang mampu memperbaiki pembelajaran di kelas, yaitu mempunyai ide kreatif dalam menerapkan media dan metode yang cocok bagi peserta didik.

F. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini asumsi yang di gunakan sebagai berikut:

- a. Guru kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate mampu menerapkan media *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* pada tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah
- b. Peserta didik kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate mampu menggunakan media *puzzle house* pada proses pembelajaran tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah dan termotivasi saat mengikuti proses belajar mengajar

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah penerapan media *puzzle house* dipadu metode *hypnoparenting* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 53 Kota Ternate pada tema 7 subtema 1 kebersamaan di rumah.

H. Definisi Istilah/Oprasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap definisi istilah atau oprasional yang terletak pada judul, maka peneliti menjelaskan istilah tersebut sebagai berikut:

1. Pengertian Media *Puzzle House*

Puzzle adalah sejenis permainan berupa potongan-potongan gambar, cara bermainnya yaitu, dengan cara menyusunnya sampai berbentuk sebuah gambar yang benar (Amin & Prirahayu, 2021: 219).

Media yang digunakan dalam penelitian yaitu, media *puzzle* yang berbentuk seperti rumah, sehingga dinamakan dengan *puzzle house*, yang berarti rumah teka-teki atau bongkar pasang. Pada dinding rumah *puzzle* terdapat gambar yang akan di tebak secara tim oleh siswa melalui bongkar pasang tersebut dan dari setiap *puzzle house* terdapat kunci rumah, kunci tersebut merupakan kunci jawaban dari gambar yang telah di tebak oleh siswa, guru akan memberikan kunci setelah siswa menjawab pertanyaan. Media ini merupakan permainan

edukatif, siswa bisa bermain sambil belajar untuk memahami materi pembelajaran.

2. Pengertian Metode *Hypnoparenting*

Menurut Christian (2016: 116-124), *Hypnoparenting* adalah pola asuh yang dikenal dengan *parenting* sebagai tindakan pendidik dalam rangka memenuhi kebutuhan, memberi perlindungan dan mendidik anak dalam kehidupannya. Menggunakan cara berkomunikasi dengan pikiran bawa sadar anak dengan memberikan sugesti positif sesuai dengan permasalahan anak.

Metode *hypnoparenting* adalah *hypnosis* (hipnosis) dan *parenting* (mengasuh anak) merupakan suatu metode mendidik anak. Dengan cara berkomunikasi menggunakan kalimat-kalimat positif, agar terhindar dari kalimat atau perilaku negatif yang akan berdampak pada anak.

3. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Menurut Parwati dkk.(2018: 50), hasil belajar adalah apa yang diperoleh setelah melakukan belajar, di sini hasil belajar ruang lingkupnya luas, bisa dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar adalah untuk mengukur apakah siswa sudah memahami materi atau belum. Hasil belajar merupakan mengukur tingkat kemampuan siswa yang diperoleh dari pengalaman setelah mengikuti aktivitas pembelajaran dengan

suatu perbuatan tingkah laku tergolong aspek ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

