

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Terhitung sejak 2013 hingga saat ini sistem pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Dalam implementasinya tentunya terdapat perubahan yang diakibatkan karena perubahan kurikulum, salah satunya adalah dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan (Ananda & Fadhilaturrehmi, 2018). Dengan diterapkannya pembelajaran tematik siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, dapat berfikir kritis serta mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan (Hidayani, 2017). Dengan begitu adanya perubahan dalam proses pembelajaran mengakibatkan guru dan siswa harus melakukan penyesuaian dalam pembelajaran.

Penyesuaian yang harus dilakukan mulai dari model pembelajaran yang awalnya berupa pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Center*) kini menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Center*). Pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran karena guru yang lebih mendominasi pembelajaran dan menjadi pusat pembelajaran (Wiliawanto et al., 2019). Pembelajaran yang cenderung hanya memfokuskan pada guru (*Teacher Center*) harus diubah dengan pembelajaran yang

menekankan pada siswa (*Student Center*) yang mampu membuat siswa aktif belajar baik secara sikap, pengetahuan maupun keterampilan (Cahyadi et al., 2019). Untuk menunjang keaktifan siswa dalam belajar diperlukan juga strategi pembelajaran yang efektif, contohnya cara belajar mandiri, berkelompok, cara mempelajari buku, cara bertanya atau mengajukan pertanyaan, cara mengemukakan pendapat dan sebagainya.

Selain model serta strategi dalam pembelajaran, hal penting lainnya yang diperlukan guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Nurrita, 2018). Dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Secara sederhana media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam 3 jenis yakni media visual, media audio dan media audio visual. Setiap jenis media tentunya memiliki fungsinya masing masing. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Savitri, 2020). Media audio mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Media audio visual adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran. Media ini merupakan perantara melalui

pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Ananda, 2017).

Dalam penerapannya, jenis media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah media visual. Media berbasis visual merupakan jenis media yang memiliki unsur utama berupa bentuk nyata, tekstur, dan warna dalam penyajiannya. Penyajian media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran (Sudiarsini et al., 2016). Media visual juga dapat digolongkan sebagai media yang sederhana dan simple dalam proses penggunaannya. Media visual yang sering digunakan oleh guru berupa modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), bagan, peta konsep, PPT dan alat peraga seperti globe, gambar-gambar dan lainnya. Selain sederhana dan mudah untuk digunakan media visual termasuk media yang tahan lama, tahan lama yang dimaksudkan ialah media dapat digunakan berkali kali.

Berdasarkan hasil observasi dan kenyataan di lapangan yang telah dilakukan di gugus IV kecamatan Pupuan, secara umum dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran. Namun permasalahannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terlalu monoton. Akibatnya siswa sering kehilangan konsentrasinya dan proses pembelajaran menjadi pasif. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Rismawati & Khairiati, 2020). Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, maka dilakukan studi dokumen terhadap hasil belajar siswa kelas III di gugus IV Kecamatan Pupuan sebagai berikut.

Diperoleh hasil belajar tematik siswa kelas III masih tergolong rendah dengan presentasi 66,67 % siswa dibawah KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, 56,67% siswa dibawah KKM untuk mata pelajaran matematika dan 63,33% siswa dibawah KKM untuk mata pelajaran PPKn. Maka dari itu perlu adanya penggunaan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi demi tercapainya hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk melakukan pengujian guna mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III. Model pembelajaran aktif merupakan suatu perencanaan yang digunakan dalam suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik (Hasanah, 2016). Dengan penerapan model pembelajaran aktif keterlibatan siswa dalam pembelajaran lebih meningkat, siswa tidak hanya duduk melingkar, mengerjakan atau melakukan sesuatu akan tetapi juga dalam bentuk proses analisis, analogi, komparasi, penghayatan yang kesemuanya melibatkan siswa dalam hal psikis dan emosi (Agustiana et al., 2021).

Melalui media *Fun Thinkers* siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih berkonsentrasi dalam menerima suatu materi sehingga hasil belajar yang diharapkan lebih optimal. Media *Fun Thinkers* tidak hanya berfokus untuk mengembangkan kognitif anak namun juga mengembangkan sikap anak seperti bekerjasama, percaya diri dan bertanggung jawab (Kibtiah et al., 2021). Selain itu media *Fun Thinker* juga sesuai dengan karakteristik siswa SD khususnya pada kelas rendah yang masih senang bermain. Dengan mengkombinasikan bermain dengan

belajar otak kiri dan kanan siswa kanan terlatih secara seimbang sehingga siswa lebih menikmati proses pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan yang ada serta keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers*, maka perlu adanya penelitian penerapan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* ini. Dengan demikian peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media *Fun Thinkers* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Cuaca”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran kurang menarik karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
2. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena kurangnya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang menarik.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tematik.
4. Media yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru biasanya hanya mengandalkan video dari youtube dalam pembelajaran daring maupun luring sehingga proses pembelajaran kurang efektif.
5. Motivasi dan semangat belajar siswa yang berkurang, karena hanya diberikan tugas seperti yang ada di buku.



### **1.3 Pembatasan Masalah**

Latar belakang dan identifikasi masalah dapat menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini difokuskan mengenai pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema cuaca.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema cuaca?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema cuaca.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan teori terkait penerapan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers*. Pengetahuan mengenai model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* diharapkan memberikan kontribusi yang positif terhadap pembelajaran, dan dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak yang terlibat baik dunia pendidikan. Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

#### 1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar/mengajar oleh guru. Dengan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* guru dapat memberikan pengalaman dan suasana baru bagi siswa dalam belajar. Dengan pengalaman dan suasana baru siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan berbantuan media yang tepat guru akan lebih mudah dalam penyampaian informasi dan pembelajaran akan lebih efektif.

#### 2) Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* siswa dapat belajar tematik dengan pengalaman yang baru. Dalam kegiatan belajar siswa bisa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran lebih bermakna dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran tematik. Siswa juga lebih antusias dan aktif sehingga menumbuhkan minat siswa dalam untuk mengikuti

pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga akan memberikan semangat belajar untuk siswa.

3) Bagi kepala sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk perbaikan sistem pendidikan kedepan. Kepala sekolah dapat mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media oleh guru dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih kedepannya lebih efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai permasalahan pembelajaran dan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* sebagai solusi dari permasalahan. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian sejenis.

