

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi yang sangat penting bagi setiap negara agar dapat melahirkan generasi muda yang memiliki daya saing tinggi dan siap menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan menempuh pendidikan setiap individu dapat memperoleh pengetahuan terkait perkembangan teknologi informasi dan keterampilan dasar untuk menguasai teknologi informasi tersebut. Pendidikan sangat banyak mengambil peran dalam memajukan sebuah bangsa. Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang sangat penting, dikarenakan pada jenjang ini individu diberikan bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan (Rachmadyanti, 2017).

Perkembangan pendidikan yang telah terjadi di Indonesia telah menghasilkan beberapa kali perubahan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Hingga saat ini di Indonesia telah menggunakan Kurikulum 2013 dengan menerapkan proses pembelajaran tematik terpadu. Dalam proses pembelajaran tematik terpadu peserta didik dilatih untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tematik terpadu merupakan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada sebuah tema dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Sari et al., 2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu memungkinkan penggunaan waktu belajar lebih efisien karena peserta didik dalam memahami berbagai konsep yang

mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Penerapan tematik terpadu dalam proses pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan pada model pembelajaran *Student Center* dimana pembelajaran yang berlangsung lebih berpusat kepada siswa sebagai pelaku pembelajaran. Hal ini sangat sesuai dengan pendekatan belajar modern yang banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Ratnawati (2020) *Student Center Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang kini sangat populer di kalangan praktisi pendidikan di dunia. SCL dipercaya sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran guna meraih hasil belajar siswa secara optimal. Ini sesuai dengan filosofi belajar, bahwa belajar merupakan kegiatan memperoleh pengetahuan baru dimana semakin banyak pengetahuan didapat siswa, semakin besar peluang mereka untuk terus meningkatkan kualitas sikap dan perilakunya.

Meningkatkan kualitas dan prilaku siswa dapat dipermudah dengan memberikan ruang untuk melakukan interaksi lebih selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran aktif, dengan demikian siswa akan memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas berupa hubungan interaktif dengan materi pembelajaran sehingga siswa terdorong menyimpulkan dan merefleksikan pemahamannya. Ini sebagai wujud murni dalam proses pendidikan yang memberikan pengalaman yang mengubah perilaku sehingga dapat memaksimalkan potensi diri. Guru berperan penting dalam mengatur jalannya pembelajaran, sehingga dalam mengajar guru didorong untuk

lebih kreatif dan inovatif demi menghasilkan pembelajaran yang efektif (Pentury, 2017). Guru bisa menggunakan benda-benda yang bersifat konkret sehingga siswa lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran. Namun guru juga perlu mempertimbangkan pembaharuan dalam merancang sebuah pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan model dan media pembelajaran supaya hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, namun tidak dapat menggantikan peran guru sebagai fasilitator. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang dalam keberhasilan penerapan model pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan gairah belajar dan meningkatkan visual peserta didik (Naibaho, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu: media *visual*, media *audio*, dan media *audio-visual*. Media *Visual* ialah suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini bergantung pada indera penglihatan peserta didik. Media *visual* seperti gambar dan foto merupakan media sederhana yang mudah untuk dipahami

oleh peserta didik (Devi & Bayu, 2020). Media *Audio*, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan. Media *Audio-visual*, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Dengan penggunaan media akan mendapatkan pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar (Patmawati et al., 2018). Namun demikian guru juga perlu memahami karakteristik siswa serta materi yang akan diajarkan dalam memilih ketepatan media pembelajaran, dengan demikian media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa juga dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran yang berlangsung, guru lebih cenderung menggunakan jenis media pembelajaran *visual* dibandingkan *audio* ataupun *audio-visual*. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *visual* lebih mudah digunakan dan didapatkan, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Desember 2021 di Gugus IX Kecamatan Gianyar diperoleh permasalahan, (1) Kurangnya penggunaan media dalam menunjang pembelajaran, (2) Model pembelajaran yang dilakukan cenderung satu arah dan berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran, (3) Kurangnya minat dan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga menurunkan kualitas belajar peserta didik, (4) Kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan

semangat belajar siswa. 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 studi dokumen terhadap hasil belajar tema 4 pada siswa kelas I di Gugus IX Kecamatan Gianyar sebagai berikut.

Hasil belajar siswa kelas I pada tema keluargaku masih tergolong rendah dengan persentasi 71.43% di bawah kkm untuk mata pelajaran Matematika, 70.33% di bawah kkm untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan 61.54% di bawah kkm untuk mata pelajaran PPKn. Maka dari itu diperlukan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Dengan demikian perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media pembelajaran *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas I. 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).

Buku media *Fun Thinkers* merupakan sebuah media yang dikemas dalam bentuk buku yang di dalamnya terdapat sebuah permainan yang menyenangkan. Buku media *Fun Thinkers* ini dipandang sebagai media *alternatif* yang dapat

membangkitkan minat siswa untuk belajar, dan dalam penggunaannya dirasa sangat praktis (Sukma & Amalia, 2021). Media ini tepat digunakan dalam pembelajaran tematik salah satunya yaitu menekankan konsep pembelajaran sambil bermain. Terdapat beberapa keunggulan dari penggunaan buku media *Fun Thinkers* yaitu 1) meningkatkan minat belajar siswa, 2) siswa menjadi tidak cepat bosan dalam belajar, 3) memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan mengembangkan media ini diharapkan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat atau ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan buku media *Fun Thinkers*, maka dalam proses pembelajaran siswa diajak belajar sambil bermain dengan disajikan pertanyaan dengan mengamati gambar serta memasangkannya dengan jawaban yang dianggap benar. Berdasarkan permasalahan yang ada serta keunggulan yang dimiliki oleh media *Fun Thinkers*, maka perlu adanya penelitian penggunaan media *Fun Thinkers*. Dengan demikian peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media *Fun Thinkers* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I Tema Keluargaku”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan adalah sebagai berikut

- 1) Kurangnya penggunaan media dalam menunjang pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran yang dilakukan cenderung satu arah dan berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran.

- 3) Kurangnya minat dan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga menurunkan kualitas belajar peserta didik.
- 4) Kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan semangat belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan adanya pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti. Hal tersebut bertujuan untuk mengarahkan peneliti agar penelitian yang dilakukan tetap terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan tujuan tersebut maka penelitian ini hanya dibatasi pada model pembelajaran yang dilakukan cenderung satu arah dan berpusat pada guru. Permasalahan tersebut dapat diberikan solusi dengan menerapkan salah satu model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema keluargaku di kelas I SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas 1 tema keluargaku?

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 1 tema keluargaku.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan teori dalam penerapan model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun Thinkers* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Tema Keluargaku.

1.6.2 Manfaat Praktis

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

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membangun suasana belajar yang baru bagi siswa dengan menyajikan permainan berupa kuis, sehingga siswa tidak jenuh dan lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Dengan demikian minat dan hasil belajar siswa akan semakin meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru untuk memberikan wawasan terkait pembelajaran tematik menggunakan media *Fun Thinkers*

dengan permainan yang menyenangkan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan mudah dimengerti oleh siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, sehingga pembelajaran kedepannya bisa dijalankan dengan lebih efektif dari sebelumnya.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian sejenis terkait permasalahan pembelajaran dan media *Fun Thinkers* sebagai solusi dari permasalahan.

