

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar saat ini menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan “proses belajar mengajar yang terpadu menggunakan tema untuk saling mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan pokok pikiran tertentu (Setiawan, 2020; Riani et al., 2019). Tercapainya hasil belajar secara optimal memerlukan minat belajar yang tinggi dari siswa. Menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran memerlukan inovasi guru dalam merancang pembelajaran sehingga siswa memiliki minat dan motivasi selama proses pembelajaran (Chang et al., 2020; Philip, 2018). Pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin oleh guru dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung media yang menarik perhatian siswa untuk belajar” (Suprihatin, 2015; Maswin et al., 2020; Sabrina et al., 2017; Moslem et al., 2019).

Guru perlu memperhatikan hal-hal yang menjadi bagian penting pembelajaran. Sesuai kurikulum 2013 terdapat 5 komponen penting dalam pembelajaran, yaitu “materi, metode/model, media, strategi pembelajaran, serta penilaian (Kurniawati & Mawardi, 2021). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran tematik memerlukan penggunaan media agar menarik minat siswa untuk mengalami dan aktif menemukan sendiri makna dari materi yang diajarkan.” Selan itu guru berperan penting dalam menentukan model pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Model pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran agar tujuan hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan kreativitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Meyer & Jones mengemukakan bahwa pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring ke arah pemaknaan mengenai isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga bagi peserta didik bahwa proses pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi peserta didik. Dengan demikian strategi pembelajaran aktif pada peserta didik dapat membantu ingatan mereka, sehingga mereka dihantarkan pada prestasi belajar peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Calistung adalah singkatan membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran calistung merupakan tahapan dasar anak bisa mengenal huruf dan angka. Membaca, menulis, dan berhitung atau calistung termasuk salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikuasai anak-anak. Sekolah dasar utamanya kelas 1, mengemban tiga fungsi utama dalam pendidikan yaitu mengembangkan potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar (Pallupi, 2007). Yang termasuk pengembangan kemampuan dasar adalah membaca, menulis, dan berhitung (calistung) permulaan. Oleh karena itu sangat

dipandang perlu menanamkan konsep dasar calistung yang menyenangkan dengan tujuan memberikan pembelajaran tanpa memberi beban melebihi kematangan belajar di usia mereka. Abbas (2006) menyatakan bahwa, strategi pembelajaran dikelas rendah adalah bersahabat, menyenangkan, tetapi tetap bermakna bagi anak. Penanaman konsep atau pengetahuan dan keterampilan anak tidak harus didril, tetapi ia belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami. Semua ini sejalan dengan pola pendidikan yang diadopsi dari pendidikan anak usia dini yakni belajar sambil bermain dengan bermain sambil belajar.

Dari hasil observasi sementara yang dilakukan pada siswa kelas 1 SD Gugus Rijani pada kenyataannya ditemukan bahwa "pelaksanaan pembelajaran calistung tidak berlangsung sesuai dengan apa yang terurai di atas. Kondisi bermain yang merupakan karakter anak, tidak terlihat optimal dalam belajar, jauh dari kegiatan belajar sambil bermain. Anak belum diberikan kebebasan belajar dengan bermain dengan caranya sendiri sehingga kelas terasa menegangkan. Hal ini mengakibatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang optimal, karena siswa hanya menerima begitu saja apa yang diberikan guru, tanpa siswa ketahui bagaimana caranya mencari, dari mana didapatkan hasilnya dan lain sebagainya. Padahal apabila proses pembelajarannya berorientasi pada siswa, dengan siswa mencari tahu sendiri mengenai materi yang dipelajari dan dikaitkan pada suatu fenomena atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari mereka, maka secara tidak langsung keterampilan calistung siswa dapat ditingkatkan lagi dari nilai yang telah diperoleh siswa sebelumnya."

Selain model serta strategi dalam pembelajaran, hal penting lainnya yang diperlukan guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982). 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). Media merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa. 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.

Adanya sebuah media pembelajaran tentunya harus sejalan dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Dengan demikian guru diminta untuk mampu merancang, memilih, dan menggunakan media pembelajaran yang sudah ada maupun yang diolah sendiri dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat

tercapai dengan baik. "Media pembelajaran juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Mengingat pentingnya media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, maka guru perlu usaha, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar sangat diperlukan. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu memperlancar proses belajar."

Hal tersebut sesuai dengan kenyataan dilapangan ketika penulis melaksanakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Asistensi Mengajar di SD Negeri 1 Gilimanuk yang bertempat di Kelurahan Gilimanuk, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana. Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Gugus Rinjani Kelurahan Gilimanuk, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana pada tanggal 5 Februari 2022 bahwa "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 I SD Gugus Rinjani sebagai berikut.

Diperoleh hasil belajar tematik bahwa “siswa kelas I masih tergolong rendah dengan presentasi 68,75 % siswa dibawah KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, 56,25% siswa dibawah KKM untuk mata pelajaran Matematika dan 63,33% siswa dibawah KKM untuk mata pelajaran PPKn. Maka dari itu perlu adanya penggunaan 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 keterampilan calistung siswa kelas 1 SD.”

Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran agar siswa bisa memahami konsep materi serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan media yang mengandung unsur menyenangkan yaitu bermain sambil belajar adalah media *Fun Thinkers*. Kelebihan media *Fun Thinkers* yaitu mudah dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar, bisa digunakan untuk pembelajaran tematik dan mata pelajaran lainnya, meningkatkan efektivitas siswa dan pembelajaran lebih menarik. Namun, kekurangan media ini tidak bisa digunakan tanpa alat peraga karena media ini seperangkat dengan buku dan alat peraganya. Buku media *Fun Thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang di desain dalam bentuk *match frame* serta balok dengan angka dan disertai warna dibelakang balok. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku yang terdapat lembar soal dan jawaban. Pada sisi kiri untuk lembar soal dan pada sisi kanan untuk lembar jawaban. Lembar soal dan jawaban berkaitan dengan pembelajaran

tematik (Muslim, 2020). Buku media *fun thinkers* ini tepat digunakan pada pembelajaran tematik karena pembelajaran tematik memiliki arti penting menurut Depdiknas (2006) yaitu : 1) menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya, 2) menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan. “Salah satu tema yang akan di bahas dan dikembangkan secara dalam yaitu pada kelas 1 SD tema 7 Benda, hewan dan tanaman di sekitarku yang memuat 4 subtema yaitu subtema 1 membahas benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita, subtema 2 membahas hewan di sekitarku, subtema 3 membahas tumbuhan di sekitarku, dan subtema 4 membahas bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda.” Peneliti mengambil tema ini karena disesuaikan dengan jadwal dan meneruskan hasil dari penelitian Jummita dkk (2021) dan Agustina dkk (2021). Sehingga tema ini harus mendapatkan fokus dari peneliti.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan keunggulan yang dimiliki oleh media *Fun Thinkers*, upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perbaikan proses pembelajaran, peranan guru sangat penting. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Fun Thinkers* khususnya dalam peningkatan terhadap calistung untuk tercapainya pembelajaran efektif dan hasil belajar siswa pun diharapkan dapat lebih meningkat. Peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media *Fun Thinkers* Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Disekitarku Terhadap Keterampilan Calistung Siswa Kelas 1 SD Gugus Rinjani”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan sebelumnya, permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tematik.
3. Kurangnya keaktifan guru dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa.
4. Ketersediaan sarana untuk menunjang penerapan model pembelajaran yang masih minim, sehingga ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penerapan model pembelajaran yang menarik selama ini belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ditemukan cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah. Agar penelitian ini terukur, peneliti membatasi masalah yaitu perlunya peningkatan penguasaan calistung dan belum diketahuinya pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema benda, hewan, dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD Gugus Rinjani.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD Gugus Rinjani?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD Gugus Rinjani.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Secara Teoritis

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 Secara Praktis

1) 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 mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga akan memberikan semangat belajar untuk siswa."

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar atau 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."

3) 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.