

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat penting. Karena dengan pendidikan manusia dapat mengetahui sesuatu yang belum diketahui. Pendidikan yang memiliki kualitas yang baik akan menghasilkan manusia yang berkualitas baik pula. Pendidikan tersebut dimulai dari pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Dari pendidikan tersebut, dapat menghasilkan manusia yang terampil, kreatif, inovatif, serta memiliki sikap dan perilaku yang positif.

Selain itu, fungsi dan tujuan pendidikan nasional juga telah diatur dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban sebenarnya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidik adalah seorang yang memberikan pengetahuan dan secara lebih khusus lagi, bahwa pendidik berarti orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu peserta didik dalam mencapai kedewasaannya. Peserta didik secara luas adalah orang yang menjalani pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidik seharusnya menyadari bahwa peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya mampu belajar, sehingga pendidik akan memberi peluang yang mencukupi untuk peserta didik

dalam menguasai materi pelajaran dalam rangka menciptakan peluang besar kepada peserta didik dalam menguasai materi tersebut. Seorang pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk merancang program pembelajaran yang tepat, yaitu pembelajaran yang mampu memunculkan minat dan semangat peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Sejauh ini pendidikan masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta – fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta – fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.

Proses pembelajaran yang menarik dan memberikan kesan serta pengalaman secara langsung, sesuai dengan kehidupan dan kebutuhan aktual siswa ialah proses pembelajaran yang diharapkan saat ini. Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan *soft skills* dan *hard skill* yang berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Mengingat setiap materi pelajaran tertentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi sehingga dalam pembelajarannya selain metode juga dibutuhkan alat bantu.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh peserta didik. Tanpa adanya media

pembelajaran, peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada peserta didik. Alat bantu yang digunakan seperti alat bantu visual meliputi gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar.

Terkait dengan berjalannya Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara inovatif dan dapat mengelola pembelajaran dengan baik dan benar baik sebagai inovasi, penggerak dan fasilitator dalam pembelajaran. Guru berkemampuan untuk memilih strategi, teknik, pendidikan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Kemampuan guru tersebut dibutuhkan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu Tematik.

Pembelajaran tematik yang sebenarnya merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Adapun salah satu tujuan pembelajaran tematik adalah mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama, yang lebih berpusat kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar karena mereka dapat berkomunikasi

dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Tema 6 Sub Tema 3 Kelas VA dan VB
SDN 060877 Medan Perjuangan T.A 2019/2020**

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan	Jumlah
Kelas VA				
<70	20	75%	Dibawah KKM	30
70	0	0	KKM	
>70	10	25%	Diatas KKM	
Kelas VB				
<70	22	75%	Dibawah KKM	33
70	3	10%	KKM	
>70	8	25%	Diatas KKM	

Namun kenyataannya yang menunjukkan tujuan pembelajaran tematik di SDN 060877 Medan Perjuangan pada kelas V belum tercapai secara optimal seperti hasil belajar siswa yang masih berada berada dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar tematik kelas kelas V dapat dilihat berdasarkan buku suplemen induk siswa yang berisi daftar nilai Tema 6 atau hasil belajar siswa pada Tema 6 T.A 2019/2020 yang diperoleh dari guru kelas V yang menunjukkan rata-rata hasil belajar tematik siswa masih tergolong rendah. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran tematik di SD Negeri 060877 Medan Perjuangan adalah 70.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 060877 ditemukan beberapa fakta dalam berlangsungnya pembelajaran yaitu guru hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan lebih cenderung berupa ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Guru

kelas V mengatakan bahwa pembelajaran tematik yang berlangsung hanya menggunakan media gambar ilustrasi yang terdapat dibuku siswa yang menyebabkan pembelajaran kurang antusias sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa tidak maksimal atau dibawah KKM. Media yang disediakan oleh sekolah pun tidak sepenuhnya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Selain terkendala keterbatasan media, kurangnya pemahaman guru dalam memahami dan menghadapi kurikulum 2013 SD Negeri 060877 Medan Perjuangan juga kurang berjalan maksimal, guru mengalami kesulitan melaksanakan inovasi pembelajaran yang dapat membimbing siswa lebih mandiri dalam mencari ilmu pengetahuannya sendiri. Selain itu, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru belum dapat diperoleh siswa secara merata dikarenakan guru belum dapat mengukur waktu pembelajaran secara efektif.

Materi Tema 6 Panas dan Perpindahannya merupakan materi yang harus diajarkan di kelas V berdasarkan kurikulum 2013. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi tematik karena tidak semua materi dapat tersampaikan dan disajikan secara langsung. Pada pembelajaran tersebut guru hanya menggunakan media ilustrasi yang terdapat didalam buku siswa, akibatnya selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif. Menurut Azhar Arsyad (2013:71) dengan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berguna pada guru dalam menyampaikan materi tetapi juga mempunyai tujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

Melihat beragam permasalahan tersebut, peneliti berharap dengan metode permainan melalui penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar. Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) merupakan salah satu media yang sedang berkebang saat ini. Meskipun begitu KOKAMI menjadi satu penasaran baru bagi dunia belajar khususnya anak-anak di sekolah sehingga terdapat keinginan dan semangat baru bagi anak untuk ikut secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Peneliti memilih media KOKAMI dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan media KOKAMI dapat dikombinasikan antara media dengan permainan bahasa. Penggunaan media KOKAMI sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013 pada sekolah dasar didasarkan 2 alasan. Pertama media KOKAMI merupakan permainan yang mudah untuk dipadukan pada materi “Panas dan Perpindahannya” selain untuk menanamkan pengetahuan pada siswa dengan menarik dan berbekas dalam benak siswa, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Alasan kedua dipilihnya media KOKAMI adalah media KOKAMI sesuai dengan langkah-langkah dari pendekatan saintifik yaitu pada tahap menalar, dan juga mengkomunikasikan.

KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) merupakan alat permainan yang menggunakan media kartu dan kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Dikatakan misterius, karena setiap siswa tidak tahu isi pertanyaan yang akan mereka dapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga

mereka berusaha untuk memahami materi yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu media KOKAMI diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan memotivasi siswa agar tidak mendapat kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut **“Pengaruh Penggunaan Media Kotak Kartu Misterius Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya di Kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan T.A 2019/2020”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman siswa yang relatif rendah pada tema 6 Panas dan Perpindahannya
2. Sebagiian besar guru kurang memanfaatkan media sebagai sumber belajar
3. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket
4. Rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa dalam menguasai materi pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan yang perlu dibatasi sehingga masalah yang dijadikan objek penelitian akan lebih

terarah dan mendalam pengkajiannya. Penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh penggunaan media KOKAMI pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V di SD Negeri 060877 Medan Perjuangan T.A 2019/2020.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan penggunaan media KOKAMI pada tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub Tema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran dengan penggunaan media KOKAMI pada tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub Tema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran dengan penggunaan media KOKAMI pada tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub Tema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran dengan penggunaan media KOKAMI pada tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub Tema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan
2. Mengetahui bagaimana aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran dengan penggunaan media KOKAMI pada tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub Tema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan
3. Mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran dengan penggunaan media KOKAMI pada tema 6 Panas dan Perpindahannya Sub Tema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Pembelajaran 5 kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan partisipasi, memberikan makna serta hasil belajar yang baik bagi siswa.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah untuk mengintruksikan guru-guru agar bisa mencoba menggunakan media pembelajaran dengan materi ajar dan kelas yang sesuai.

4. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.7 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan, antara lain:

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran berupa ilmu pengetahuan serta masukan dan referensi bagi dunia pendidikan dan pengajaran. Khususnya mengenai pemahaman dalam suatu pelajaran yang diterapkan dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media yang digunakan terhadap pelajaran kepada siswa.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi bagi anak-anak disekolah. Selain itu, pengalaman langsung

yang peneliti terima membuat semua hal baru menjadi sesuatu yang menarik untuk dikaji lebih dalam dan lebih baik lagi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak lain, khususnya guru dalam menyajikan proses belajar mengajar yang lebih kreatif dan inovatif.



THE
Character Building
UNIVERSITY