

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh setiap individu terhadap seluruh situasi proses pendidikan untuk mengumpulkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam hal ini secara keseluruhan memberikan karakteristik terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Menurut Miarso dalam (Hartini Nara dan Evelin Siregar 2014 h.12) “Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali.”

Saat ini pembelajaran di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 dimana harus lebih aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013. Menurut Majid (2014 h.80) Pembelajaran Tematik yaitu Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Pembelajaran tematik identik dengan tema yang merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Hasil belajar salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sulastri (2015 h.92) hasil belajar nilai akhir dari proses terjadinya perubahan dalam membentuk pribadi seseorang sehingga akan mengubah cara berpikirnya

dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti serta menghasilkan perilaku yang lebih baik. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (Sulastris 2015 h.92) Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah hasil pembelajaran yang didapat oleh setiap individu melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

Salah satu permasalahan yang sering terjadi terutama dalam kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar peserta didik. Pendidikan di Indonesia sering memandang peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar mendapatkan perolehan hasil belajar yang rendah. Seperti yang diungkapkan oleh Abduhrrahman (2012, h.5) dalam Heronimus (2016, h.136) “Pada guru umumnya memandang semua siswa yang memperoleh prestasi belajar rendah disebut siswa berkesulitan belajar.”

Penyebab terjadinya kesulitan dalam belajar dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik). Menurut Slameto (2010, h.54) yang termasuk dalam faktor internal yaitu faktor kesehatan, minat, bakat dan motivasi. Sedangkan yang termasuk dalam faktor eksternal yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Selain faktor internal dan eksternal ada faktor lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu media pembelajaran yang di manfaatkan oleh guru.

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam meningkatkan wawasan peserta didik. Pemakaian media pembelajaran harus cocok untuk digunakan, sehingga tercapai tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik yang berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik.

Menurut Joni Purwono, dkk, (2014 h.127) bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Dina Indriani dalam Teni Nurrita (2018 h. 173) bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana bantuan yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu media pembelajaran fun thinkers book. Media fun thinkers book adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Dimana media Fun Thinkers menciptakan alat peraga yang berupa bingkai dan buku menjadi sebuah permainan yang menyenangkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran tematik.

Keunggulan yang dimiliki media fun thinkers book adalah media pembelajaran yang mudah dibawa kemana saja, ukurannya tidak terlalu besar juga memiliki tampilan yang menarik. Media ini bisa digunakan pada pembelajaran tematik dan juga pada mata pelajaran lainnya. Media ini dapat dibuat dengan dua bahan yaitu menggunakan kayu sebagai bingkai kotaknya dan kertas yang

didesain dengan sangat menarik sebagai bukunya sesuai dengan karakter anak sekolah dasar. Media ini juga dikemas menjadi satu tempat berbentuk kotak serta dapat dilipat dengan baik yang didalamnya terdapat games kuis yang memuat materi pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri 067097 Kota Medan merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Kota Medan yang bertempat di Kec. Medan Barat. Berdasarkan pada penelitian di sekolah ini, peneliti mewawancarai guru kelas IV A. Peneliti mendapatkan informasi dimana sekolah tersebut pada masa pandemi Covid-19 melakukan sistem PTMT (Pertemuan Tatap Muka Terbatas) dimana sistem waktunya terbagi menjadi dua gelombang. Gelombang pertama yaitu kelas IV A yang terdiri dari 20 peserta didik dan di kelas IV B juga terdiri dari 16 peserta didik.

Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa dari 20 siswa yang terdapat di kelas IV A tersebut terdapat 55% kemampuan siswa masih di bawah KKM 70 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 50% kemampuan siswa masih di bawah KKM 70 pada mata pelajaran IPA dalam pembelajaran tematik tema VI Subtema I pembelajaran I dan juga guru kelas IV A mengatakan bahwa sangat jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah. Sehingga pembelajaran kurang aktif dan kurang bervariasi.

**Tabel 1.1 Nilai UTS Kelas IV A Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN
067097 Kec. Medan Barat T.A 2021/2022**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	Belum Tuntas	11 Siswa	55 %
2	≥ 70	Tuntas	9 Siswa	45 %
Jumlah			20 siswa	100 %

(sumber: SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat)

**Tabel 1.2 Nilai UTS Kelas IV A Mata Pelajaran IPA SDN 067097 Kec.
Medan Barat T.A 2021/2022**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	Belum Tuntas	10 Siswa	50 %
2	≥ 70	Tuntas	10 Siswa	50 %
Jumlah			20 siswa	100 %

(sumber: SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV-A SDN 067097 Kec. Medan Barat, Kota Medan dapat diketahui adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sebagai berikut: Pertama, beberapa siswa yang masih memiliki nilai di bawah KKM 70 dalam pembelajaran tematik dikarenakan guru lebih banyak aktif memberikan materi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dimana beberapa siswa lebih banyak yang hanya duduk diam menerima pembelajaran dan juga sibuk berbicara bersama temannya. Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran, sangat jarang menggunakan media

pembelajaran dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah sehingga proses pembelajaran kurang aktif dan bervariasi. Ketiga, guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi monoton, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan guru yang membuat siswa merasa lebih cepat bosan dan tidak tertib selama proses belajar mengajar berlangsung dan hasil belajar yang didapatkan siswa kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Guru sangat berperan penting dalam memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian mengenai penggunaan media fun thinkers book untuk mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan dapat lebih meningkat dan tercapainya pembelajaran yang lebih efektif. Maka dengan itu peneliti tertarik melakukan pengujian dan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH MEDIA FUN THINKERS BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA VI SUB TEMA I DI KELAS IV SD NEGERI 067097 KEC. MEDAN BARAT T.A 2021/2022”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi identifikasi masalah peneliti yaitu:

1. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran
2. Guru kurang inovatif dalam pembuatan media pembelajaran
3. Peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung
4. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa lebih cepat bosan dan tidak tertib selama proses belajar mengajar berlangsung
5. Peserta didik kurang berminat selama proses pembelajaran berlangsung
6. Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 067097 Kec. Medan Barat khususnya pada mata pelajaran tematik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang di jelaskan diatas batasan masalah dalam penelitian ini peneliti hanya mengukur “Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema VI Sub Tema I Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat T.A 2021/2022”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: Bagaimana Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema VI

Sub Tema I Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat Barat T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu Untuk melihat Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema VI Sub Tema I Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat Barat T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti sangat mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran dimasa yang akan datang. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoris

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini mampu menambah wawasan dan meningkatkan ilmu pengetahuan khususnya tentang media fun thinkers book di SD Negeri 067097 Kec. Medan Bara Barat T.A 2021/2022.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran Fun Thinkers Book diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas IV.

b. Bagi Guru

Diharapkan melalui hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan referensi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu media pembelajaran Fun Thinkers Book.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam memanfaatkan media pembelajaran Fun Thinkers Book agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran tematik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, efektif dan layak digunakan.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Fun Thinkers Book dalam pembelajaran tematik yang kreatif, menarik dan layak digunakan