

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan proses perubahan pada perilaku individu akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Proses interaksi dengan lingkungannya inilah yang akan menjadi pengalaman langsung bagi individu, sehingga pada saat ia berinteraksi dengan lingkungan belajar akan terjadi proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Melalui kegiatan belajar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa, meliputi sikap, pengetahuan, serta keterampilan.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi dari mata pelajaran yang berbeda menjadi satu tema pembahasan. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar serta memberikan pengalaman langsung sehingga siswa dapat merasakan sendiri proses pembelajaran tersebut. Tentu saja melalui pembelajaran tematik dapat mengembangkan pengetahuan, minat dan potensi dalam diri siswa. Agar dapat berjalan dengan lancar ada beberapa tahapan yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran tematik, yaitu tahap perencanaan, penerapan, dan evaluasi.

Hasil belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari rentang perubahan pada siswa dari sebelum mengikuti pelajaran dengan sesudah mengikuti pelajaran. Hasil belajar tidak hanya berupa angka, melainkan terlihat perubahan yang spesifik dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat permanen dan mengarah ke hal yang positif.

Menurut (Sudjana, 2016, p. 22) menyatakan idealnya hasil belajar yaitu adanya perubahan yang dirasakan siswa setelah ia belajar, kemampuan ini meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah-ranah tersebut berpengaruh pada tingkah laku, pola pikir ataupun kepribadian siswa. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang dominan dilihat oleh pendidik karena ranah ini berkaitan dengan tingkat pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Terwujudnya hasil belajar yang maksimal tentu saja bergantung pada guru. Guru harus dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa. Selain itu, guru harus dapat memvariasikan penggunaan metode, model dan media pembelajaran yang sesuai. Dalam kegiatan pembelajaran tematik, guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Media ajar memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam belajar sehingga ia dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Untuk menciptakan media yang menarik tentu saja dibutuhkan kreativitas guru.

Kenyataan yang ditemukan dilapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru wali kelas III yang bernama Ibu Marwah Najogi Pulungan, S.Pd., dan Ibu Dedek Reni Puspita, S.Pd. yang bertugas di SD Negeri 106831 yang beralamat di Jl. Cempaka Desa Bakaran Batu Kec. Lubuk Pakam Kab. Deli Serdang pada Selasa 25 Januari 2022 dapat diketahui

adanya permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya:

Pertama, proses pembelajaran tematik sudah berjalan dengan baik, namun guru merasa kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran yang satu dengan materi pembelajaran berikutnya. Kedua, guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang sama dalam waktu yang relatif lama. Seperti guru kelas III A yang sering menggunakan metode ceramah, dan guru kelas III B yang menggunakan metode diskusi dan tanya jawab. Dengan menggunakan metode tersebut, guru berperan sebagai sumber informasi dan siswa juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pemikirannya melalui kegiatan diskusi atau tanya jawab. Penggunaan metode tersebut terlalu sering digunakan serta guru jarang mencoba menggunakan metode pembelajaran yang lain sehingga siswa mulai merasa bosan dan pasif dalam belajar. Ketiga, bahan ajar yang digunakan adalah buku tematik siswa dan LKS, dan guru yang berpatokan pada buku pegangan guru. Keempat, guru jarang menggunakan media pembelajaran, jika menggunakan media maka media yang digunakan adalah media gambar dan konkrit. Untuk media gambar lebih sering digantung di dinding kelas. Bentuk dari media tersebut juga kurang menarik dan berwarna. Tentu saja media tersebut terkesan membosankan untuk siswa, terlebih lagi siswa kelas rendah yang masih suka belajar sambil bermain. Kesalahan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari permasalahan diatas, terlihat belum adanya pemanfaatan media pembelajaran kreatif yang digunakan oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa. Media pembelajaran kreatif bisa berupa media yang memiliki beraneka macam bentuk dan warna dan

pemanfaatannya tidak hanya ditempel di dinding saja. Salah satu contoh media yaitu media gambar. Media visual atau gambar merupakan media yang menyalurkan pesan atau materi pembelajaran melalui simbol-simbol atau gambar. Simbol atau gambar yang digunakan bersifat universal (umum), mudah dimengerti, serta memiliki bentuk dan warna yang menarik sehingga dapat memikat perhatian peserta didik. Media *circular card* merupakan salah satu jenis dari media gambar. Media ini berbentuk lingkaran dan berwarna warni, tentu saja akan menarik perhatian siswa. Media ini tentu saja dapat digunakan untuk mengajarkan materi tematik kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media *Circular Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 3 Kelas III SD Negeri 106831 Bakaran Batu T.P 2022/2023”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Guru merasa kesulitan mengaitkan materi pembelajaran yang satu dengan materi selanjutnya.
2. Guru kerap kali menggunakan metode pembelajaran yang sama dalam waktu yang lama sehingga siswa sudah mulai merasa jenuh dalam belajar.
3. Bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku tematik untuk guru dan siswa dan juga LKS.
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran didalam kelas, jenis media yang digunakan yaitu media gambar.

5. Siswa pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru yang jarang menggunakan media pembelajaran dan juga sering menggunakan metode mengajar yang monoton.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Circular Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 3 di Kelas III SD Negeri 106831 Bakaran Batu T.P 2022/2023”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana pengaruh media *Circular Card* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada tema 1 subtema 3 di SD Negeri 106831 Bakaran Batu T.P 2022/2023 ?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan penelitian dalam penelitian yaitu, “Mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Circular Card* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 3 pada siswa kelas III di SD Negeri 106831 Bakaran Batu T.P. 2022/2023.”

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan diuraikan dibawah ini.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari pengaruh penggunaan media *Circular Card* terhadap hasil belajar adalah untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran tematik dengan

penggunaan media pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Sekolah**

Dengan mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Circular Card* terhadap hasil belajar ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk sekolah agar dapat menyediakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Sebagai masukan, acuan, dan referensi untuk guru dalam penggunaan media ajar dalam pembelajaran tematik.

### **1.6.2.3 Bagi Siswa**

Dengan adanya media ini, diharapkan dapat mempermudah siswa khususnya kelas III untuk memahami materi pada tema 1 subtema 3, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.6.4 Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar, serta menyumbangkan buah pikiran mengenai penggunaan media inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.6.5 Bagi Peneliti Lain**

Diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan untuk peneliti lain dalam mencari pengaruh dari penggunaan media *Circular Card* terhadap hasil belajar siswa.