

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar membudayakan manusia atau memanusiakan manusia.¹ Pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, disebutkan

*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.*²

Kurikulum sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, kurikulum merupakan rencana pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik.³ Kurikulum pendidikan yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran. Dalam perjalanannya, Kurikulum 2013 ini sudah mengalami beberapa kali revisi mulai dari revisi 2014, 2016 dan 2017. Kurikulum 2013 ini menerapkan pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran. Pembelajaran tematik, dalam pelaksanaannya, menggunakan tema untuk mengaitkan materi dari

¹ Sri Winarsih, "Implementasi Model Paikem dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih", *Jurnal Literasi*, Volume VI, No. 1 Juni 2015, hlm. 44

² Hafid Anwar, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*, (Bandung : CV alfabeta, 2013), hlm 28

³ Imas Muchofillah, "Reformasi Pendidikan Islam : Tinjauan Pendidikan Islam dengan Pendekatan Kurikulum Sosial Kultural", *Jurnal Literasi*, Volume VI, No. 1 Juni 2015, hlm 2.

beberapa mata pelajaran, tema merupakan gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Kurikulum sebagai konten pembelajaran yang muncul dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan terjadinya interaksi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bahasa yang singkat kurikulum sebagai materi pembelajaran.⁴ Mata pelajaran dalam kurikulum 2013 dikemas dalam sebuah tema misalnya tema Cita-Citaku dan Subtema Aku dan Cita-Citaku, tema tersebut mengaitkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), dan bahasa Indonesia. Pembelajaran tematik dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh peserta didik sehingga konsep yang dipelajari dapat dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan oleh setiap peserta didik, namun dalam pelaksanaannya, tidak semua sekolah mampu menerapkan pembelajaran tematik ini dengan baik.

Implementasi pembelajaran tematik di MI Darwata Majenang misalnya, masih banyak mengalami sejumlah kendala, salah satunya adalah guru masih melakukan pembelajaran secara konvensional sehingga terkesan monoton, guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif atau pasif padahal seharusnya pembelajaran tematik ini memberi pengalaman langsung kepada siswa, guru lebih sering menggunakan

⁴ Laelatul Badriah, "Kurikulum Pendidikan Islam Masa Klasik", *Jurnal Literasi*, Volume VI, No. 2 Desember 2015, Hlm 174.

metode ceramah dan siswa juga jarang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan masih berpusat pada guru bukan kepada siswa dan hal itu berdampak pada nilai rata-rata harian peserta didik di MI Darwata Majenang kelas IV yaitu 53.⁵ Padahal seharusnya pembelajaran tematik lebih menitikberatkan peran aktif siswa sebagai subjek pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa.

Dalam hal ini pembelajaran di MI Darwata yang masih monoton yang hanya itu-itu saja menggunakan metode ceramah maka peneliti ingin memadukannya dengan media sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan pembelajaran lebih hidup serta terjadi interaksi antara guru dan siswa, jadi nantinya diharapkan siswa akan menjadi lebih aktif.

Dalam praktiknya, Pembelajaran tematik sangat tepat dipadukan dengan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna, lebih mudah untuk mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi, dan menyeragamkan pengalaman belajar dan menimbulkan persepsi yang sama kepada setiap peserta didik. Melalui kegiatan seperti ini, siswa diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta siswa lebih aktif berdiskusi, menyampaikan pertanyaan dan informasi yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

⁵ Observasi (pra-penelitian) di MI Darwata Majenang pada 30 Januari-18 Februari 2017.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar pada diri anak tersebut. Kemampuan kognitif anak akan lebih cepat berkembang apalagi melalui kegiatan yang mendukung rasa ingin tahunya.

Pemilihan dan pemanfaatan media harus disesuaikan dengan sejumlah hal yakni memberi pengalaman visual kepada siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak menjadi sederhana serta kesesuaian dengan materi, ketersediaan, tingkat kerumitan, biaya dan efisiensinya dari media tersebut.⁶ Disekolah guru masih jarang menggunakan media pembelajaran namun pada saat peneliti melakukan observasi prapenelitian guru pernah menggunakan media walaupun guru lebih sering duduk didepan dan berceramah, guru pernah menggunakan sebuah media namun hal tersebut kurang efektif karena masih ada siswa yang tidak memperhatikan dan mengobrol sendiri dibelakang dan hanya beberapa siswa yang memperhatikan didepan, maka dari itu peneliti ingin membuat media yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa penasaran sehingga siswa akan lebih aktif dan ingin tahu tentang media dan pembelajarannya.

Media pop up box card merupakan media kartu kotak yang menampilkan gambar dua atau tiga dimensi, sehingga nampak seperti nyata. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik karena media ini ekonomis dan mudah dibuat.

⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2012) hlm. 21

Media *pop up card* dapat dibuat dari kertas HVS, gunting serta gambar, karena sekolah yang masih dipedesaan maka dibutuhkannya media yang mudah didapat dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Media ini pernah dikembangkan oleh Iskandar. Berdasarkan hasil penelitiannya alat peraga *pop-up card* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN Mantar, KSB Sumbawa Barat.⁷ Lebih jauh, Iskandar menyatakan setelah diujicobakan dalam pembelajaran, siswa memiliki respon yang cukup tinggi. Melalui survei dengan mengisi kuisisioner dari 25 siswa kelas IV SDN Mantar. Semuanya menyatakan senang belajar menggunakan media ini, salah satu penyebabnya adalah karena selama ini siswa terbiasa belajar tanpa ketersediaan media belajar.

Efektivitas pemanfaatan media *pop-up book* juga pernah dibuktikan oleh Riyanti melalui penelitiannya yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Pop Up Pada Siswa Kelas II SDN Widoro Kecamatan Pengasih. Berdasarkan penelitiannya, media *pop up book* dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi aktivitas siswa, yakni terjadi peningkatan aktivitas proses pembelajaran hingga 76,25% (kategori sangat baik).

Lebih jauh, jika dilihat dari segi hasil, rata-rata keterampilan berbicara siswa juga mengalami peningkatan. Awalnya, rata-rata keterampilan berbicara

⁷ Budi Iskandar, "Penggunaan Alat Peraga *Pop-Up Card* Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Mantar, KSB Sumbawa Barat", *Jurnal pendidikan Alat Peraga Media Pembelajaran*, Volume I, Tahun 2015, hlm. 1,

siswa (pratinjauan) adalah 64,17, kemudian meningkat menjadi 75,83 pada siklus II.

Berdasarkan sejumlah argumentasi tersebut, peneliti tertarik untuk memanfaatkan media *pop-up box card* sebagai salah satu media pembelajaran yang akan digunakan di MI Darwata Majenang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada aspek peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan berbicara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan, yakni:

1. Sejatinya media *pop up card* maupun *pop up book*, berdasarkan hasil dari sejumlah penelitian, terbukti efektif untuk meningkatkan tingkat hasil belajar dan efektivitas pembelajaran, namun media ini jarang sekali dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil prapenelitian, diperoleh informasi awal bahwa masih banyak ditemukan kendala penyelenggaraan pembelajaran tematik di MI Darwata Majenang.
3. Selain itu, guru di kelas IV MI Darwata Majenang masih jarang memanfaatkan media dalam setiap kegiatan pembelajaran.
4. Proses pembelajaran di kelas IV MI Darwata Majenang juga terkesan masih monoton sehingga kemampuan kognitif peserta didik masih rendah.
5. Pembelajaran di kelas IV MI Darwata Majenang masih berpusat pada guru dan kurangnya peran aktif peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *pop-up box card* terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darwata Majenang?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *pop-up box card* terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darwata Majenang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan kegunaan penelitian adalah:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *pop-up box card* terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darwata Majenang.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *pop-up box card* terhadap peningkatan keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV MI Darwata Majenang.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam hal pengembangan media pembelajaran berupa *pop-up box card* untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit dan bermakna.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran tematik kurikulum 2013 sehingga proses pembelajaran lebih bermakna, menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan informasi, dan acuan Kepala Sekolah untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan yang dilaksanakan.

d. Bagi Universitas Alma Ata

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya dan menjadi bahan untuk pengembangan selanjutnya.