

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang guru sekolah dasar diharuskan untuk menjadi pendidik yang mempunyai jiwa kreativitas dalam memberikan setiap pelajaran agar peserta didik tidak menjadi bosan dan jenuh saat berada didalam kelas, salah satunya tidak terkecuali dalam pembelajaran tematik, pembelajaran tematik bisa dibilang adalah kurikulum baru yang dibuat pada tahun 2013. Dalam pembelajaran biasanya hanya sebagian guru saja yang menggunakan alat bantu seperti media dan itupun karena sudah ada tersedia fasilitas dari pihak sekolah untuk digunakan jika tidak ada maka hanya sebatas buku pelajaran seadanya saja.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar harus mampu menciptakan desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sedangkan peserta didik sebagai yang diajarkan mempunyai peran sebagai orang yang mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar dan menggunakan untuk kepentingannya. Jika dilihat, dalam pelajaran sebenarnya banyak sekali strategi, metode dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tersebut apalagi untuk kelas rendah sampai kelas tinggi mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Mulai dari bab pertama sampai terakhir biasanya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satunya menggunakan media, media dapat menjadi perantara dan alat bantu yang mungkin efektif digunakan untuk mempelajari hal yang luas itu

didalam kelas maka media menjalankan fungsinya dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan indra manusia. Sehingga dengan adanya media dapat membantu dalam tercapainya keberhasilan pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran tematik.

Media pembelajaran visual ialah seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut.

Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ¹

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam As nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi. Ad-Dahhak meriwayatkan dari Ibnu Abbas mengenai makna firman-Nya ini. Bahwa yang dimaksud ialah nama-nama yang dikenal manusia, misalnya manusia, hewan, langit, bumi, dataran rendah, laut, kuda, keledai, dan nama-nama makhluk yang serupa lainnya. Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

¹ Muhammad Ramli, 2015. Media Pembelajaran, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23*, h. 139

Dalam hadits terdapat beberapa term yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, jari tangan dan kerikil. Salah satu media yang dimaksud peneliti adalah media gambar.

Hadits tentang media dengan menggunakan gambar adalah sebagai berikut:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخاري)²

Dari penjelasan mengenai hadits tersebut, dapat dipahami bahwa ketika Nabi Saw menjelaskan tentang ajarannya, beliau menggunakan media yang variatif dan komunikatif yang disesuaikan dengan kondisi pada saat itu. Mengenai isi kandungan hadits-hadits di atas, dikisahkan tentang Rasulullah Saw menggunakan gambar dll sebagai penjas dalam menyampaikan ajarannya kepada parasahabat-sahabatnya.

Hal ini berarti Rasulullah Saw menggunakan sarana-sarana tersebut untuk memberi gambaran perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika kita korelasikan dengan dunia pendidikan, hadits tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam dunia pendidikan yakni media pembelajaran.

² Ibid., h. 140

Pada pembelajaran tematik kita tidak bisa hanya fokus pada satu mata pelajaran namun juga mata pelajaran yang lainnya seperti PKn, IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, Kesenian, Keterampilan dan SBDP. Semua menjadi satu kesatuan didalam tema-tema yang sudah disusun. Melalui tema-tema yang sudah disusun, keberhasilan pembelajaran dapat dilihat berdasarkan tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal atau yang sering disebut KKM. Namun, ada kalanya harapan guru tidak sesuai dengan kenyataan. Guru sering menelan pil pahit ketika diakhir pembelajaran setelah dilaksanakan ulangan harian ternyata banyak peserta didiknya yang belum tuntas dalam belajar. Akan tetapi dalam menyampaikan materi kepada peserta didik tidak semudah yang kita harapkan.

Banyak permasalahan yang dihadapi guru terutama prestasi belajar peserta didik masih rendah atau belum mencapai KKM. Pada kenyataannya harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal tidak selalu sesuai dengan kenyataan. Seringkali guru mengalami kegagalan diakhir pembelajaran ketika menjumpai hasil ulangan harian peserta didik yang rendah.

Arief S.Sadirman menjelaskan bahwa “Proses belajar mengajar masih ditemui adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik yang mereka miliki sehingga penggunaan media diharapkan turut dapat meningkatkan pengetahuan atau keterampilan awal peserta didik yang dimaksud dengan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki peserta didik sebelum ia memiliki kegiatan intruksional.”³

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan peserta didik adalah karena belum maksimalnya menggunakan alat dan media yang digunakan bahkan ada yang tidak menggunakan media padahal sudah ada disediakan oleh

³Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006),h. 103.

pihak sekolah, biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Seperti itu saja sehingga membuat pelajaran menjadi monoton.

Pembelajaran yang baik dan berhasil merupakan upaya guru dalam mengajarkan peserta didik melalui berbagai strategi, model, dan media pembelajaran yang dipandang sesuai dengan karakteristik anak MI. Salah satu media pembelajaran yang dianggap oleh peneliti sesuai untuk anak MI dalam pembelajaran tematik khususnya pada tema peduli terhadap makhluk hidup pada kelas IV adalah belajar menggunakan media tiga dimensi berupa *papercraft* yaitu kertas yang sudah dibentuk atau dirangkai menjadi model tiga dimensi yang berbagai macam bentuknya. Misalnya seperti bentuk binatang, rumah-rumahan, tumbuhan, dan lain-lain.

Melalui media tiga dimensi berupa *papercraft*, guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya pada pembelajaran tematik dengan tema peduli terhadap makhluk hidup. Pada tema peduli terhadap makhluk hidup ini ada salah satu pelajaran IPS mengenai materi tentang hewan langka, jadi disitu peneliti akan membuat sebuah media pembelajaran menggunakan *papercraft* ini membentuk bentuk binatang-binatang yang sudah mempunyai pola dan dirakit sehingga membentuk media tiga dimensi bisa dilihat dari mana saja dan juga disentuh yang terbuat dari bahan kertas akan menjadi lebih mudah dipahami. Jika menggunakan media ini nanti akan saling terhubung dengan pembelajaran pembelajaran lainnya seperti IPA dan Bahasa Indonesia.

Adapun alasan lain peneliti memilih media tiga dimensi berupa *papercraft* adalah dilihat dari observasi awal yang peneliti lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin pada hari kamis tanggal 09 Agustus 2018 bersama Kepala sekolah dan beberapa guru disana, yang mana peneliti sering melihat keaktifan peserta didik yang suka sekali berjalan-jalan, berlari saat pelajaran apabila berada dikelas, membuat peneliti berpikir bahwa jika pada pembelajaran tentang tema peduli terhadap makhluk hidup ini mencoba menggunakan media *papercraft* tiga dimensi berupa bentuk-bentuk hewan ini akan diharapkan membuat pelajaran menjadi lebih hidup lagi dan tidak monoton hanya terpaku pada buku pelajaran dan gambar atau media seadanya yang digunakan oleh guru.

Saat mereka berjalan-jalan itu terkadang ada maksud yang ingin mereka cari atau sampaikan kepada kita misalnya ingin bertanya, ingin tahu, ingin cepat selesai, dan ingin menjadi pusat perhatian saat dalam kelas dan saat jam pelajaran jika mereka sudah mulai lelah dan jenuh belajar. Kita sebagai pendidik harus bisa menafsirkan apa yang mereka mau, jika dalam pembelajaran mereka sudah seperti itu kemungkinan ada yang salah saat kita melangsungkan pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah peserta didik mampu mencari informasi tentang hewan langka dengan baik dan benar, beberapa pertanyaan berdasarkan gambar dengan bahasa yang efektif dan santun dan menjelaskan tentang pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam yang berharga dan dilindungi. Jika mereka sudah mampu mengidentifikasi dan mengamatinya maka tujuan pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Tidak hanya pada pembelajaran IPS namun semua tujuan pembelajaran juga akan tercapai.

Media pembelajaran ini memperkuat daya ingat anak dan membuat anak yang kurang aktif akan menjadi aktif, menumbuhkan jiwa semangat mereka dan selain itu media *papercraft* ini juga mirip dengan aslinya namun hanya berbeda ukuran dan terbuat dari kertas, *papercraft* ini merupakan seni keterampilan melipat kertas yang berasal dari Negara Jepang. Dengan pengertian ini membuat peneliti ingin mencoba menggunakan media *papercraft* ini karena media ini jarang sekali digunakan dan hanya orang-orang nya saja yang tahu dan jika mereka tahu pun mereka berpikir untuk menggunakannya karena jika membuat ini akan memakan banyak kertas saat digunakan menjadi media tiga dimensi yang sudah jadi. Bukan hanya *papercraft* ini saja dari seni melipat kertas banyak sekali macam dan jenis nya jika kita cari lagi misalnya saja origami, *pop-up*, dll. Ada beberapa macam jenis *papercraft* ini seperti *papercraft pepakura*, *blank papercraft*, *avatar*, *replika*, *toys* dan *automata*.

Peneliti ingin meneliti lebih fokus ke arah *papercraft* jenis *toys*, karena jenis *papercraft* yang satu ini tidak butuh waktu lama untuk membuatnya dari jenis yang lain dan jenis *papercraft* ini lumayan simpel serta mudah dibuat, hasil akhirnya hampir mirip dengan benda aslinya hanya bedanya terletak pada ukuran saja. *Papercraft* bentuk hewan ini bisa dilihat peserta didik langsung karena berupa tiga dimensi yaitu bisa disentuh, dilihat dari arah manasaja dan dibawa kemana saja.

Pada tema tentang peduli terhadap makhluk hidup ini semua nya saling berkaitan satu sama lain, Jadi jika menggunakan media *papercraft toys* tadi peserta didik diharapkan mampu memahami proses pembelajaran dengan baik.

Jika guru memperhatikan perkembangan para peserta didiknya dan karakteristik cara belajar mereka, maka kurikulum yang paling sesuai untuk diterapkan adalah kurikulum tematik. Secara sederhana kurikulum tematik dapat diartikan sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁴

Apabila seorang guru hanya menggunakan metode ceramah serta memperlihatkan gambarnya saja peserta didik, mereka hanya bisa membayangkan dari ingatan melalui gambar dan juga melihat dari televisi saja. Masih baik kalau mereka memikirkan apa yang dijelaskan oleh guru bisa saja mereka memikirkan hal lain saat belajar karena guru hanya menjelaskan dengan media gambar, terkadang gambar yang ada dibuku belum tentu lengkap semuanya bisa saja hanya satu atau dua yang mewakili dari materi pelajaran tersebut, gambarnya juga belum tentu berwarna dengan jelas dan sisanya mereka akan membayangkan sendiri apa yang dijelaskan.

Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik media pembelajaran *papercraft* ini juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memperjelas apa yang ingin kita sampaikan dengan adanya media pembelajarann ini diharapkan peserta didik menjadi lebih paham.

Berdasarkan penelitian terdahulu milik Eko Yulianto tentang “Pembuatan *Papertoy* dengan Teknik Aplikasi *Papercraft* untuk Meningkatkan Minat dan

⁴Muryanti dkk, *Buku tematik; Kebersihan dan peduli terhadap makhluk hidup untuk SD/MI kelas 1 semester 1*, (Jakarta: Grasindo,2010), h. vi. Lihat juga, Ristu Prastiwi, *Buku tematikLingkungan untuk SD/MI kelas 3 semester 1*, (Jakarta: Grasindo, 2010), h. vii.

Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas IV Sd Negri Mojosongo II Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012” peneliti terdahulu juga menggunakan *papertoy* ini sebagai media pembelajarannya namun dia meneliti materi Seni Budaya dan Keterampilan dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Hasil dari penelitian tersebut dapat meningkat setelah menggunakan media *papertoy* ini.

Penelitian terdahulu dalam jurnal milik Fatimah Fiqiana, Samidi dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo juga membahas tentang *papercraft* dengan judul Penggunaan Media Danbo *Papercraft* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negri Karangasem 1 No. 61 tahun ajaran 2014/2015. Dalam penelitiannya Nilai pemahaman konsep bangun ruang sederhana pada peserta didik kelas IV SD Negeri Karangasem I No. 61 Tahun Ajaran 2014/2015 mengalami peningkatan pada nilai rata-rata, nilai, dan ketuntasan klasikal setiap siklus. Pada siklus I nilai terendah peserta didik adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 90. Pada siklus II nilai terendah peserta didik yaitu 45 dan nilai tertinggi yaitu 100. Selanjutnya pada siklus III nilai terendah peserta didik yakni 52 dan nilai tertinggi peserta didik yakni 100.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Papercraft* Terhadap Hasil Belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin ”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan media *papercraft* pada pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *papercraft* terhadap hasil belajar tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media *papercraft* pada pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin di kelas eksperimen.
2. Mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *papercraft* terhadap hasil belajar tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin.

D. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul di atas, maka peneliti memberikan batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan agar menghindari kesalah pahaman.

1. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, Benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁵ Pengaruh disini maksudnya adalah apakah dengan menggunakan media *papercraft* ini terdapat pengaruh terhadap hasil belajar di MI Al- Muhajirin Banjarmasin.

2. Penggunaan

Penggunaan berasal dari kata guna yang berarti pemakaian atau tujuan untuk melakukan sesuatu.⁶ Penggunaan disini maksudnya adalah penggunaan media *papercraft* pada kelas eksperimen di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin.

3. Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Media yang digunakan disini adalah media *papercraft* tiga dimensi berbentuk hewan-hewan langka.

4. *Papercraft*

Papercraft merupakan turunan dari Seni melipat kertas seperti Origami. Yaitu kerajinan kertas tiga dimensi yang menggunakan teknik merakit dan mengelem dan menempel pola yang ditentukan. Maksud dari *papercraft* disini adalah penggunaan *papercraft* jenis dari *papercraft toy* bentuk-bentuk hewan langka.

⁵Departemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), cet. Ke-3, h. 849.

⁶W. J S, Poerwadaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1982), h. 266.

5. Pembelajaran Tematik Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁷ Pembelajaran tematik disini hanya mengambil tema peduli terhadap makhluk hidup pada tema ketiga subtema kedua pembelajaran pertama pada mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan IPA pada kelas IV.

6. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah.⁸ hasil belajar yang dimaksud disini adalah hasil belajar menggunakan kurikulum 2013 atau tematik yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan menggunakan media tiga dimensi jenis *papertoy* tersebut pada kelas eksperimen.

7. Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin

Kelas IV yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin yang berjumlah 30 orang, terdiri dari kelas IV A 15 orang dan IV B 15 orang.

8. Kemauan yang Diteliti

Kemampuan yang diteliti disini mengenai ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

⁷Muryanti dkk, *Buku Tematik; Kebersihan Dan Peduli terhadap makhluk hidup Untuk SD/MI Kelas 1 Semester I...*, h. vii

⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

E. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti untuk menciptakan judul di atas yaitu:

1. Sekolah memang belum pernah menggunakan media tersebut.
2. Pembelajaran biasanya pengajar hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis, spidol dan buku.
3. Kurangnya kreativitas seorang pengajar dalam menggunakan barang-barang yang ada disekitar dan jika menggunakan media ini diharapkan guru akan lebih kreativitas dan inovatif lagi.
4. Tidak adanya waktu untuk membuat seperti media pembelajaran yang harusnya dibutuhkan oleh peserta didik sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih mudah mengingatnya.
5. Dengan menggunakan media tiga dimensi ini diharapkan peserta didik akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran, lebih mudah mengingatnya.
6. Menumbuhkan daya kreatifitas berfikir peserta didik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran tematik tentang tema peduli terhadap makhluk hidup ini dan mudah untuk dipahami.
7. Melihat tingginya antusias peserta didik apabila seorang guru menggunakan media yang belum mereka ketahui khususnya dalam pembelajaran pembelajaran yang mengharuskan mereka berfikir.
8. Sebagai pengajar akan menambah wawasan lagi terhadap seni melipat kertas.

F. Signifikansi Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna untuk:
 - a. Sebagai bahan informasi bagi sekolah sekaligus sumbangan pemikiran penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya secara kritis dan mendalam lagi tentang hal-hal yang sama dari sudut pandang yang berbeda.
 - c. Menjadi bahan bacaan dalam rangka memperkaya khazanah literatur pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa berguna sebagai bahan informasi bagi pihak fakultas Tarbiyah dan Keguruan dalam meningkatkan dan mempertahankan kualitas pengajaran terhadap peserta didik.

G. Pembatasan Fokus Penelitian

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul tersebut, maka peneliti perlu memberikan penjelasan dan batasan judul ini sebagai berikut:

1. Media yang digunakan peneliti adalah media tiga dimensi yaitu berupa *papercraft* tiga dimensi berupa bentuk hewan langka.

2. Materi yang digunakan untuk peneliti hanya terkait dengan tema peduli terhadap makhluk hidup pada kelas IV tema ketiga subtema kedua pembelajaran kesatu.
3. Hasil belajar yang peneliti maksud adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan memahami, mengaplikasikan, kemampuan menganalisis, mengidentifikasi dan memecahkan masalah.

H. Penelitian Terdahulu

Peneliti mempelajari penelitian terdahulu yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian yang akan peneliti lakukan. Bisa kita lihat dari tabel dibawah berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Terkait Tentang Penggunaan Media *Papercraft*.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Eko Yulianto	Pembuatan <i>papertoy</i> dengan teknik aplikasi <i>papercraft</i> untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada materi pelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas IV SD Negeri Mojosongo II Surakarta tahun ajaran 2011/2012	Sama-sama menggunakan media <i>papercraft</i> jenis <i>papertoy</i> pada kelas IV.	1. Pada penelitian terdahulu mengambil mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan IPA. 2. Peneliti terdahulu meneliti tentang peningkatan minat dan prestasi belajar siswa, sedangkan peneliti membahas tentang hasil belajar.

2.	Fatihah Fiqiana, Samidi dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo	Penggunaan media danbo <i>papercraft</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang sederhana pada peserta didik kelas IV SD Negeri Karangasem 1 No. 61 tahun ajaran 2014/2015	Sama-sama menggunakan media <i>papercraft</i> pada kelas IV.	<p>1. Pada penelitian terdahulu mengambil mata pelajaran Matematika, sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan IPA.</p> <p>2. Peneliti terdahulu meneliti tentang peningkatan minat pemahaman konsep bangun ruang sederhana, sedangkan peneliti membahas hasil belajar.</p>
----	---	--	--	---

I. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

Berikut anggapan dasar dan hipotesis dalam penelitian ini:

1. Anggapan Dasar

- a. Berdasarkan teori yang ada bahwa dengan menggunakan media tiga dimensi peserta didik akan lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- b. Berdasarkan peneliti sebelumnya penggunaan media tiga dimensi sebagai salah satu media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar peserta didik apabila digunakan dengan baik dan benar.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media *papercraft* terhadap hasil belajar tematik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media *papercraft* dan tidak menggunakan media *papercraft* terhadap hasil belajar tematik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin

J. Sistematika Penelitian

Penelitian skripsi ini secara garis besar terdiri dari 5 bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, pembatasan fokus penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teoritis, berisi tentang landasan teoritis mengenai media pembelajaran, media tiga dimensi, media *papercraft*, pengertian belajar, pengertian pembelajaran tematik, pembelajaran tematik di MI dan pembelajaran tematik menggunakan media *papercraft*.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen

penelitian, desain penelitian, uji validitas soal tes, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian data dan analisis data, yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data dan penyajian data, pelaksanaan pembelajaran, pembahasan hasil belajar dan analisis data.

Bab V Penutup, yang berisi simpulan dan saran-saran.