

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam suatu sistem pendidikan, kurikulum bersifat dinamis dan senantiasa dilakukan pembaharuan yang meliputi perubahan serta pengembangan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 adalah pembaharuan kurikulum pendidikan di negara Indonesia yang dikembangkan oleh pemerintah, khususnya kementerian pendidikan dan kebudayaan sebagai upaya dalam penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Diadakannya Kurikulum 2013 juga diharapkan dapat mencetak generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dengan kreativitas, anak-anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang semakin kompleks.¹

E. Mulyasa mengatakan bahwa keberhasilan kurikulum 2013 dalam menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif, serta dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat sangat ditentukan oleh berbagai faktor (kunci sukses). Kunci sukses tersebut antara lain berkaitan dengan aktifitas guru, aktifitas peserta didik, fasilitas dan sumber belajar.² Guru merupakan faktor penting yang

¹E.Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 39.

² *Ibid.*, h. 39.

memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk senantiasa menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. An-Nahl ayat 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ ۗ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا

عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ (٨٩)

Ayat di atas secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan Alquran kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu.

Menurut Gerlach dan Ely secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti alat yang bersifat auditori, visual atau

lainnya, semacam DVD, komputer, dan sejenisnya. Akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam simulasi, peneladanan, karya wisata, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.³

Berdasarkan pengertian di atas media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran yang dapat digunakan bermacam-macam menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Dalam buku media pembelajaran oleh Arsyad bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁴

³ Ahmad Lutfi, *Pembelajaran Alquran & Hadits*, (Jakarta Pusat, 2009), h. 73.

⁴ Dr. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 24.

Melihat dari manfaat media yang telah dikemukakan, menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar memang sangat diperlukan agar pembelajaran lebih menarik. Meningkatkan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa juga diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga digunakanlah media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran. Guru harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik. Karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit mencapai sukses. Pada siswa tingkat SD/MI, penggunaan media merupakan hal penting untuk diterapkan. Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 7 sampai 11 tahun merupakan tahap operasional konkret.⁵

Pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai befikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri. Media juga digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI

⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 84.

menyebutkan bahwa "Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI".⁶

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema. Pelajaran-pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Sistem sebuah pembelajaran tematik tidak hanya berpatokan pada mata pelajaran melainkan lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman. Sehingga guru sangat dituntut untuk menguasai semua problematika kehidupan, dan mampu menuntun peserta didik untuk berpikir analisis dan kritis.⁷ Pada dasarnya, keuntungan dalam pembelajaran tematik banyak sekali. Di antaranya, kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik lebih fokus pada proses dari pada produk, memberi kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk belajar secara kontekstual, dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian para peserta didik, mendorong para peserta didik untuk melakukan penyelidikan (penelitian) sendiri baik di kelas maupun luar kelas.⁸

Namun, pada kenyataannya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik pada kelas IV MIN 1 Barito Utara masih sangat kurang. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV MIN 1 Barito Utara bahwa dalam proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI

⁷ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h.7-8.

⁸ *Ibid.*, h. 9.

melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Di dalam penggunaan metode ceramah tidak terjadi interaksi antara guru dan siswa suasana kelas menjadi monoton, imajinasi peserta didik kurang berkembang dan pembelajaran menjadi kurang menarik.

Pembaharuan kurikulum juga menjadi salah satu kendala yang menyebabkan guru dan peserta didik masih merasa kesulitan dalam menerapkan pembelajaran tematik di sekolah. Mereka masih terbiasa menggunakan kurikulum lama, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kondisi yang demikian jika dibiarkan akan berdampak pada pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik. Adapun solusi dari pemecahan masalah diatas yang dapat dilakukan guru demi tercapainya pembelajaran tematik ialah, guru hendaknya mampu mendesain pembelajaran dengan baik, membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, guru tidak boleh fokus pada buku pelajaran saja (ceramah), dan guru menyiapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam setiap pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Boneka Tangan. Media boneka tangan merupakan boneka yang hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya. Adapun kelebihan dari media boneka tangan adalah materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah diterima oleh peserta didik, pembelajaran menjadi menarik, meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa dalam sesi tanya jawab dan dapat menumbuhkan daya imajinasi peserta didik.

Sejalan dengan solusi diatas telah dilakukan penelitian tentang media boneka tangan bukanlah hal baru di dunia pendidikan. Namun cukup langka diterapkan pada pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Diah Ayu Widowati pada tahun 2016 telah menyelesaikan skripsinya dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa”** . Hal ini dapat dilihat dari aktifitas siswa yang mengalami peningkatan dari sebelum diterapkannya media boneka tangan . Hasil belajar siswa yang diambil dari nilai mean pre-test adalah sebesar 79,96 sedangkan hasil belajar siswa yang diambil dari nilai mean post-test adalah 88,79. Selisih nilai mean *pretest* dan mean *posttest* adalah 8,83. Hasil *mean pretest* dan *mean posttest* menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan hasil tersebut merupakan salah satu akibat dari penggunaan media boneka tangan.⁹

Penggunaan media boneka tangan yang memiliki beberapa kelebihan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik pada tema cita-citaku. Pemahaman yang didapat oleh peserta didik akan menunjang hasil belajar peserta didik. Namun, pada dasarnya hasil belajar dapat tercapai apabila peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik, penulis tertarik untuk meneliti dan membahas mengenai : **“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Pemahaman dalam Pembelajaran Tematik Tema Cita-citaku pada Siswa Kelas IV MIN 1 Barito Utara”**.

⁹Diah Ayu Widowati, *“Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta Tahun 2016”*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY 2016, h. 47.

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pembiasan dan kesalahan penafsiran yang ada dalam judul maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah ruang lingkup penelitian

1. Media berasal dari kata atau bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹⁰ Media adalah perantara atau pengantar pesan moral dari pengirim ke penerima pesan. *Gegne* menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. *Briggs* mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan daya tarik bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dengan melalui penggunaan media diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.
2. Boneka ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Fungsi boneka adalah selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar.
3. Media boneka tangan yaitu boneka yang hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya.

¹⁰ Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran”, dalam *Jurnal Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah UIN Suska Riau*, Vol. 37 No 1, 2012, h. 27.

4. Hasil belajar atau biasa disebut dengan prestasi belajar merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Hasil adalah sesuatu yang telah diperoleh atau dicapai. Oleh karena itu maksud dari hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai peserta didik setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.
5. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.¹¹
6. Tema cita-citaku berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus. Di antaranya yakni, mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, Seni Budaya, Prakarya dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Jadi yang penulis maksud disini adalah tentang penelitian yang menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran tematik tema cita-citaku untuk melihat hasil belajar

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran tematik tema Cita-citaku dikelas IV MIN 1 Barito Utara?

¹¹ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 20.

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media Boneka Tangan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema Cita – citaku di kelas IV MIN 1 Barito Utara ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema Cita-citaku dikelas IV MIN 1 Barito Utara.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Boneka Tangan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema Cita – citaku di kelas IV MIN 1 Barito Utara.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian dan harus diuji melalui penelitian. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹² Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

¹²Suharismi Arikunto, *Prosedur penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Renika Cipta, 2002), h. 67.

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang akan diuji nyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam kalimat negatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik tema cita-citaku pada siswa kelas IV MIN 1 Barito Utara Muara Teweh.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik tema cita-citaku pada siswa kelas IV MIN 1 Barito Utara Muara Teweh.

Hipotesis yang diajukan selanjutnya akan diuji kebenarannya dengan bantuan statistik melalui data-data yang terkumpul.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.
- b. Memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya pada pembelajaran tematik melalui media boneka tangan.
- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan informasi dan rujukan dalam melaksanakan pembelajaran tematik melalui media boneka tangan.
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik melalui media boneka tangan.
- c. Memberikan pengalaman suasana belajar mengajar yang lebih aktif.

3. Bagi Sekolah

- a. Digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terutama dalam pembelajaran tematik.
- b. Mendapatkan gambaran dan data tentang peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik melalui media boneka tangan.
- c. Sebagai bahan evaluasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman cara mendesain proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang tepat.
- b. Memberikan bekal ilmu dan pengalaman mengajar dalam pembelajaran tematik melalui media boneka tangan.
- c. Memberikan informasi dan motivasi kepada guru serta mahasiswa lainnya dalam melaksanakan pembelajaran tematik melalui media boneka tangan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

G. Sistematika Penulisan

BAB I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan hasil penelitian, dan sistematika penulisan..

BAB II landasan teori terdiri dari pengertian media , pengertian boneka, pengertian media boneka tangan, pengertian hasil belajar, pengertian pembelajaran tematik dan pengertian tema cita-citaku.

BAB III prosedur penelitian terdiri jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian ,tempat dan waktu penelitian, objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpuln data, pengembangan instrumen penelitian, hasil pengukuran, dan prosedur penelitian.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis, berisi tentang: gambaran umum lokasi penelitian, proses pembelajaran media boneka tangan, penyajian data, deskripsi kemampuan awal (*pretest*) Tematik siswa, deskripsi *posttest* Tematik siswa, deskripsi hasil belajar Tematik siswa, analisis data, pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, berisi tentang: simpulan dan saran