

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Tentu saja perubahan yang didapatkan itu bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru.¹

Menurut James O. Whittaker mengartikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku melalui latihan atau pengalaman. Definisi yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Cronbach menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.² Chaplin membatasi belajar dengan dua macam rumusan, rumusan yang pertama berbunyi: “Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman”. Rumusan yang kedua berbunyi: “Belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus”.

Berdasarkan beberapa pendapat dan teori belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu sehingga menyebabkan adanya perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan baru yang diperoleh individu. Perubahan tersebut bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri sebagai hasil dari usaha, latihan dan

¹Syaiful Bahari Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), Edisi II, h.17

²*Ibid*, h. 13.

pengalaman, sehingga memperoleh hasil belajar sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al – Qur’an surah Al Mujadilah ayat 11 :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah berjanji akan menempatkan orang-orang yang beriman, berilmu dan beramal sholeh sesuai dengan ilmunya pada derajat yang paling tinggi.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan mengerti materi yang telah diajarkan. Hasil belajar juga berfungsi sebagai pengukuran atau penilaian kegiatan belajar atau proses pembelajaran.³

Implementasi dari proses pembelajaran pada kurikulum berkaitan dengan materi ajar, metode, media, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam pengelolaan aktivitas belajar anak. Adapun kurikulum 2013 yang digunakan pada pelajaran saat ini adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik berfungsi memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami konsep-konsep muatan pembelajaran dengan cara menggabungkan atau mengintegrasikan dalam muatan pelajaran tersebut berdasarkan tema.

³Winarno Sukarhmad . Interaksi Belajar Mengajar. www.zonareferensi.com. 2018.

Tujuan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu, sehingga peserta didik mampu mempelajari materi pengetahuan yang disajikan dan mengembangkan berbagai tema pelajaran. Pengembangan kompetensi dasar dalam ranah aspek kognitif lebih mudah dilakukan dengan memberikan pengalaman belajar lebih melalui berbagai aktivitas dalam kegiatan belajar-mengajar, mengefesienkan waktu pembelajaran, menumbuhkan aspek kognitif dalam proses pembelajaran dari hasil penggalan nilai-nilai yang tercakup dalam beberapa pelajaran yang dipadukan.

Melalui bimbingan, pengarahan dan aktivitas tertentu diharapkan peserta didik mencapai tingkat kemampuan secara optimal sesuai tujuan pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam belajar berkaitan erat dengan keaktifan dalam belajar, aktivitas belajar peserta didik yang tinggi akan tumbuh ketika guru dapat membangun antusiasme peserta didik dalam belajar. Pengelolaan proses pembelajaran yang bermakna dapat mempertinggi kinerja belajar membangkitkan semangat dan rangsangan kegiatan bahkan minat dalam belajar.⁴

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik seperti kurangnya minat terhadap pelajaran, dan faktor yang berasal dari luar seperti cara mengajar guru, lingkungan belajar dan banyak faktor lainnya.⁵ Berdasarkan hasil observasi di MI Norrahan, khususnya pada kelas I dapat diketahui bahwa hasil

⁴M. Ali Yusuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional IAIN Fakultas Tarbiyah*, (Jakarta: CV.Pedoman Ilmu Jaya, 2010). h.85.

⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 176.

belajar peserta didik pada pelajaran tematik masih rendah dan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan guru dan kemudian mengerjakan soal yang ada pada LKS sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran oleh karena itu, pembelajaran seperti ini membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran kurangnya pemahaman peserta didik terhadap cara penyampaian materi oleh guru dan tingkat ketelitian peserta didik yang rendah dalam mengerjakan tugas.

Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam pembelajaran tematik tema pengalamanku yaitu dengan menggunakan berbagai media, diantaranya media pohon pembelajaran dan media ular tangga. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁶

Media pohon pembelajaran termaksud permainan proyeksi diam. Media ini berbentuk seperti pohon yang terbuat dari kertas karton dan styrofoam, media pohon pembelajaran ini memiliki akar dan daun yang berisi tentang materi di dalam daun pohon pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai alat permainan pada proses pembelajaran. Media pohon pembelajaran ini merupakan media yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi

⁶ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 5.

dan membantu peserta didik agar lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁷

Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetensi, selain itu permainan ular tangga dapat melatih anak untuk berkerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif.⁸

Media pohon pembelajaran dan ular tangga sama-sama memiliki tujuan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Kedua media tersebut juga mengandalkan kerja sama dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna. Selain persamaan, terdapat juga perbedaan diantara kedua media tersebut yaitu media pohon pembelajaran dari segi penyampaian informasi seluruh peserta didik terlibat langsung ketika proses pembelajaran, sedangkan ular tangga tidak perlu memerlukan tempat yang besar, namun seorang tutor lebih diutamakan dalam proses pembelajaran.

⁷ Wendri Wiratsiswi, "Pemanfaatan Media Pohon Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ips siswa kelas iv sd al – hadad sinngahan tuban" dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, Vol. 01, NO 02, 2016 h. 109 – 124.

⁸ Febryna Widowati., Jurnal JPGSD "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belaja Pada Siswa Tema Hiburan" dalam jurnal JPGSD, Vol.02 No.01,2014 h. 1 – 10.

Hasil penelitian Angelina, Ewin Dwi menggunakan media pohon pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik⁹. Dan dari hasil penelitian menurut Rifky Ariandi menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan aktif dalam pembelajaran. Dari kedua penelitian, belum ada yang membandingkan kedua media tersebut. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan perbandingan hasil belajar peserta didik menggunakan media pohon pembelajaran dan media ular tangga. Berdasarkan jbaran latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pohon Pembelajaran dan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas I MI Norrahan Banjarmasin.**

B. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran judul skripsi maka peneliti merasa perlu menegaskan sebagai berikut.

1. Perbandingan

Perbandingan berasal dari kata banding, kemudian mendapat awalan per- dan akhiran-an sehingga menjadi rangkaian kata “perbandingan” yang berarti imbang, pertimbangan, sebanding, dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “perbandingan adalah perbedaan selisih kesamaan”.¹⁰ Jadi perbandingan yang

⁹ Evin Dwi Angelia “Penggunaan media pohon pintar dengan tehnik permainan untuk meningkatkan dan penguasaan konsep skripsi jurusan pendidikan sekolah dasar pra sekolah – fakulta ilmu pendidikan UM, 2010.

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (jakarta; Balai Pustaka , 2001), Cet, ke-1, h. 860.

dimaksud dalam penelitian ini adalah bersifat membandingkan prestasi belajar peserta didik yang diajarkan dengan media pohon pembelajaran dan media ular tangga pada pembelajaran tematik di MI Norrahan Banjarmasin.

2. Media Pohon Pembelajaran

Media pohon pembelajaran digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah di rumuskan. Baik itu pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, PPkn dan SBdP. Pelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk berkerjasama dalam memecahkan masalah atau soal dengan menggunakan pohon dan akar pohon. Karena itu pembelajaran dengan media pembelajaran ini dapat melatih peserta didik mengembangkan daya pikir yang kreatif.¹¹

3. Media Ular Tangga

Media Ular Tangga kata Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.¹² Media juga sering disebut sebagai alat peraga atau alat bantu pengajaran. Sedangkan "ular tangga" merupakan jenis permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan

¹¹ Eni Fitriyah "Kemampuan Berhitung Permula Melalui Media Pohon Hitung Model Pembelajaran Tematik pada anak TK B . *Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012*

¹² Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi; Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), h. 9.

pembentukan tingkah laku seseorang. Menurut Abdurrahman hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah kegiatan belajar. Hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan waktu tertentu.¹³

5. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.¹⁴ Pembelajaran tematik menerapkan pembelajaran tema-tema yang jauh lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Artinya penerapan pembelajaran tematik pada dasarnya adalah penerapan konsep pembelajaran yang menggunakan tema dalam kontekstualisasi beberapa materi pelajaran. Adapun tema yang di teliti adalah tema pengalamanku yaitu, sub tema 4, pembelajaran 5 pada kelas 1 MI Norrahan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus. Di antaranya yakni, mata pelajaran Matematika PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Seni Budaya, Prakarya dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dalam Kurikulum 2013, tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi subtema dan satuan pembelajaran.

¹³ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (yogyakarta: Multi Press indo, 2012), Cet. Ke-1, h. 14-15.

¹⁴ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 20.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan media pohon pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas I MI Norrahan Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan ular tangga pada pembelajaran tematik kelas I MI Norrahan Banjarmasin ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar media pohon pembelajaran dan ular tangga pada pembelajaran tematik kelas I MI Norrahan Banjarmasin ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pohon pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas I MI Norrahan Banjarmasin.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan ular tangga pada pembelajaran tematik kelas I MI Norrahan Banjarmasin.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar media pohon pembelajaran dan ular tangga kelas I MI Norrahan Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis tertarik dalam memilih judul di atas yaitu sebagai berikut:

1. Media pohon pembelajaran dengan ular tangga yang dapat digunakan untuk anak SD/MI khususnya untuk peserta didik kelas I MI Norrahan Banjarmasin.
2. Mengingat pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik agar menarik minat dan memudahkan mereka dalam memahami suatu materi yang diajarkan oleh seorang guru.
3. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar tematik melalui media pohon pembelajaran dan ular tangga
4. Mengetahui lebih mendalam apakah ada pengaruh menerapkan media pohon pembelajaran dan ular tangga pada pelajaran tematik di kelas I MI Norrahan Banjarmasin.

F. Signifikansi / Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran tematik dengan media pohon pembelajaran dan ular tangga.
2. Sebagai bahan informasi oleh guru maupun peneliti yang lain dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pengajaran untuk mencapai tujuan yang optimal.

3. Sebagai motivator bagi peserta didik dalam belajar, karena dengan media pembelajaran peserta didik dapat berkerjasama dalam memecahkan masalah dengan suasana yang lebih menyenangkan.
4. Sebagai masukan bagi sekolah meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran tematik disekolah melalui media pembelajaran.

G. Hipotesis

Hipotesis yang di rumuskan dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pohon pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan ular tangga pada pembelajaran tematik dikelas I MI Norrahan Banjarmasin.

H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media pohon pembelajaran dan media ular tangga pada pembelajaran tematik dikelas I MI Norrahan Banjarmasin.

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

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai media pohon pembelajaran dan ular tangga yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, diantaranya :

TABEL I. Hasil Penelitian Menurut Para Ahli

No	Nama Peneliti	Jenis penelitian	Hasil penelitian
1	Sela, Metalia Vicy Agnes	Pengembangan Media Pohon Hitung Pada Pembelajaran tematik Kelas I SD	Adapun tujuan penilaian adalah menghasilkan sebuah produk pengembangan media pohon hitung sebagai media pembelajaran sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20 metode pembelajaran role playing untuk siswa kelas I SD. Pengembangan media ini menggunakan model prosedural dengan menggunakan delapan langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, Pembuatan media Pohon Hitung ini menggunakan metode role playing atau bermain peran. Siswa memainkan karakter yang ada dalam skenario pembelajaran, siswa menjumlahkan dan mengurangi bilangan menggunakan pohon hitung dengan benda konkrit yang berbentuk tiruan apel dari kain flannel. Materi pada media pohon Hitung menggunakan pembelajaran dengan Kurikulum 2013
2	Nugroho	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Matematika peserta didik kelas I dan II .	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga pada pembelajaran. Matematika untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga aljabar dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. penggunaan media pembelajaran ular tangga aljabar dalam

			<p>meningkatkan kemampuan matematika siswa dan keaktifan belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan matematika siswa dalam bentuk essay tes dan lembar observasi. Nilai rata-rata hasil observasi keaktifan siswa siklus I dan II sebesar 2,6 dan 3,9. Ketuntasan belajar tes awal diperoleh sebesar 23,33%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga aljabar, terjadi peningkatan pada tes kemampuan matematika siswa siklus I dan II sebesar 62,33% dan 93,33%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga aljabar dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa sekolah dasar.¹⁵</p>
--	--	--	--

I. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dari skripsi yang memberikan petunjuk mengenai pokok – pokok permasalahan yang akan dibahas, secara umum, skripsi ini terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V yang terdiri dari beberapa sub bab:

Bab I adalah pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, alasan memilih judul manfaat penelitian, kerangka penelitian, Hipotesisi Penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

¹⁵ Nugroho, “ Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Matematika peserta didik kelas I dan II “Universitas Asahan Unggul Vol. 3, No. 1 Tahun 2018 .

Bab II adalah landasan teori yang meliputi : pengertian pelajaran tematik, di SD/MI , media pembelajaran pohon pembelajaran media ular tangga, hasil KI-KD mata pelajaran tematik kelas I dan materi pengalamnku.

Bab III berisi tentang media penelitian yang meliputi : jenis dan pendekatan penelitian, desain metode penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian

Bab IV laporan hasil penelitian, meliputi gambaran umum sekolah, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup meliputi kesimpulan dan saran – saran. landasan teori terdiri dari pengertian media, pengertian pemahaman, pengertian pembelaran tematik dan pengertian tema pengalamanku.