

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum menjadi bagian penting dalam proses pendidikan, sehingga keberadaan kurikulum perlu dipahami secara utuh oleh segenap pelaku pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan penyempurna dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan kurikulum 2013 dimaksudkan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia”.¹

Mulyasa menjelaskan 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 aktivitas guru, aktivitas siswa, fasilitas dan sumber belajar.² Guru memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk senantiasa menciptakan

¹Shobirin, *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h. 35.

²E. Mulyasa, *Pengembangan dan Impelementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 39.

suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Adanya media dalam pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi antara pebelajar dengan media merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.³ Media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Surah Isra' ayat 84:

فُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Ayat ini menunjukkan bahwa setiap manusia memiliki kecenderungan, potensi, dan pembawaan yang menjadi pendorong aktivitasnya. Masing-masing manusia melakukan apa yang dianggapnya baik, Allah dan Rasul-Nya tidak akan memaksa, paling mengingatkan bahwa Yang Maha Kuasa itu lebih mengetahui siapa yang berbuat baik siapa pula yang sesat, dan berdasar pengetahuan-Nya yang terbukti dalam kenyataan itulah Dia memberi bagi masing-masing balasan dan ganjaran yang sesuai.⁴

Berdasarkan pengertian di atas bahwa setiap orang yang melakukan sesuatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaan (termasuk di dalamnya

³H. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), h. 8.

⁴M Quraish Shihab, *Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2011), h.533.

keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Seorang guru dituntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping menggunakan media yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Macam-macam media pembelajaran yang digunakan, diantaranya: media pembelajaran audio, media visual, media audio-visual, media multimedia, media realita.⁵ Beragamnya media pembelajaran yang digunakan akhirnya peneliti lebih mengarahkan pada media papan *climbing*, tujuannya agar anak lebih bersemangat saat pembelajaran di kelas dan proses pembelajaran akan lebih efisien dan menyenangkan. Kelebihannya media papan *climbing* yaitu bisa digunakan untuk pembelajaran tematik dan mata pelajaran yang lainnya, meningkatkan aktivitas siswa dan pembelajaran menjadi menarik. Namun, kekurangan media ini tidak bisa digunakan tanpa menggunakan strategi.

Strategi merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dari siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan

⁵ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Media Teori dan Prosedur*, (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019), h. 3.

dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu alternatif yang dilakukan yaitu guru bisa menggunakan salah satu strategi pembelajaran yaitu strategi *quick on the draw*. Memilih strategi *quick on the draw* karena ada hal pokok yang terkandung di dalamnya yaitu pengerjaan soal atau pertanyaan secara bertahap oleh setiap kelompok dan mengerjakannya harus benar sebelum ke pertanyaan selanjutnya. Kegiatan ini dapat membantu siswa untuk membiasakan dan mendasarkan belajar tidak semata-mata pada guru sehingga lebih terpusat pada siswa dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.⁶ Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antara mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.264.

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak sekolah dasar, (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan (6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.⁷ Jadi jelaslah bahwa penggunaan media dalam strategi merupakan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran termasuk juga pembelajaran tematik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, wawancara dengan guru kelas III A dan guru kelas III B, peneliti mendapatkan informasi bahwa 50% kemampuan siswa kelas III dalam pembelajaran tematik nilainya masih di bawah KKM, dan juga beliau mengatakan bahwa sangat jarang menggunakan media ataupun strategi saat proses pembelajaran. Sehingga, pembelajaran kurang bervariasi.

Peneliti melakukan pengamatan langsung dalam proses pembelajaran di kelas, ternyata guru lebih banyak aktif memberikan materi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga sebagian siswa ada yang hanya duduk diam menerima pelajaran, ada beberapa siswa sibuk sendiri dan ada yang

⁷Ardiani, "Penggunaan Media pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V di SD Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Antasari Banjarmasin, 2015, h. 7.

berbicara bersama temannya. Akibatnya, pada saat diberi pertanyaan dalam proses pembelajaran ataupun menjawab soal pada saat ulangan, siswa masih banyak salah menjawab soal dan hasil belajar siswa belum mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini dibuktikan pada nilai rata-rata kelas hasil mengerjakan soal harian masih saja tergolong rendah masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (60) yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut.

Upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perbaikan proses pembelajaran, peranan guru sangat penting. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* untuk tercapainya pembelajaran efektif dan hasil belajar siswa pun diharapkan dapat lebih meningkat. Peneliti menuangkannya dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Papan *Climbing* dalam Strategi *Quick On The Draw* terhadap Hasil Belajar Tema 1 Subtema 4 Siswa Kelas III MI Norrahan Kota Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan yaitu:

1. Media Papan *Climbing*

Media papan *climbing* merupakan media berupa amplop-amplop bermacam warna yang menempel di papan yang didalamnya berisikan soal-

soal tentang materi dan di sebelah kiri amplop ada gambar panjat tebing yang disebut *climbing*.

2. Strategi *Quick On The Draw*

Strategi *quick on the draw* adalah sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan.⁸ Menurut peneliti, strategi *quick on the draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁹ Jadi, hasil belajar yang dimaksud adalah sebagai kemampuan akhir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan strategi tersebut.

4. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.¹⁰ Menurut peneliti, pembelajaran tematik memerlukan keterpaduan materi berbagai mata pelajaran yang

⁸Paul Ginnis, *Trik dan Teknik Mengajar*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 163.

⁹Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h.14

¹⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.264.

memiliki keterkaitan, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

5. Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Tema pada penelitian ini adalah pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang terdiri empat subtema, diantaranya:

- a. Ciri-ciri makhluk hidup.
- b. Pertumbuhan dan perkembangan manusia.
- c. Pertumbuhan hewan.
- d. Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.¹¹

Disetiap subtema terdapat enam pembelajaran. Adapun subtema yang peneliti pilih yaitu subtema 4, pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III sebelum penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* pada tema 1 subtema 4 di MI Norrahan kota Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III sesudah penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* pada tema 1 subtema 4 di MI Norrahan kota Banjarmasin?

¹¹ Buku Siswa Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik tema 1 subtema 4 Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

3. Apakah ada pengaruh media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* berpengaruh terhadap hasil belajar tema 1 subtema 4 siswa kelas III MI Norrahan kota banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakannya penulisan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa kelas III sebelum menggunakan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* pada tema 1 subtema 4 di MI Norrahan kota banjarmasin.
2. Hasil belajar siswa kelas III sesudah menggunakan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* pada tema 1 subtema 4 di MI Norrahan kota banjarmasin.
4. Pengaruh pada media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar tema 1 subtema 4 siswa kelas III MI Norrahan kota banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul mengenai penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar tema 1 subtema 4 siswa kelas III MI Norrahan kota banjarmasin antara lain:

1. Media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* berpusat ke siswa (*student center*) dan media yang digunakan sangat membantu proses pembelajaran karena dianggap efektif dan efisien.
2. Strategi *quick on the draw* ini digunakan pendidik dalam pembelajaran secara berkelompok karena didalamnya melakukan sebuah aktivitas untuk kerja tim dan kecepatan dalam menyelesaikan pertanyaan agar siswa menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan masukan agar dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, tidak monoton agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
4. Berdasarkan hasil observasi, di MI Norrahan belum pernah yang menerapkan tentang penggunaan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* dalam bentuk karya ilmiah.

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu;

H_a : Ada pengaruh media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar tema 1 subtema 4 siswa kelas III MI Norrahan kota Banjarmasin.

H_0 : Tidak ada pengaruh media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar tema 1 subtema 4 siswa kelas III MI Norrahan kota Banjarmasin.

G. Kajian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, sepengetahuan peneliti ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai pengaruh hasil belajar siswa dalam bentuk skripsi, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlatifah Suryani pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Quick On The Draw* terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Induksi Matematika Siswa Kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018” menunjukkan bahwa penggunaan strategi *quick on the draw* berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika pada materi induksi matematika siswa Kelas XI MAN 2 Model Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Warni Ramadhan pada tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Strategi *Quick On The Draw* Pada Pembelajaran Matematika di MIS Babussalam Banjarmasin” dapat disimpulkan kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal, siswa tergolong aktif selama pembelajaran, interaksi siswa yang dominan dilakukan adalah meminta bantuan dan menyampaikan pendapat, dan respons siswa positif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahajeng Mustika pada tahun 2017 dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Amplop Misteri dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Cerme Lor Gresik” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media amplop misteri terhadap menulis narasi.

H. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar, mengatasi kejenuhan siswa serta dapat melatih siswa bekerja sama dengan siswa lain.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan informasi bagi guru dalam memilih media dan strategi dalam pembelajaran tematik, meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman suasana belajar mengajar yang lebih aktif.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membina pendidik khususnya dalam memilih media dan strategi pembelajaran yang tepat. Kemudian dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperoleh informasi mengenai inovasi dalam proses pembelajaran yang tepat guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan informasi dan motivasi kepada guru serta mahasiswa lainnya dalam melaksanakan pembelajaran tematik, sehingga dapat

menjadi bahan referensi yang bermanfaat dengan media papan *climbing* dalam strategi *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa.

I. Sistematika Penelitian

Penulis memberikan sistematika yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, yang berisikan latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, hipotesis, kajian terdahulu dan sistematika penelitian.

BAB II: Landasan Teori, yang berisikan tentang media (pengertian, pemilihan, tujuan, dan media *climbing*), strategi (pengertian dan strategi *quick on the draw*), hasil belajar (pengertian, aspek-aspek, dan tes hasil belajar), pembelajaran tematik (tema 1 subtema 4).

BAB III: Metode Penelitian, yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data, sumber data, dan teknik pengumpulan data, langkah-langkah pembelajaran, instrument penelitian, analisis butir soal, uji coba instrument, teknik pengambilan data, teknik analisis data, dan tahapan penelitian.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian, yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V : Penutup, berisi simpulan dan saran.