

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana dalam pembelajaran terhadap peserta didik dalam rangka membangun watak dan peradaban manusia yang bermatabat. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Ciri- ciri manusia yang beradab serta bermatabat ialah insan yg beriman serta bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, bersikap jujur, adil, bertanggung jawab, menghargai sesama, santun, toleransi, membentuk kedisiplinan, serta kemandirian. Oleh sebab itu, proses serta isi pembelajaran hendaknya dibuat secara cermat sesuai dengan tujuan pendidikan.¹

Pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap insan, sektor pendidikan sangatlah penting dalam mengkonstruksi pembangunan dan perkembangan. Pendidikan sangatlah penting bagi setiap individu terlebih bangsa Indonesia yang memiliki undang-undang mencakup pendidikan yang termuat pada Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 menyebutkan sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), 1.

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab”²

Dalam Al-Qur’an sendiri sudah memberi isyarat bahwa permasalahan pendidikan sangat penting, jika Al-Qur’an dikaji lebih mendalam maka kita akan menemukan beberapa prinsip dasar pendidikan, yang selanjutnya bisa kita jadikan pandangan baru buat dikembangkan pada rangka membentuk pendidikan yang bermutu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur’an surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Ayat ini membuktikan tentang perintah untuk memberi kelapangan dalam segala hal kepada orang lain. Ayat ini pula tidak menyebut secara tegas bahwa Allah Swt. akan meninggikan derajat orang yang berilmu. tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari beriman, tidak disebutkan kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimiliki itulah yg berperan dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat berasal faktor di luar ilmu itu. Ilmu yg dimaksud pada ayat diatas bukan hanya ilmu agama, namun ilmu apapun yg berguna dan pada pandangan Al-Qur'an

² Undang-undang Republic Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *tentang SISDIKSI & Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Serta Wajib Belajar*, 2010 ed. (Bandung: Citra Umbara, t.t.).

ilmu tidak hanya ilmu agama, tetapi jua yg membuktikan bahwa ilmu itu haruslah membentuk rasa takut dan kagum pada Allah Swt. pada gilirannya mendorong yang berilmu buat mengamalkan ilmunya serta memanfaatkannya buat kepentingan makhluk.

Proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas mutlak yang dilaksanakan pada sebuah satuan lembaga pendidikan. Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan pada sebuah kelas tertentu dan dilaksanakan pada tahapan yang berjenjang. Oleh karena itu, perlakuan pada tiap proses belajar pun akan berbeda-beda sesuai tingkah laku kelas dan kebutuhannya. Sehingga segala sesuatu mengajar agar dapat berlangsung dengan baik dan efisien, maka lembaga pendidikan harus bisa menjadi fasilitator untuk dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.³

Dalam pembelajaran tematik, menggunakan metode permainan merupakan cara yang konkret untuk mengatasi masalah yang ada. Bermain adalah cara yang paling alamiah bagi manusia dalam mempelajari hal-hal baru. Dengan permainan siswa akan lebih ekspresif karena permainan ini selain melibatkan kecerdasan juga dapat melibatkan daya pikir siswa. Secara psikologis siswa sekolah dasar masih

³ Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* Vol. 03 No. 2 (2017): 337.

senang dengan permainan dan masih belum memahami konsep-konsep abstrak. Karenanya kita perlu menjembatani dengan peralatan-peralatan yang konkrit.

Namun realitanya, dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang ada, masih begitu minim dan banyak ditemukannya beberapa tenaga pengajar yang bertahan pada cara lama. Yang pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode melalui pendekatan yang terpusat pada dewan guru atau disebut konvensional atau dikenal dengan metode ceramah. Terkhusus pada pembelajaran matematika, begitu sulit bagi siswa memahami dengan metode konvensional. Hal ini yang menjadi penyebab belajar matematika dianggap sulit adalah bahwa umumnya matematika disajikan sebagai ilmu yang bersifat abstrak, karena matematika melibatkan hal-hal abstrak dan hal ini menyebabkan terhambatnya dalam meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual siswa.

Masalah yang terjadi di kelas II adalah pengetahuan siswa yang tidak merata. Pengetahuan dasar tentang matematika dalam hal menghitung sangat menentukan lancarnya memperoleh pengetahuan selanjutnya. Adanya siswa yang belum mampu dalam matematika dasar juga dapat menghambat siswa lain yang lebih mampu karena guru harus melayani siswa yang belum mampu sehingga mereka agak terabaikan. Guru juga memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran dari yang direncanakan sebelumnya.

Penyebab dari masalah tersebut dapat disebabkan oleh siswa itu sendiri maupun berasal dari guru. Siswa yang belum mampu mungkin belum memiliki motivasi ataupun ketertarikan dalam pembelajaran yang dilakukan. Siswa tersebut mungkin belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari guru,

pembelajaran yang dilakukan belum banyak melibatkan siswa. Tugas-tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran maupun pekerjaan rumah belum mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan faktual dan konseptual secara maksimal.

Dalam meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual, secara tuntas guru harus bisa merencanakan pembelajaran yang tepat, mewujudkannya dalam kondisi yang tepat, metode mengajar yang tepat, serta didukung oleh media pembelajaran yang tepat pula. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mengkonkritkan konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media pemecah telur diharapkan aktivitas siswa pada dapat dioptimalkan. Nilai mata uang logam dipilih sebab dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan penggunaan permainan pemecah telur diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan ketuntasan kelas dapat tercapai.

Permainan pemecah telur merupakan metode belajar dengan menggunakan media telur sebagai alat bantu dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Dengan metode tersebut, belajar matematika akan terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana yang menyenangkan dan berkesan akan menarik peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Sehingga dengan pembelajaran yang menyenangkan ini diterapkan, diharapkan ketertarikan dan pemahaman matematika siswa dapat meningkat.

Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul **“Efektivitas Permainan Pemecah Telur dalam Meningkatkan Pengetahuan Faktual Dan Konseptual Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di MI Al-Khairiyah Banjarbaru”**

B. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif”. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia “efektif berarti memiliki pengaruh atau efek”. Sedangkan efektivitas dalam kamus Bahasa Indonesia berarti keberhasilan melakukan usaha atau tindakan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas akan tercapai apabila hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektivitas pada penelitian ini dilihat dari perbandingan hasil tes kelas eksperimen dan kontrol melalui uji T serta perhitungan N-Gain.

2. Pembelajaran Tematik

Kata tema berasal dari bahasa Yunani *tithenai* yang berarti “menempatkan” atau “meletakkan” kemudian kata itu mengalami perkembangan sehingga kata *tithenai* berubah menjadi tema. Menurut arti katanya, tema berarti “sesuatu yang telah diuraikan” atau “sesuatu yang telah ditempatkan”. Pengertian secara luas, tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya pembendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman

bermakna kepada siswa.⁴ Adapun penelitian adalah tematik tema 3 “Tugasku Sehari-hari” subtema 1 “Tugasku Sehari-hari di Rumah”, muatan matematika materi nilai mata uang logam.

3. Pengetahuan Faktual dan Konseptual

Pengetahuan faktual adalah pengetahuan yang dapat disendirikan atau informasi yang dapat dipercaya dan tetap bermakna yang menjadi elemen dasar atau simbol dalam suatu informasi.

Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan meliputi skema-skema, model-model, mental, atau teori eksplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda. Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan seseorang mengenai bagaimana pokok bahasan tertentu diatur dan disusun sehingga berkaitan dengan suatu cara yang lebih sistematis.

⁴ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini dan Anak Usia Kelas awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011), 82.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengetahuan faktual dan konseptual siswa pada pembelajaran tematik menggunakan permainan pemecah telur?
2. Bagaimana efektivitas permainan pemecah telur dalam meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual siswa pada pembelajaran tematik kelas II di MI Al-Khairiyah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan faktual dan konseptual siswa pada pembelajaran tematik menggunakan permainan pemecah telur.
2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas permainan pemecah telur dalam meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual siswa pada pembelajaran tematik kelas II di MI Al-Khairiyah.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan metode permainan berikutnya dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memahami konsep pembelajaran tematik dengan cara lebih menarik yakni bermain dan belajar, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

b. Bagi Guru

Sebagai metode tambahan dalam proses pembelajaran tematik yang sifatnya tentang belajar dan bermain. Sehingga guru dapat membuat sebuah inovasi baru kepada siswa untuk memahami lebih dalam materi.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini tentunya akan menambah wawasan dan pengetahuan tentang permainan yang digunakan pada pembelajaran tematik.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan yang berkaitan dengan judul penelitian ini diantaranya :

No.	Nama	Persamaan	Perbedaan
1	Yulia Zamzami dan Rima Azizatul Laila ⁵	- Permainan Pecah Telur - Pengetahuan Kognitif	- Lokasi Penelitian - Sampel Penelitian - Materi yang digunakan - Metode Penelitian
2	Nur Ainus Sofie, Fahrudin, dan Ika Rachmayani ⁶	- Metode Penelitian	- Lokasi Penelitian - Materi yang digunakan - Sampel Penelitian - Permainan telur pintar
3	Dila Novi Kristiana, Ida Putriani, S.Pd., M.Pd ⁷	- Materi yang digunakan - Sampel Penelitian	- Lokasi Penelitian - Media yang digunakan - Metode Penelitian

⁵ Yulia Zamzami dan Rima Azizatul Laila, "PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PECAH TELUR PADA ANAK KELOMPOK A DI RA SHODRUL ULUM AL-CHOLIL BRONGKAL PAGELARAN-MALANG," *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini* 1, no. 1 (30 November 2019): 58–68, <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v1i1.354>.

⁶ Nur Ainus Sofie, Fahrudin Fahrudin, dan Ika Rachmayani, "Pengembangan Permainan Telur Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Al-Husna Gersik Tahun Ajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 4 (6 November 2022): 2202–7, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.934>.

⁷ Dila Novi Kristiana, Ida Putriani, dan M Pd, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MATA UANG (MAWANG) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," no. 2 (2022).

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berawal dari kata *hypo* yang berarti dasar dan *thesa* yang artinya kebenaran. Hipotesis bisa diartikan untuk jawaban sementara yang keabsahannya masih perlu diuji terlebih dahulu. Hipotesis juga merupakan perbandingan sesuatu yang akan dicek atau merupakan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang bersifat sementara. Disebut sementara dikarenakan jawaban yang diajukan hanya berdasarkan pada teori yang relevan.⁸

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Permainan pemecah telur efektif dalam meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual siswa pada pembelajaran tematik kelas II di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

H_o : Permainan pemecah telur tidak efektif dalam meningkatkan pengetahuan faktual dan konseptual siswa pada pembelajaran tematik kelas II di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 63.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan mencakup latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori meliputi metode pembelajaran, permainan pemecah telur, pembelajaran tematik, hasil belajar, kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan Hasil Penelitian meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V Penutup berisikan simpulan dan saran.