

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.<sup>1</sup> 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 pengalaman yang dipelajarinya.

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

Strategi, metode, dan model pembelajaran sangat dibutuhkan guna menunjang pembelajaran tematik di SD/MI agar nilai-nilai mata pelajaran

---

<sup>1</sup> Abd. Kadir dan Hanun Asrohan, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 6.

tematik yang akan diajarkan dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Hal ini sangat diperlukan karena anak usia 7-12 tahun mulai ingin merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga anak berusaha memenuhi kebutuhan tersebut dengan sikap persaingan. Mikarsa menjelaskan anak-anak usia SD sudah timbul keinginan untuk menjadi yang terbaik, mereka berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai potensi.<sup>2</sup> Semua sikap dan tindakan anak-anak tersebut juga dalam rangka pemenuhan kebutuhan untuk diakui. Keaktifan anak dalam persaingan inilah yang harus diarahkan kepada pembelajaran yang mampu menggali potensi yang dimilikinya.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, paradigma pembelajaran tidak lagi konvensional dimana guru yang menjelaskan sedangkan siswa hanya mendengarkan. Paradigma pembelajaran baru bersifat *student center* dimana keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat diharapkan dan diusahakan. Perubahan paradigma pembelajaran ini menuntut para guru agar semakin kreatif mengembangkan proses pembelajaran dengan cara menggunakan pendekatan, strategi, metode, dan model yang beragam yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

---

<sup>2</sup> Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 123

Metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, operasionalisasi dari strategi pembelajaran dalam menyiasati perbedaan individual siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan daya serap materi bagi siswa dan berdampak langsung terhadap pencapaian tujuan. Metode merupakan cara untuk mengantarkan materi pelajaran mencapai tujuan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, materi pelajaran merupakan salah satu pertimbangan guru dalam menentukan metode pembelajaran. Sebaiknya guru menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar, sehingga dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satu pun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan metode sebagai alat motivasi *ekstrinsik* dalam kegiatan belajar mengajar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.

Islam juga telah menjelaskan tentang metode atau cara-cara dalam menyampaikan sesuatu hal yang mempunyai nilai, baik bersifat Ketuhanan maupun kemanusiaan (sosial) termasuk pengajaran (pendidikan).

---

<sup>3</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), Cet-I, h. 282.

Hal tersebut dijelaskan dalam firman Allah Swt. yang tercantum pada Q.S An-Nahl/16:125 sebagai berikut.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Ayat ini juga dipahami oleh sebagian ulama sebagai menjelaskan tiga metode dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi diperhatikan menyampaikan dakwah dengan *hikmah*, yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam, diperintahkan untuk menerapkan *mau'izhah*, yakni memberikan nasehat dan perumpaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang sederhana. Sedang terhadap *Ahl al-Kitab* dan penganut agama-agama lain yang diperintahkan adalah *jidal*/perdebatan dengan cara yang terbaik yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan.<sup>4</sup>

Mengoptimalkan proses pembelajaran agar semua dapat menerima penyampaian materi dengan baik, maka digunakan metode pembelajaran sebagai penunjang proses proses pembelajaran agar semua siswa aktif yang dapat membentuk semua kelas menjadi tidak membosankan. Hal ini dapat membangkitkan ketertarikan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru

---

<sup>4</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 390-391.

perlu menggunakan metode dengan menggunakan alat yang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran Tematik dapat berjalan efektif dan efisien.

Di SD/MI misalnya, salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain). Seperti diketahui, dunia anak-anak seusia murid SD/MI adalah dunia bermain. Melalui keterlibatan dalam permainan, mereka dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya, yang akan sangat bermanfaat untuk memahami dan menunaikan status dan perannya dalam masyarakat setelah beranjak dewasa. Pembelajaran melalui permainan edukatif telah banyak diteliti dan dikaji sebagai upaya melakukan inovasi pembelajaran di sekolah. Terdapat satu prinsip utama dalam pemilihan permainan edukatif dalam pembelajaran, yaitu keselarasan dan keseimbangan antara aspek menyenangkan dan aspek pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>5</sup>

Permainan yang dapat dijadikan sebagai metode dalam pembelajaran yaitu *guessing word*. Metode *guessing word* ini dapat memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama tidak membosankan karena siswa dapat bermain sambil menerima materi dari guru. Suasana seperti itu akan membuat siswa bisa lebih terfokus pada kegiatan belajar mengajar di kelasnya, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya tingkat curah perhatian tersebut, akan meningkatkan hasil belajar.

---

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 291-292.

Dengan menggunakan metode *guessing word* dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang optimal dalam pembelajaran. Melihat cara kerjanya, metode *guessing word* secara langsung atau tidak langsung mengandalkan bekal dan modal pengetahuan dasar yang dimiliki siswa. Metode *guessing word* memiliki banyak modifikasi dan aplikasi yang beragam. Dari model serempak, kelompok, berpasangan, sampai dengan sendiri-sendiri. Meskipun cara kerjanya sama, tetapi penerapannya masing-masing berbeda.

Penerapan metode pembelajaran merupakan salah satu cara guru dalam memperhatikan kondisi siswa, karena kondisi siswa berbeda-beda dalam menerima pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor siswa inilah yang menjadi sasaran penggunaan metode pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa siswa atau tingkat daya pikir siswa, guru akan sulit untuk dapat mencapai sukses dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas VI MIN 8 Barito Kuala, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan disekolah tersebut kebanyakan masih menggunakan metode konvensional (tradisional). Siswa hanya mendengarkan penuturan dari guru, setelah itu mereka diberi tugas dan mengerjakannya. Hal ini membuat siswa hanya menerima informasi secara pasif, jadi siswa tidak diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya guru menerapkan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih aktif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Upaya lain untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah keaktifan siswa adalah dengan penggunaan metode permainan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memadukan metode dengan sesuatu yang dapat menarik minat siswa. Permainan dapat membantu siswa belajar lebih efektif, karena dengan bermain siswa merasa senang dan nyaman. Dengan suasana tersebut siswa mampu menerima informasi dari guru dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian berjudul : **Pengaruh Metode *Guessing Word* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VIMIN 8 Barito Kuala.**

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>6</sup>

Pengaruh dalam penelitian ini maksudnya adalah perbedaan peningkatan hasil belajar dilihat dari perbedaan antara skor *pretest*

---

<sup>6</sup> Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,2005), Cet. III, h. 849.

dan *posttest* siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *guessing word* dalam proses pembelajaran tematik.

2. Metode *guessing word* adalah metode pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Metode *guessing word* dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Diharapkan menjadikan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajarannya.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>7</sup> Hasil belajar yang dimaksud adalah sebagai kemampuan akhir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *guessing word*.
4. Mata Pelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Dalam hal ini peneliti mengangkat materi pembelajaran tematik kelas VI yaitu tema 9 Menjelajah Angkasa Luar subtema 2 Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan, maka yang menjadi topik permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

---

<sup>7</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 14.



1. Bagaimanal hasil belajar sebelum menggunakan metode *guessing word* pada mata pelajaran tematik siswa kelas VI MIN 8 Barito Kuala ?
2. Bagaimana hasil belajar sesudah menggunakan metode *guessing word* pada mata pelajaran tematik siswa kelas VI MIN 8 Barito Kuala ?
3. Apakah ada pengaruh dari penggunaan metode *guessing word* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas VI MIN 8 Barito Kuala?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan yang telah dituliskan diatas, penulis memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan metode *guessing word* pada mata pelajaran tematik siswa kelas VI MIN 8 Barito Kuala.
2. Mengetahui hasil belajar sesudah menggunakan metode *guessing word* pada mata pelajaran tematik siswa kelas VI MIN 8 Barito Kuala.
3. Mengetahui pengaruh dari penggunaan metode *guessing word* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas VI MIN 8 Barito Kuala.

### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan penulis dalam memilih judul tersebut diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengingat pentingnya penggunaan metode dalam pembelajaran sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penulis ingin mencoba menggunakan metode *guessing word* pada mata pelajaran tematik dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Peneliti berupaya agar terciptanya suasana baru dalam pembelajaran.
4. Belum ada yang meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

### **F. Signifikasi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut :

1. Bagi siswa

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

2. Bagi guru

Sebagai bahan informasi bagi guru dalam metode 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 metode 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 mahasiswa lainnya dalam melaksanakan pembelajaran tematik, sehingga dapat menjadi bahan referensi dalam pelaksanaan penelitian menggunakan metode *guessing word* terhadap hasil belajar siswa.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian-penelitian yang ada, terdapat persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel I.I Penelitian Terdahulu**

No	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Rt. Ifat Fatmawati, Pengaruh Metode <i>Guessing Word</i> pada Tema Indahnya Negeriku terhadap Hasil Belajar Siswa (Kuasi Eksperimen di Kelas IV SDN Saruni 2 Kec. Majasari Kab. Pandeglang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan pengaruh</li> <li>- Metode pembelajaran yang digunakan adalah <i>guessing word</i></li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran tematik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dilaksanakan pada kelas VI MIN</li> <li>- Lokasi penelitian di Barito Kuala</li> </ul>
2	Khaerudin, Peningkatan Hasil Belajar dan Penguasaan <i>Vocabulary</i> Melalui Penerapan Model Guess Word SMAN 2 Cirebon.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Model pembelajaran yang digunakan adalah <i>guess word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan pengaruh</li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran tematik</li> <li>- Dilaksanakan pada kelas VI MIN</li> <li>- Lokasi penelitian di Barito Kuala</li> </ul>
3	Nurma Yulandari Assidiq, Peningkatan Penguasaan <i>Vocabulary</i> dalam Konsep Writing, Reading and Speaking Melalui Penerapan Metode Guess Word pada Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Sekaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode pembelajaran yang digunakan adalah <i>guess word</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan pengaruh</li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran tematik</li> <li>- Dilaksanakan pada kelas VI MIN</li> <li>- Lokasi penelitian di Barito Kuala</li> </ul>

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya dan perlu dibuktikan kebenarannya.<sup>8</sup> Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat negatif.

$H_a$ : Terdapat pengaruh metode *guessing word* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas VI MIN 8 Barito Kuala.

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh metode *guessing word* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas VI MIN 8 Barito Kuala.

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu :

1. Bab I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teori, yang berisi tentang metode pembelajaran, metode *guessing word*, hasil belajar, dan pembelajaran tematik.

---

<sup>8</sup> Darwyan Syah, dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h. 60.

3. Bab III Metode Penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Laporan Hasil Penelitian, yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dekskripsi kemampuan awal siswa, analisis data kemampuan awal siswa, dekskripsi hasil belajar siswa, analisis data hasil belajar siswa, dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran-saran.