

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di Sekolah Dasar pada saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013 atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran tematik, dimana dalam metode pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menemukan suatu konsep materi dari suatu pelajaran yang dikonstruksikan sendiri oleh pemahamannya melalui pembelajaran langsung. Dalam PERMENDIKBUD No. 67 Tahun 2013 telah menyebutkan bahwa kurikulum 2013 diberlakukan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mulai tahun ajaran 2013/2014. Pada pembelajaran tematik ini memuat satu tema yang didalamnya menggabungkan beberapa materi pelajaran lain, dalam pelaksanaannya tema yang dipilih akan dikembangkan oleh guru bersama dengan siswa dengan memperhatikan keterkaitan antar materi dari suatu mata pelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman, (2011:254) bahwa model pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang memuat beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik ini siswa secara langsung memahami konsep-konsep materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain yang telah mereka pahami melalui pengalaman langsung yang sudah diperolehnya.

Penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar tidak lepas dari upaya Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Diharapkan dengan penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dibanding dengan kurikulum yang sebelumnya. Hasil belajar yang diperoleh siswa inilah yang menjadi fokus utama dari tujuan suatu pendidikan. Hasil belajar ini menjadi tolak ukur sejauh mana siswa dapat memahami suatu materi pelajaran yang telah diperolehnya selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan pemikiran Sudjana, Nana (2016:3) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang ditunjukkan oleh siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Sehingga dalam penerapannya suatu

metode pembelajaran yang dikembangkan haruslah memperhatikan tingkat pemerolehan hasil belajar siswa, dimana untuk menerapkan suatu metode pembelajaran hendaknya memerlukan suatu media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Adanya media pembelajaran ini juga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep materi pelajaran.

Berdasarkan proses pembelajaran di SDN Menanggal 601 Surabaya, penulis telah melakukan observasi pada saat melakukan Magang 1. Hasil pengamatan penulis selama observasi menunjukkan bahwa guru belum maksimal dalam mengajarkan pembelajaran tematik. Pemilihan metode serta media yang kurang tepat seringkali membuat pembelajaran di kelas menjadi kurang aktif dan menyenangkan. Sehingga siswa cenderung mengalami kesulitan dalam belajar dikarenakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Kondisi inilah yang dibiarkan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung yang seharusnya dapat menyenangkan dan mengaktifkan siswa menjadi membosankan. Berdasarkan masalah tersebut penulis hendak mengajukan penggunaan media yang menarik sebagai solusi alternatif agar masalah tersebut dapat diatasi serta agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan dari guru kepada siswa agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik. Menurut Arsyad, Azhar (2014:7) mengungkapkan bahwa media pendidikan digunakan dalam rangka menciptakan komunikasi antara guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya media pembelajaran yang baik dapat menjadi alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di dalam maupun di luar kelas. Jelas bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman langsung dalam menerima materi pelajaran. Kriteria pemilihan media ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa terhadap materi pelajaran yang akan ia pelajari. Tidak hanya itu, keterkaitan media dengan pembelajaran tematik juga harus diperhatikan oleh guru agar nanti dapat mewujudkan proses pembelajaran yang telah diharapkan.

Media pembelajaran yang dipilih pun juga harus menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah penggunaan media buku scrapbook. Scrapbook merupakan salah satu seni menempel hiasan diatas kertas dengan menggunakan karya yang imajinatif dan kreatif. Dengan memuat isi materi pelajaran tematik dalam scrapbook ini, dapat menjadikan suatu media pembelaran yang menarik bagi siswa. Di dalam media scrapbook ini akan berisikan fokus materi pelajaran dalam satu pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa materi pelajaran. Pengaplikasian media scrapbook tematik ini dikemas menjadi sebuah buku tempel yang unik sehingga menarik untuk dibaca serta dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep-konsep baru dari materi pelajaran.

Terkait pentingnya media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagai sarana penunjang hasil belajar siswa untuk belajar dan memahami konsep dari pembelajaran tematik dapat meningkat. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Scrapma Terhadap Hasil Belajar pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 Siswa Kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya”.

## **B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup merupakan cakupan pokok bahasan yang akan di teliti, agar permasalahan yang akan dibahas tidak meluas sehingga dapat mengarahkan jalannya penelitian. Dengan mempertimbangkan berbagai masalah yang ada maka penulis menentukan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan media scrapma pada materi pembelajaran siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.
- b. Materi pelajaran IPA dengan pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
- c. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-C sebagai kelas kontrol SDN Menanggal 601 Surabaya.

## **2. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian merupakan usaha untuk menetapkan batasan-batasan dari permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan judul yang telah diajukan oleh penulis “Pengaruh Media Scrapma Terhadap Hasil Belajar pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 Siswa Kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya”, maka penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui penggunaan media Scrapma dalam aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Mengetahui hasil belajar kognitif pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media Scrapma dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya?
2. Adakah pengaruh penggunaan Scrapma terhadap hasil belajar kognitif Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan hasil akhir yang ingin dicapai oleh penulis. Dengan berdasarkan pada rumusan masalah yang telah ditentukan di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media Scrapma dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Scrapma terhadap hasil belajar kognitif Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran Scrapma dapat berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Mahasiswa**

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran Scrapma terhadap hasil belajar siswa untuk dapat ditularkan kepada guru SD dan mahasiswa PGSD.

#### **b. Bagi Guru**

Sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran Scrapma.

#### **c. Bagi Siswa**

Penelitian ini akan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam memahami konsep-konsep tematik yang telah ditentukan.

#### **d. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mempertimbangkan pengambilan keputusan untuk mengadakan pembinaan dan peningkatan kemampuan maupun kreativitas guru serta dapat memberikan sumbangan dalam upaya peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran di sekolah.

