

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat untuk bisa bertahan (*survive*) dan berhasil dalam menghadapi setiap masalah atau tantangan-tantangan dalam kehidupan sehari-hari, masa kini dan masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap warga Negara Indonesia, karena pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan menjadi sesuatu yang harus dirasakan semua orang. Dalam dunia pendidikan, belajar tidak hanya terjadi di sekolah saja tetapi bisa juga di tiga pusat yang lazim disebut dengan Tri Pusat Pendidikan. Menurut Sukmadinata (dalam Wardani, 2009: 8.3) mengemukakan bahwa Tri Pusat Pendidikan adalah tempat siswa mendapatkan pengajaran dari dalam keluarga (informal), di sekolah (formal), dan di masyarakat (nonformal).

Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan. Kurikulum, guru, dan siswa merupakan faktor penting untuk penentu kemajuan dalam dunia pendidikan. Rusman (2009: 3) menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Mendikbud (dalam Mulyasa, 2013: 60) mengungkapkan bahwa kurikulum akan terus mengalami pergantian seiring dengan perkembangan dan tuntutan zaman, di Indonesia sudah berulang kali mengalami pergantian kurikulum, saat ini Indonesia mengalami transisi atau pergantian kurikulum, dari kurikulum 2006 atau (KTSP) dan sekarang menjadi kurikulum 2013. Sebagian sekolah, khususnya untuk “Pendidikan Sekolah Dasar”, yang ada di Indonesia sudah melaksanakan kurikulum 2013. Tetapi yang baru di ujicobakan adalah kelas I dan kelas IV saja.

Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan *scientific* dan penilaian autentik. Menurut Kemendikbud (2013: 1-3) mengemukakan bahwa pendekatan *scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami, berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, pembelajaran diarahkan agar siswa bisa mencari informasi dari berbagai sumber.

Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan yang berbasis karakter dan kompetensi. Menurut Mulyasa (2013: 65) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kurikulum 2013 akan menghasilkan pembelajaran secara prproduktif, kreatif, inovatif, afektif. Hal tersebut sesuai dengan Mendikbud (2013: 7) mengungkapkan bahwa dalam implementasi kurikulum 2013, pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum. Materi pembelajaran dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan nilai dan pembentukan karakter tidak hanya dilakukan pada tataran kognitif, tetapi berkaitan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Suryosubroto (2009: 133) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topic pembahasan, dan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap serta menghasilkan pemikiran yang kreatif dan aktif. Pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai karakteristik sebagai berikut, yaitu:

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat.

Pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, diantaranya yaitu: a) dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, b) dapat mengembangkan

keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, c) dapat menanamkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, d) dapat mengajarkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain, e) dapat meningkatkan minat dalam belajar. Pembelajaran tematik harus diterapkan di sekolah dasar untuk mengimbangi kemajuan zaman. Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran tematik, siswa perlu dilibatkan secara aktif dan diberikan kesempatan untuk mengetahui langsung dengan apa yang akan dilihat serta dipelajari. Sehingga Pembelajaran di kelas, menjadi aktif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

SD Negeri 1 Metro Pusat merupakan salah satu SD yang sudah menerapkan kurikulum 2013, untuk kelas I dan kelas IV. Dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 ini, guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran tematik yang disesuaikan dengan keadaan siswa, dan guru dapat menggunakan media, model dan metode pembelajaran yang menuntut siswa bisa menjadi aktif, kreatif, dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat pada tanggal 11 januari 2014 sampai 14 januari 2014 Tahun Pelajaran 2013/2014, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru belum maksimal dalam menerapkan variasi model, strategi dan metode pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di

kelas. Media pembelajaran yang digunakan belum menarik. Selain itu, pembelajaran masih terpaku pada buku (*text book*). Masih terdapat siswa yang ribut dengan teman sebangkunya, sehingga penjelasan guru tidak didengarkan. Hal tersebut berpengaruh kepada aktivitas dan hasil belajar siswa yang belum maksimal. Penelusuran lebih lanjut, peneliti juga melakukan studi dokumentasi hasil belajar ulangan MID semester ganjil tema keluargaku di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat tahun pelajaran 2013/2014. Dari jumlah 35 orang siswa, ada 14 siswa atau (40%) sudah mencapai KKM yaitu ≥ 66 , sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 21 orang siswa atau (60%).

Berdasarkan uraian masalah di atas, menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah atau belum maksimal, Oleh karena itu diperlukan adanya tindak lanjut yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, agar aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat dicapai secara maksimal. Menurut Winataputra (2008: 1.40) kegiatan pembelajaran seharusnya mengacu pada penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi, dan media, dalam rangka membangun proses belajar dengan membahas materi dan pengalaman belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Selain itu, penggunaan model dan metode memungkinkan siswa lebih aktif, mencapai aktivitas dan hasil belajar secara maksimal, dan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya. Salah satu alternatif yang

dimungkinkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan permainan bahasan (*katarsis*) dengan media gambar. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih daya ingat siswa.

Oleh Karena itu peneliti mengambil judul “ Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa melalui Permainan Bahasa dengan Media Gambar pada Pembelajaran Tematik Kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan metode permainan bahasa dengan media gambar secara maksimal di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat.
2. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, model-model pembelajaran yang kreatif dan menarik di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat.
3. Aktivitas belajar siswa masih belum maksimal pada pembelajaran tematik di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat.
4. Proses pembelajaran masih terpaku pada buku (*text book*)
5. Masih terdapat Siswa yang ribut dengan teman sebangkunya, sehingga penjelasan guru tidak di dengarkan

6. Hasil belajar siswa di kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat masih belum maksimal, ditunjukkan dengan adanya 21 orang siswa atau (60%) belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu ≥ 66 .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 1 B SD Negeri 1 Metro Pusat melalui permainan bahasa dengan media gambar Tahun Pelajaran 2013/2014?
2. Apakah permainan bahasa dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 B SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 1 B SD Negeri 1 Metro Pusat melalui permainan bahasa dengan media gambar Tahun Pelajaran 2013/2014?
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 1 B SD Negeri 1 Metro Pusat melalui permainan bahasa dengan media gambar Tahun Pelajaran 2013/2014?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas 1 B SD Negeri 1 Metro Pusat diharapkan memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga aktivitas, minat, dan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui Permainan Bahasa dengan Media Gambar.

2. Bagi guru

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan variasi metode, model, dan media yang bisa digunakan dalam Pembelajaran Tematik sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru.

3. Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 1 Metro Pusat sehingga menghasilkan *output* yang optimal.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Permainan Bahasa dengan Media Gambar.