

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara (UU RI No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1).

Pendidikan dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, seperti dari sudut pandang psikologi, sosiologi dan antropologi, ekonomi, politik, komunikasi (Mikarsa dkk, 2007 : 1.2). Seseorang mengalami proses belajar melalui seperangkat pembelajaran membuat seseorang yang belum mengetahui mengenai suatu hal menjadi paham dan mengerti. Untuk meningkatkan proses belajar, maka kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang hasil dari belajar tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan kegiatan pendukung proses belajar siswa yang didalamnya terdapat interaksi individu dengan sumber belajar, serta memiliki komponen-komponen tujuan, materi, proses, dan evaluasi yang saling berkaitan.

Pemerintah Indonesia saat ini tengah menggulirkan kurikulum baru yang dikenal dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dikembangkan dalam rangka merespon salah satu tantangan eksternal, yakni terkait dengan

rendahnya mutu pendidikan dikanca internasional terutama di negara ASEAN. Perubahan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuju Kurikulum 2013 (K13) membawa konsekuensi tersendiri bagi para guru. Di mana dalam pembelajarannya guru dituntut menyelenggarakan pembelajaran aktif dengan pendekatan saintifik dan penilaian autentik. Implementasi Kurikulum 2013 melalui diberlakukannya pembelajaran tematik yang dilaksanakan dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan dalam sebuah tema pembelajaran. Di sekolah dasar, pembelajaran dilaksanakan secara tematik integratif. Namun demikian, yang menjadi persoalan adalah para guru belum terbiasa mengajar dengan paradigma baru.

Sebagian guru belum sepenuhnya menerapkan penilaian proses pembelajaran, hal ini dikarenakan keberhasilan siswa diukur dengan nilai akhir ujian nasional yang berbentuk angka. Dilihat dari hasil evaluasi pelaksanaan kurikulum 2013 yang mengungkapkan sebagian guru dalam mengajar belum memanfaatkan sumber belajar secara maksimal dan buku teks menjadi acuan utama tanpa mencoba berkreaitivitas untuk mengembangkan secara lebih baik yakni dengan memanfaatkan lingkungan dan sumber belajar, sehingga kegiatan pembelajaran masih terbatas di ruang kelas. (Fanani, 2014: 5-6).

Efektifitas pembelajaran bagi seorang guru merupakan faktor utama untuk meningkatkan mutu pendidikan. Guru sebagai pendidik yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi peserta didik membutuhkan peningkatan kualitas pendidikan secara terus-menerus melalui pembaharuan pendidikan. Pembelajaran yang

aktif dan interaktif adalah hal yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Sebagai seorang guru harus mampu *memilih model pembelajaran yang tepat* bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan *model pembelajaran* dapat diterapkan secara efektif dan menunjang *keberhasilan belajar siswa*. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Dalam model pembelajaran kooperatif, tiap anggota kelompok terdiri atas 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi (Suyatno, 2009:51).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif perlu didukung dengan adanya media pembelajaran sebagai alat perantara untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Model yang dapat digunakan dalam

pembelajaran adalah *Circuit Learning*. Model pembelajaran *circuit learning* adalah model yang digunakan untuk memaksimalkan dan mengupayakan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang (Shoimin, 2017:33). Dengan menggunakan model pembelajaran, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga perlu dilengkapi dengan penggunaan media agar pembelajaran berlangsung secara efektif.

Media pembelajaran dibuat untuk meringankan penyampaian suatu kegiatan dan mempunyai arti alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam sebuah pembelajaran. Pemilihan media yang tepat sangat diperlukan guna membantu menumbuhkan pemahaman yang tepat pada diri siswa dan untuk menentukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran guru harus memperhatikan perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektifnya.

Dalam pembelajaran tidak hanya bertumpu pada cara guru dalam mengajar, akan tetapi sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru juga berpengaruh. Sehubungan dengan itu, pembelajaran di kelas IV/A SDN Pajagalan II masih menggunakan cara konvensional yang masih mengandalkan buku siswa sebagai bahan acuannya utamanya sehingga kondisi kelas cenderung ramai. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Penyebab ketidakefektifan pembelajaran yaitu guru kurang kreatif untuk menguasai kelas sehingga tingkat partisipatif anak cenderung

rendah dilihat dari cara menyampaikan pendapat yang masih malu, pasif dan takut untuk bertanya sehingga suasa kelas tidak menarik.

Pembelajaran yang berlangsung belum sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan kurangnya penggunaan media untuk menarik perhatian siswa yang menyebabkan kelas ramai, guru tidak diperhatikan, siswa bergurau, dan tidak serius dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada minat belajar siswa yang kurang baik sehingga menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa belum maksimal (Observasi pada tanggal 22 September 2018 pukul 09.32 pada pembelajaran TEMATIK Kurikulum 2013).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 22 September 2018 di SDN Pajagalan II, kegiatan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah (konvensional). Dasar yang hanya menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran mengakibatkan siswa dipaksa untuk memahami materi secara abstrak tanpa memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa hal ini menyebabkan tingkat pemahaman siswa sangat rendah terhadap materi yang di ajarkan. Hasil belajar siswa belum terlihat sesuai dengan harapan yang ditetapkan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada kelas IV/A adalah 71 dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 orang. Siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 11 siswa (35%). Sedangkan jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 20 siswa (65%). Dengan persentase tersebut, pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai 1 dari 80%.

Salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran adalah media boneka tangan (*hand puppet*). Boneka tangan yaitu sebuah alat permainan yang biasanya dimainkan oleh orang tua saat membacakan cerita pada anaknya, hal ini bertujuan agar anak tidak mengalami kebosanan saat mendengarkan cerita. Selain untuk memfokuskan perhatian siswa, media ini digunakan karena bentuknya yang lucu dan mudah dibuat dari bahan flanel atau kain perca. Boneka tangan ini dapat berupa boneka jari, boneka wayang dan sebagainya yang menggunakan tangan sebagai medianya. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Imawati (2009: 62) bahwa boneka jari adalah maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita.

Keutamaan boneka tangan tidak hanya dilihat dari cara pembuatannya yang mudah dan bentuknya yang lucu, akan tetapi boneka tangan sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran bagi siswa serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak sehingga membantu terjadinya proses kreatif pada siswa. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah media yang digunakan sebagai pelengkap di dalam bercerita atau mendongeng, sehingga membantu proses pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Tingkat operasional konkret sifat anak pada umur 7-11 tahun yaitu anak mulai dapat memahami logika secara stabil, anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan, adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk

mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda (Piaget dalam Nurgiyantoro, 2005 : 52).

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru harus mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan diharapkan akan menumbuhkan dan mengembangkan potensi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran di SDN Pajagalan II perlu pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mengoptimalkan efektifitas pembelajaran. Pada proses pembelajaran di kelas IV/A, penggunaan model dan metode pembelajaran masih belum terlihat perubahan yang berdampak besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan keadaan siswa yang mudah bosan mengikuti pembelajaran, siswa lebih suka bergurau dengan teman-temannya sehingga hasil belajar rendah. Permasalahan seperti ini disebabkan oleh penggunaan metode yang belum berdampak besar terhadap perubahan siswa, siswa banyak diberikan materi yang dibacakan dari buku siswa yang telah tersedia, dijelaskan sesuai isi buku siswa lalu diberi tugas untuk dikerjakan. Metode seperti ini belum menunjukkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menanggapi fenomena di atas, guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang mengacu pada pembentukan partisipasi aktif siswa dalam mengemukakan pendapat. Kurangnya minat pada suatu mata pelajaran sering menjadi penyebab kegagalan atau rendahnya hasil belajar siswa. Apabila bahan

pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang aktif dalam belajar, guru hendaknya berusaha menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar dan hasil belajar siswa dapat optimal. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami seseorang setelah ia mengalami proses belajar selama periode tertentu sesuai dengan rencana pengajaran (Arikunto dalam Achmadi,dkk, 2014:40).

Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini adalah “Penerapan Model *Circuit Learning* dengan Menggunakan Media *Hand Puppet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Kelas IV/A SDN Pajagalan II Tahun Ajaran 2019/2020”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *circuit learning* dengan menggunakan media *hand puppet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku kelas IV/A SDN Pajagalan II ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *circuit learning* dengan menggunakan media *hand puppet* pada tema peduli

terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV/A SDN Pajagalan II ?

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis tindakan kelas ini adalah penerapan model *circuit learning* dengan menggunakan media *hand puppet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkungan kelas IV/A SDN Pajagalan II.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan model *circuit learning* melalui dengan menggunakan media *hand puppet* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi penelitian sejenis selanjutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang akan berpengaruh pada kualitas hasil belajar.

##### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berguna sebagai masukan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk masa yang akan datang dan penelitian selanjutnya.

d. Bagi Kepala Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran di sekolah.

### 3. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka peneliti akan memaparkan beberapa definisi yang berkaitan dengan judul peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Model *circuit learning*

Menurut Shoimin (2017:33) model pembelajaran *circuit learning* adalah model yang memaksimalkan dan mengupayakan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Langkah-langkahnya yaitu kondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirnya, membuat peta konsep, tanya jawab, dan refleksi.

2. Media *hand puppet* (boneka tangan)

Media boneka adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain. Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa

dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Boneka tangan juga meliputi boneka jari dan boneka wayang. (Gunarti, 2010: 5.20).

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami seseorang setelah ia mengalami proses belajar selama periode tertentu sesuai dengan rencana pembelajaran.

