

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Pembelajaran dikatakan dapat berhasil, jika dalam suatu pembelajaran anak didik dapat mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Baik dalam hal kognitifnya, afektifnya maupun dalam hal psikomotoriknya. Dalam hal ini terdapat banyak cara untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah penggunaan alat peraga.

Alat peraga dalam hal ini merupakan stimulus visual, dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Levie & Levie menjelaskan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Dimana dalam penggunaan alat peraga mampu mengembangkan pola perkembangan pemikiran anak.

Perkembangan pola pemikiran ini didasarkan pada pola pemikiran yang dikemukakan oleh Piaget, menurut Piaget terdapat empat periode perkembangan berpikir anak, yaitu Perkembangan berpikir Sensimotorik (0-2 tahun), Perkembangan Berpikir Preoperasional (2-6 tahun), Perkembangan berpikir konkret (7-12 tahun) dalam perkembangan berpikir konkret ini berada pada usia sekolah dasar, dikatakan konkret karena anak hanya mampu berpikir dengan logika, bahwa penyelesaian masalah-masalah dilakukan dengan hal yang nyata saja atau konkret saja. Dan Perkembangan Berpikir formal salah satunya ditandai dengan berkembangnya pemikiran anak didik yang mulai berpikir abstrak, yakni kemampuan menghubungkan berbagai konsep disertai dengan benda-benda konkret. Hal inilah yang membedakan pola perkembangan pemikiran anak usia sekolah dasar dan usia menengah.

Untuk itu, penggunaan alat peraga sangatlah cocok dengan pembelajaran tematik. Dimana dalam pembelajaran tematik, anak didik disesuaikan dengan perkembangan pemikirannya terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain faktor keluarga dimana pendidikan pertama kali didapat oleh anak didik, dan lingkungan baik lingkungan sekitar maupun lingkungan sekolah.

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa tema untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera secara utuh, dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru saja dan secara terpisah-pisah.

Maka dari itu melalui pembelajaran tematik anak didik mampu berpikir secara holistik (menyeluruh), tidak terpisah-pisah antara satu pengetahuan dengan pengetahuan yang lain. Melalui pembelajaran tematik, anak didik belajar dengan melakukan atau *learning by doing*. Melakukan disini dapat saja menggunakan alat peraga. Maka dari itu penulis bermaksud untuk menggunakan alat peraga visual yang telah disesuaikan dengan tema anak didik kelas 3 SD Negeri Depok 1 yakni Kejadian Sehari-hari.

Pihak sekolah menyediakan berbagai sarana dan prasarana kelengkapan belajar dalam bentuk alat peraga. Berdasarkan hasil observasi yang penulis amati, anak didik kurang dapat mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Anak didik penulis rasa kurang tertarik dengan cara penyampaian guru, serta kurang cepat dalam menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran tematik yang sedang berlangsung di kelas terasa monoton, guru yang bersangkutan menggunakan metode pembelajaran yang baru namun kurang mengaktifkan anak didik di kelas, sedangkan hasil belajar atau prestasi anak didik juga dapat dibilang kurang memuaskan.

Alat peraga visual diharapkan mampu mengembangkan pola pemikiran anak didik yang abstrak agar menjadi nyata atau konkret. Sehingga penggunaan alat peraga dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak didik.

Sehubungan dengan hal diatas penulis akan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul PENGGUNAAN ALAT PERAGA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR ANAK DIDIK KELAS 3 PADA TEMA KEJAIAN SEHARI-HARI SD NEGERI DEPOK 1 TAHUN PELAJARAN 2014/2015. Dengan penggunaan alat peraga visual, diharapkan anak didik mampu mengembangkan pola pemikirannya sehingga menjadi paham akan tema yang diajarkan oleh guru, dapat meningkatkan keaktifan anak didik di dalam kelas serta mampu meningkatkan hasil belajar anak didik.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan alat peraga visual dalam rangka anak didik belajar dengan melakukan atau learning by doing.
2. Penggunaan alat peraga visual diharapkan akan lebih efektif dalam pembelajaran.

#### C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah ditunjukkan dengan penggunaan alat peraga visual serta hubungannya dengan aktivitas pembelajaran. Maka penulis meneliti hal tersebut dimana aktifitas pembelajaran mampu ditingkatkan demi perkembangan pemahaman konsep anak didik melalui alat peraga visual pada anak didik kelas 3 tema Kejadian Sehari-hari. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Depok, dengan cakupan penelitian adalah aktivitas anak didik sebagai indikator penelitian.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di depan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan alat peraga visual mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa kelas 3 SD Negeri Depok 1 tema Kejadian Sehari-hari?
2. Apakah penggunaan alat peraga visual mampu meningkatkan hasil belajar anak didik kelas 3 di SD Negeri Depok 1 tema Kejadian Sehari-hari?

#### E. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan alat peraga visual anak didik kelas 3 di SD Negeri Depok 1 tema Kejadian Sehari-hari.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan alat peraga visual pada anak didik kelas 3 di SD Negeri Depok 1 tema Kejadian Sehari-hari.

#### F. Manfaat Penelitian

Perbaikan ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Anak didik : Dapat mengaktifkan anak didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar anak didik dapat meningkat.
2. Guru : Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan profesinya sebagai pengajar.
3. Sekolah : Dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan.