

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang senantiasa berhubungan. Perkembangan kurikulum sangat dibutuhkan dalam perjalanan pendidikan. Dalam Karli (2014:92) dijelaskan bahwa kurikulum sebagai rencana program secara tertulis yang disusun oleh pemerintah dalam rangka mewujudkan tujuan UUD 1945, selalu berganti mengikuti perubahan zaman dan untuk memecahkan masalah dalam pendidikan. Perkembangan kurikulum menjadi penentu arah pendidikan, di dalamnya memiliki paradigma tersendiri dalam menjalankan sistem yang ada dalam pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang proses pembelajarannya berkembang dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu, dan proses penilaian berubah dari penilaian berbasis *output* menjadi berbasis proses dan *output* (Setia, 2014).

Kurikulum 2013 di lingkungan sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik integratif. Ujang Sukandi (2003) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mempunyai satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sesuai kebijakan kurikulum 2013 berdampak pada empat hal, yaitu model pembelajaran menggunakan tematik-integratif, pendekatan saintifik, strategi aktif, dan penilaian autentik (Machali, 2014).

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran (Permendikbud, 2013).

Kegiatan mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Melalui mengamati gambar, peserta didik dapat secara langsung menceritakan kondisi sebagaimana yang di tuntut dalam Kompetensi Dasar (KD) dan indikator, serta mata pelajaran apa saja yang dapat dipadukan dengan media yang tersedia (Permendikbud, 2013).

Peserta didik tidak mudah dapat melakukan aktivitas menanya apabila tidak dibantu dengan media yang menarik. Guru harus mampu menginspirasi siswa untuk mau dan mampu mengungkapkan suatu pertanyaan. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, guru harus membimbing dan memandu siswa menanya dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan, guru mendorong siswa menjadi penyimak yang baik. Pertanyaan guru dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal (Permendikbud, 2013).

Menurut Wibowo (2005) media belajar diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien serta menyenangkan. *Educard* atau kartu edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang sederhana dan

tidak asing di kalangan anak-anak, sehingga dapat membuat anak menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

MI Muhammadiyah Karanganyar merupakan sekolah yang termasuk tingkatan pendidikan yang memberikan pendidikan di tingkat dasar. Dalam pelaksanaan pendidikan dasar, kegiatan belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor penting sebagai penunjang ketercapaian prestasi akademik karena anak di tingkat pendidikan dasar masih tertarik dengan berbagai bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. MI Muhammadiyah merupakan salah satu sekolah yang telah melaksanakan Kurikulum 2013. Namun, dalam pelaksanaannya dirasa belum optimal dan ada beberapa kendala, misalnya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan masih lemahnya inovasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013.

Keterbatasan dan kurang beragamnya media yang digunakan menyebabkan materi yang disampaikan menjadi abstrak dan imajinasi serta pembelajaran terkesan berpusat pada guru sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang menyenangkan. Hal tersebut terlihat dalam nilai rata-rata hasil ujian mengalami penurunan pada tahun lulusan 2017 rata-rata nilai ujian 82, dibandingkan lulusan 2016 rata-rata nilainya 84, saat sebelum menggunakan Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar diperoleh informasi bahwa keinginan belajar anak-anak dari tahun

ke tahun mengalami penurunan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu 75.

Keterampilan 4C siswa di MI Muhammadiyah Karanganyar dirasa kurang. Kemampuan untuk berfikir kritis (Critical Thinking) siswa kurang, terlihat saat mereka menuliskan jawaban pada soal essay, sebagian besar siswa hanya menuliskan jawaban pendek tanpa diuraikan supaya lebih jelas. Collaboration juga belum begitu tampak, diketahui saat bekerja secara kelompok masih saja ada siswa yang tidak melaksanakan apa yang menjadi tugas sesuai dengan pembagian dalam kelompoknya. Kemampuan komunikasi (Communication) yang baru dimiliki sebagian siswa, masih banyak siswa yang memilih untuk diam saat diminta mengemukakan pendapat karena takut melakukan kesalahan. Sedangkan kemampuan berfikir kreatif (Creative) belum begitu optimal karena kebanyakan anak belum mau mengeluarkan ide kreatif yang dimiliki, seringkali mereka hanya melakukan apa yang ada di buku atau yang sudah dicontohkan oleh gurunya. Dengan penggunaan educard dalam pembelajaran tematik ini diharapkan mampu merangsang keterampilan 4C siswa di MI Muhammadiyah Karanganyar.

Mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan inovasi dalam pemberian fasilitas belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan adalah penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan educard akan diujikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Dari hasil uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan *Educard* pada Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul, yaitu:

- a. MI Muhammadiyah Karanganyar merupakan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 selama empat tahun berjalan. Hal tersebut sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran tematik. Dalam satu tema menghubungkan beberapa muatan pelajaran yang bertema menjadi satu rangkaian pembelajaran.
- b. Media yang menarik harus dimanfaatkan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh juga mengalami peningkatan.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang muncul, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada:

- a. Subyek : Hasil belajar tematik
- b. Obyek : *Educard* materi pecahan dan zat gizi.
- c. Parameter : Penggunaan *educard* memberikan dampak terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimanakah keefektifan penggunaan *educard* pada pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar?.
- b. Bagaimanakah dampak penggunaan *educard* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Keefektifan penggunaan *educard* pada pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar.
- b. Dampak penggunaan *educard* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah Karanganyar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan khasanah keilmuan penerapan pembelajaran tematik berbantuan *educard*.

- b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik dalam mengikuti pembelajaran tematik, sehingga akan ada nuansa baru dalam pembelajaran.

2)Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar tematik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3)Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai masukan mengenai sistem pembelajaran yang dilaksanakan dan sebagai bahan pertimbangan metode yang ditawarkan sesuai dengan kondisi yang ada di sekolah.

4)Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dan peneliti dapat mengetahui keefektifan pembelajaran tematik berbantuan *educard*.