

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia diciptakan menurut gambar Allah dengan kapasitas untuk mencari dan mengenal kebenaran (MacCullough, 2012, hal. 206). Tuhan telah memperlengkapi manusia dengan pikiran dan dunia agar proses belajar dapat berjalan dengan baik (MacCullough, 2012). Hal ini berarti manusia memiliki kemampuan untuk menggunakan pikiran dan dunia yang telah Tuhan sediakan dalam belajar. Belajar dengan efektif dapat terjadi jika siswa turut aktif dalam kegiatan belajar (Nasution, 2012). Keaktifan siswa dalam belajar adalah hal yang penting karena merupakan bagian dari tanggung jawab siswa dalam menggunakan kapasitas yang telah Tuhan berikan.

Salah satu prinsip belajar dalam pembelajaran adalah keaktifan siswa (Hamdani, 2010, hal. 22). Menurut Yamin (2010, hal. 77) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki, berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran adalah salah satu cara guru mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh (Yamin, 2010). Selanjutnya Sudjana (2005, hal. 61) mengatakan bahwa:

keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam hal: turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami

persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Akan tetapi keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas kurang baik, hal ini dibuktikan dari jurnal refleksi peneliti (*Lihat lampiran C-3*). Siswa tidak turut mengambil bagian dalam pembelajaran dan tidak menyelesaikan tugas belajarnya dengan baik. Banyak siswa tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. Para siswa bercerita dengan temannya, bermain penggaris, menggambar, dan membaca buku pelajaran lain. Perilaku tersebut terjadi karena siswa merasa bosan dengan pengajaran yang dilakukan oleh peneliti. Siswa juga tidak bertanya jika kurang memahami materi pelajaran atau instruksi yang diberikan sehingga banyak siswa yang terlambat menyelesaikan tugas. Pada saat peneliti mengajukan pertanyaan siswa kurang antusias dalam menjawab. Sebanyak 6 siswa yang aktif menjawab sedangkan siswa yang lain melakukan aktivitas yang lain. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan alat peraga dalam pembelajaran.

Alat peraga merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur-unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk menghantarkan bahan pelajaran agar sampai pada tujuan (Suryosubroto, 2013, hal. 40). Alat peraga sebagai alat bantu dalam mengajar agar proses pembelajaran berlangsung dengan

efektif (Nasution, 2012, hal. 98). Salah satu faedah atau nilai alat peraga menurut Nasution (2012, hal. 98) adalah membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada murid. LeRoy Ford dalam Sidjabat (2011, hal. 298) mengemukakan bahwa alat peraga memiliki manfaat untuk mendorong peserta didik mengambil bagian dalam kegiatan belajar. Diharapkan penggunaan alat peraga dapat membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi dan mendorong siswa menjawab pertanyaan guru dan mengajukan pertanyaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Apakah penggunaan alat peraga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Tematik kelas 1 SDK Ora et Labora BSD?
- 2) Bagaimana penggunaan alat peraga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Tematik kelas 1 SDK Ora et Labora BSD?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui bahwa penggunaan alat peraga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Tematik kelas 1 SDK Ora et Labora BSD.
- 2) Mengetahui cara penggunaan alat peraga sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Tematik kelas 1 SDK Ora et Labora BSD.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, sebagai referensi mengenai alat peraga sebagai salah satu cara meningkatkan keaktifan siswa.
- 2) Bagi siswa, membantu siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 3) Bagi peneliti, menambah strategi mengajar pada mata pelajaran Tematik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kreativitas penulis dalam merancang sumber belajar bagi siswa.

#### 1.5 Penjelasan Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Alat Peraga

Menurut Pujiati (2004, hal. 3) alat peraga merupakan media pengajaran yang membawa konsep-konsep yang dipelajari. Alat peraga sebagai alat bantu dalam mengajar agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif (Nasution, 2012, hal. 98). Metode dan alat peraga merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur-unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk menghantarkan bahan pelajaran agar sampai pada tujuan (Suryosubroto, 2013, hal. 40). Peneliti menggunakan enam langkah dalam penggunaan alat peraga yaitu: guru memotivasi siswa berkaitan dengan penggunaan alat peraga, guru menggunakan alat peraga dengan posisi yang dapat dilihat oleh semua siswa dengan jelas, guru menjelaskan materi pelajaran yang disesuaikan antara bagian materi dengan alat peraga, guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan alat peraga, guru menegaskan kembali materi ajar menggunakan alat peraga, dan guru memberikan tugas untuk melihat keberhasilan penggunaan alat peraga.

## 2. Keaktifan

Keaktifan adalah pengutamaan keterlibatan dan peran siswa dalam proses pengajaran (Djamarah, Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif, 2010).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Yamin, 2010, hal. 77). Peneliti menggunakan dua indikator untuk mengukur keaktifan siswa, yaitu berbuat sesuatu untuk memahami materi pembelajaran dengan penuh keyakinan dan turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

## 3. Pelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik bahasan (Suryosubroto, 2013, hal. 133). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menyatupadukan serangkaian pengalaman belajar, sehingga terjadi saling berhubungan satu dengan yang lainnya, dan berpusat pada sebuah pokok atau persoalan (Mulyasa, 2013, hal. 104).