

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke-21 dikenal sebagai masa pengetahuan karena di era ini semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup berbagai konteks yang lebih berbasis ilmu pengetahuan. Menurut Wijaya, dkk (2016: 264) pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Melalui penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa pendidikan pada era ini memiliki perkembangan yang cukup pesat dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, informasi dan media yang ada, berbagai ilmu pengetahuan informasi dan teknologi harus diseleksi dan dipilah secara cerdas. Guru sebagai pendidik pada jenjang satuan pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa di dalam kelas sehingga dapat menjadi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Kualitas pendidikan di sekolah dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang baik.

Menurut Afifatul dalam Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran efektif merupakan salah satu

standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi (Miarso, 2004). Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan media pengajaran, dari pada siswa belajar tanpa dibantu dengan media pengajaran menurut Ainul dalam Usman, (2000: 31). Melalui penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif yaitu dengan secara nyata, memberikan rasa nyaman, dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan unsur permainan.

Permainan anak-anak melalui pengalaman sehari-hari menurut Ainul dalam Einon, (2005: 20), permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan asli Indonesia dan merupakan kekayaan dan budaya bangsa Indonesia. Akan tetapi kenyataan saat ini permainan tradisional kurang diminati karena muncul permainan modern yang jauh lebih menarik bagi anak-anak. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, dibentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki banyak variasi (Danandjaja dalam Achroni, 2012: 45). Permainan tradisional memiliki banyak macam seperti patel lele, gobak sodor, bentengan, engklek, dan lain-lain (Mulyani, 2013: 1)

Engklek modifikasi (EMOSI) adalah suatu teknik pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional yang bernama engklek. Permainan engklek yang digunakan dalam proses pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan permainan engklek yang lazim digunakan dalam permainan tradisional. Hanya

saja engklek ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menunjang materi pembelajaran. Sebelum melakukan permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang digunakan untuk permainan ini. Jumlah permainan ini tidak dibatasi, setiap pemain harus memiliki *gancuk* atau pecahan ubin/ genteng, yang nantinya dilemparkan ke salah satu bidang yang telah dibuat. Menurut Arnikko (2011), manfaat yang diperoleh dari permainan engklek yaitu kemampuan fisik anak menjadi kuat, mengasah kemampuan bersosialisasi, mengembangkan kecerdasan logika dan anak menjadi kreatif. Engklek adalah permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan logika anak (Suratiningsih dalam Widodo, 2019: 17). Dari uraian di atas dapat disimpulkan permainan engklek ini bermanfaat bagi anak, diantaranya: mengembangkan logika berpikir, melatih bersosialisasi dan mengembangkan kecerdasan serta kreatif anak dengan menghitung dan menentukan langkah yang harus dilewati.

Melalui media EMOSI (engklek modifikasi) diharapkan penerapan keterampilan ini juga dapat membiasakan siswa untuk tidak memandang sebuah pendidikan menjadi tempat untuk mencari nilai saja tetapi menjadi tempat untuk mencari keterampilan dalam menjalani hidup kedepannya sehingga mampu menjadi SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas. Penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi di Indonesia masih memiliki beberapa permasalahan walaupun pemerintah sendiri sudah melakukan banyak perubahan dalam kurikulum 2013 yang digunakan sebagai media perubahan pendidikan saat ini mulai dari merubah kesesuaian antara kompetensi inti dan kompetensi dasar hingga tidak membatasi penggunaan tingkatan taksonomi pada jenjang pendidikan

dasar, hal tersebut dibuktikan pada penjelasan Kemdikbud 2016 yang mengungkapkan bahwa kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 yang telah direvisi tidak dibatasi oleh tingkatan taksonomi pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Penyusunan kompetensi dasar yang tidak dibatasi tingkatan taksonomi tersebut terlihat bahwa pada jenjang SD siswa juga dapat membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan berbagai kategori pengetahuan. Menurut Effendi (2016: 73) Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki atau bertingkat yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah sampai yang tinggi. Taksonomi Bloom diklasifikasikan berdasarkan urutan keterampilan yang semakin lama tingkat keterampilan berpikir yang digunakan akan semakin tinggi yang terdiri atas kemampuan mengetahui (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6).

Berdasarkan hasil observasi, guru belum mengajarkan kemampuan berpikir tingkat tinggi terutama dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media EMOSI. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widodo tentang pengaruh media EMOSI bahwa siswa dinyatakan tuntas apabila telah memperoleh nilai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan lebih dari 70, sedangkan ketuntasan belajar klasikal tercapai apabila paling sedikit 80% siswa dalam kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Emosi

(Engklek Modifikasi) Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi pada Pelajaran Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Giat Meraih Prestasi Kelas IV SD Negeri Grabagan - Tulangan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, permasalahan yang ingin diungkap dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) pada pembelajaran tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-cita di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan hasil penerapan media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) pada pembelajaran tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-cita di kelas IV Sekolah Dasar
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita di kelas IV Sekolah Dasar
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran tema 6 (enam) Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi di kelas IV Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu kajian dan referensi dalam meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dengan penggunaan media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi)

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini memiliki manfaat bagi siswa, yaitu meningkatnya pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kelas IV, meningkatnya kemampuan belajar tematik pada siswa, yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar tematik pada tema 6 subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita, dan melatih siswa dalam memecahkan masalah melalui belajar berfikir tingkat tinggi, sehingga mereka dapat bekerjasama dengan teman sebayanya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memiliki manfaat bagi guru, yaitu meningkatnya kualitas dalam membelajarkan tematik melalui media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran tematik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memiliki manfaat bagi sekolah, yaitu sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran tematik materi pada tema 6 di kelas IV SD Negeri Grabagan kecamatan Tulangan melalui media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) dan membantu memperlancar pelaksanaan kurikulum, sehingga mempercepat tercapainya visi dan misi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.
- 2) Menambah pengetahuan efektivitas media pembelajaran EMOSI terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa kelas IV sekolah dasar.

E. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan peneliti untuk menghindari kesalahpahaman yang menyimpang dari judul. Oleh karena itu peneliti berusaha membatasi permasalahan yang ada agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan jelas, adapun pembatasan masalah yang di maksud adalah :

1. Subjek penelitian kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen di SD Negeri Grabagan - Tulangan
2. Dalam penelitian ini hanya memfokuskan pembahasan pada keefektifan media pembelajaran dan kemampuan berfikir tingkat tinggi pada siswa kelas IV pada tema 6 Cita-Citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi).

F. Definisi Oprasional

1. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi antara guru dan siswa saling bertukar informasi.

2. Media EMOSI (engklek modifikasi) adalah permainan engklek pada umumnya. Cara bermain permainan engklek modifikasi yaitu dimulai dari satu kelompok anak melakukan *hompimpah* untuk mengetahui urutan bermain. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kreweng miliknya ke dalam kotak. Kreweng atau gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada.
3. Berfikir tingkat tinggi adalah kegiatan berpikir yang melibatkan level kognitif hirarki tinggi dari taksonomi berpikir bloom.
4. Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Giat Meraih Cita-cita adalah modul pembelajaran yang berisikan tentang suku, agama, kebudayaan dan keragaman hayati.

