

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal pokok yang menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang dimiliki. Tanpa pendidikan, suatu negara tentu akan jauh tertinggal dari negara lain. Pendidikan sangatlah penting bagi suatu bangsa dan negara karena pada prinsipnya pendidikan adalah suatu sumber peralihan menuju ke hal yang lebih baik. Pendidikan harus memiliki tujuan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan kecerdasan belajar dengan pribadi yang positif serta dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah secara formal dengan mencakup perluasan ilmu pengetahuan.

Menurut Langeveld (Suriansyah, Ahmad. 2011 hlm. 1-3) memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah usaha memengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Dalam pengertian tersebut di atas bimbingan dan pengaruh serta perlindungan yang diberikan harus mengandung nilai-nilai luhur sesuai dengan hakekat dan martabat kemanusiaan, dengan tujuan akhir pendidikan adalah adanya kemampuan dan atau kemandirian hidup peserta didik. Tanpa mengarah kepada hal tersebut maka kegiatan pengaruh dan bimbingan yang diberikan tersebut bukanlah kegiatan pendidikan.

Kualitas pendidikan di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan. Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019, dimana Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke 74 dari 79 negara pada survei tersebut. Dengan kata lain, Indonesia berada pada posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangat memprihatinkan dan tentunya sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia, namun kenyataannya tidak seperti

yang diharapkan. Peringkat yang didapat ini disebabkan oleh rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia yang disebabkan berbagai masalah pendidikan, yaitu kurikulum yang digunakan terlalu kompleks, pendidikan yang kurang merata, rendahnya kualitas guru, metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta rendahnya prestasi siswa (Kurniawati Fitri N A, 2022, hlm 2-8).

Pendidikan pada abad 21 membuat manusia menjadi tinggi berbudaya. Semakin tinggi kebudayaan yang dimiliki oleh manusia maka semakin tinggi pula pendidikan atau cara mendidiknya. Pembelajaran pada abad 21 saat ini menuntut guru dan peserta didik memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (Kemendikbud, 2020). Kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan serta kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pendidik dapat mengetahui kelemahan peserta didik dengan cara mengevaluasi pada setiap proses pembelajaran. Maka dari itu menciptakan pembelajaran yang berkualitas sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya peran dari berbagai faktor yaitu kesiapan dalam proses pembelajaran, pendidik, sarana dan prasarana serta media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga melalui ranah aspek tersebut berkesinambungan dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan dan menggembirakan.

Powtoon merupakan program aplikasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi atau video dengan animasi yang memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunaannya (Fitriyani Nina, 2019, hlm. 106). Powtoon adalah suatu aplikasi yang memiliki banyak fitur canggih di dalam satulayar, aplikasi powtoon dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh penggunaannya (Awalia, I, 2019, hlm. 53).

Pengaruh Media Powtoon ini bertujuan untuk siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang diaktakan dalam permasalahan pembelajaran serta pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya. Permasalahan yang diajukan pada pengaruh media powtoon, bukanlah permasalahan biasa akan tetapi siswa di tuntut

untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dengan media powtoon. Sehingga dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itulah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi terbaru powtoon pada pembelajaran tematik agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sihotang (2019, hlm. 45) mengatakan berpikir kritis merupakan upaya manusia untuk mengembangkan diri dan ini merupakan karakter utama akademis yang dicirikan dengan keaktifan, kepiawaian dalam menggunakan metode berpikir serta melakukan refleksi terhadap kesimpulan yang dibuat.

Kemampuan berpikir kritis adalah proses yang dilakukan oleh siswa dalam cara maupun sikap dalam menghadapi suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran sehingga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Suparni (2016, hlm. 46) berpendapat bahwa “berpikir kritis digunakan dalam menjelaskan suatu pikiran dengan maksud yang jelas dan terarah dengan tujuan yang ingin dicapai”. Selain itu, Ahmad (2016) menjelaskan bahwa “berpikir kritis memberikan pendapat serta penilaian yang aktif serta ahli terhadap penglihatan serta komunikasi, informasi yang didapat dan argumentasi”. Sementara menurut Purwati dkk (2016, hlm. 84) menjelaskan bahwa “berpikir kritis dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mencari solusi dalam suatu permasalahan”. Dengan demikian, dapat penelitian simpulkan bahwa berpikir kritis ialah suatu pemikiran yang terarah terhadap apa yang dilihatnya, dikomunikasinya, informasi yang didupatkannya serta argumentasi untuk memecahkan suatu permasalahan atau menjadi bahan pertimbangan.

Kemampuan berfikir kritis dalam diri peserta didik bisa muncul apabila peserta didik dihadapi dengan suatu persoalan atau masalah, yang nantinya kemampuan berpikir kritisnya akan berkembang sehingga dapat mengatasi dan menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Meskipun peserta didik tidak semuanya memiliki kemampuan berpikir kritis, namun setiap peserta didik dapat membuat pemikirannya sendiri yang sesuai dengan kondisi yang dihadapinya serta kemampuannya dlam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, walaupun ada sebagian biasa-

biasa saja dalam proses pembelajaran akan tetapi mereka memiliki kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya yaitu cepat atau lambatnya dalam mengembangkan kemampuan tersebut, maka mereka harus mampu mengeluarkan kemampuannya secara perlahan dengan bantuan pendidik seperti memberikan beberapa situasi yang membuat kemampuan berpikir kritis ini dapat muncul dan berkembang dalam diri siswa karena sudah terbiasa dalam melakukan pembelajaran tematik.

Hasil belajar merupakan perubahan pada tingkah laku peserta didik yang nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad dan Haris, 2010 hlm.15). Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya pengembangan dan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya dan pengetahuan peserta didik yang tidak tahu menjadi tahu, hasil belajar tidak dilihat dari nilai saja, tetapi dapat dilihat dari perubahan, penalaran, keterampilan, dan kedisiplinan. Tujuan utama dari hasil belajar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut dapat ditandai dengan nilai berupa huruf, kata, atau symbol. Hasil belajar meliputi nilai kognitif, psikomotor, dan afektif peserta didik yang meningkat setelah proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar juga dapat ditentukan dari peserta didik sendiri yang ingin membangun pengetahuannya.

Dalam berlangsungnya proses pembelajaran TEMATIK, diharapkan guru dapat memperhatikan tahap perkembangan anak dan memperhatikan cara penyajiannya dalam proses pembelajaran, agar fungsi dan tujuan TEMATIK di SD dapat tercapai. Fokusnya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media powtoon untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik dari kognitif, afektif, psikomotorik yang dicapai atau dikuasai oleh siswa setelah proses belajar mengajar. (Kunandar, 2013, hlm. 38). Hasil belajar TEMATIK yang dicapai oleh siswa di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu karakteristik peserta didik keluarga, kemampuan membaca memotivasi belajar.

Pembelajaran tematik pada dasarnya berawal dari satu pemikiran filosofis tertentu yang menekankan pada pembentukan kreativitas anak didik dengan

pemberian aktivitas yang didapat dari pengalaman langsung melalui lingkungannya yang natural, masing-masing peserta didik memiliki motivasi dan inovasi yang unik dan khas yang perlu dikembangkan sedemikian rupa dengan tetap memperhatikan karakteristik, keunikan, dan kekhasannya itu. Untuk melihat dengan jelas apa makna tematik akan dilihat dari perspektif pengertian menurut para ahli sebagai berikut.

Trianto (2011, hlm. 147) bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi satu tema dengan melibatkan beberapa mata pelajaran didalam satu tema tersebut, dan juga bisa memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik. Pembelajaran tematik mempunyai suatu kelebihan atau keunggulan dan kekurangan jika pembelajaran tematik tidak ada faktor pendukung yang baik untuk melaksanakan pembelajaran tematik itu sendiri dan pembelajaran tematik dapat berkembang dengan baik jika guru dapat memberikan arahan yang baik, pembelajaran yang bermakna dan materi pembelajaran dapat di kreasikan, sehingga peserta didik dapat berpikir holistik. Sehingga tujuan pembelajaran tematik mampu meningkatkan perkembangan peserta didik.

Tujuan pembelajaran tematik diantaranya sebagai peningkatan pemahaman konseptual terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya, pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam meningkatkan profesionalisme guru, pembelajaran tematik dapat mendorong siswa untuk bekerja secara aktif dalam pembelajaran, pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antara siswa dan guru, dan dapat menumbuhkan ketelitian dan keseriusan guru dalam menemukan konsep, merancang perencanaan pembelajaran, menentukan dan menyiapkan metode pembelajaran, sampai dengan menyusun instrumen evaluasi yang relevan dengan KD.

Maka peneliti menemukan permasalahan, yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir siswa dalam menerima dan mengolah materi yang telah disampaikan oleh guru. Peneliti melakukan observasi agar mendapatkan hasil yang relevan. Adapun hasil observasi dan wawancara pada guru kelas III SDN Bojong Koneng pada hari Selasa, 20 Mei 2022 yakni bahwa: (1) dalam kegiatan belajar mengajar guru lebih senang dan percaya diri mengajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah, hal ini dikarenakan model

pembelajaran ceramah praktis dan tidak merepotkan. (2) guru tidak mengetahui kelebihan media powtoon dalam kegiatan pembelajaran, (3) guru tidak pernah menggunakan media powtoon selama kegiatan pembelajaran. (4) Guru mengetahui tentang kemampuan berpikir kritis siswa dan tahapan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran. (5) Guru di SDN Bojong Koneng tidak pernah menggunakan media powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. (6) Guru cenderung mengajar siswa dengan menggunakan model ceramah sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akibatnya kemampuan berpikir siswa tidak berkembang dengan baik.

Sebagaimana yang telah dilakukan peneliti-peneliti terdahulu yang menggunakan yang dilakukan oleh Indah Yuliarti dengan judul “ Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SD Gudang Tigaraksa Tahun Ajaran 2021/2022” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 82,50 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kelas control sebesar 73,06. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media animasi powtoon untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa. kedua Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 82,36 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,18. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin menggali seberapa pengaruh media powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Media Powtoon Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar Negeri Bojong Koneng”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang tepatnya strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa bosan.
4. Hasil belajar peserta didik cukup rendah.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pelaksanaan pembelajaran Tematik menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas III SDN Bojong Koneng?
2. Bagaimana Pelaksanaan pembelajaran Tematik menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar kelas III SDN Bojong Koneng?
3. Apakah terdapat Pengaruh Media *Powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada Pembelajaran Tematik kelas III SDN Bojong Koneng?

D. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.
2. Untuk mengetahui informasi sebelum dan sesudah belajar siswa setelah menggunakan media *powtoon*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang penerapan media *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran

tematik, sehingga diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar, mampu mendapatkan apa yang diajarkan guru pada siswa.

2. Secara Praktis

Dalam penelitian ini sebuah manfaat praktis dilakukan untuk perbaikan sebuah praktek yang akan dilakukan dan sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi.

- a. Bagi peserta didik, Media *powtoon* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik mampu untuk belajar secara mandiri.
- b. Bagi Guru, Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi dan pedoman dalam implementasi media *powtoon* bagi guru dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Salah satunya yaitu dengan menerapkan media *powtoon*, Sehingga dapat memberikan pengalaman kepada guru. Selain dari itu guru dapat memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik .
- c. Bagi peneliti, menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman. Serta bagaimana cara meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa, selanjtnya dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan lebih dari sebelumnya tentang media *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah- istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. **Media Powtoon**

Powtoon merupakan program aplikasi perangkat lunak berbasis layanan *online* yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi

atau video dengan animasi yang memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya (Fitriyani Nina. 2019, hlm. 106). *Powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki banyak fitur canggih di dalam satu layar, aplikasi *powtoon* dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh penggunanya (Awalia, I, 2019, hlm. 53). Sejalan dengan pendapat Ernalida (dalam Anggita Zulfah. 2020, hlm. 46) bahwa *powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Selain dapat memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik, *powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh guru Pengaruh Media *Powtoon* ini bertujuan untuk siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang dikaitkan dalam permasalahan pembelajaran serta pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya. Permasalahan yang diajukan pada pengaruh media *powtoon*, bukanlah permasalahan biasa akan tetapi siswa di tuntut untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dengan media *powtoon*. Sehingga dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itulah peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi terbaru *powtoon* pada pembelajaran tematik agar dapat menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena untuk mengetahui bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran tematik untuk itulah dipilih dua sekolah.

2. **Berpikir Kritis**

Sihotang (2019, hlm. 45) mengatakan berpikir kritis merupakan upaya manusia untuk mengembangkan diri dan ini merupakan karakter utama akademis yang dicirikan dengan keaktifan, kepiawaian dalam menggunakan metode berpikir serta melakukan refleksi terhadap kesimpulan yang dibuat.

Johny Dewey (dalam Sihotang, 2019, hlm. 36) memamparkan berpikir kritis pertimbangan sebuah bentuk pengetahuan yang diterima. Bentuk pengetahuan itu lalu dikaji dengan sesuatu hal yang mendukung pada kesimpulan. Dewey

menekankan karakter dalam berpikir kritis pada keaktifan seseorang secara negatif dapat dikatakan, orang berpikir kritis tidak itu menerima begitu saja akan tetapi menyaringnya

Pengertian Kemampuan Berfikir kritis dalam diri peserta didik biasa muncul apabila peserta didik dihadapi dengan suatu persoalan atau masalah, yang nantinya kemampuan berpikir kritisnya akan berkembang sehingga dapat mengatasi dan menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Meskipun peserta didik tidak semuanya memiliki kemampuan berpikir kritis, namun setiap peserta didik dapat membuat pemikirannya sendiri yang sesuai dengan kondisi yang dihadapinya serta kemampuannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, walaupun ada sebagian biasa-biasa saja dalam proses pembelajaran akan tetapi mereka memiliki kemampuan berpikir kritis. Perbedaanya yaitu cepat atau lambatnya dalam mengembangkan kemampuan tersebut, maka mereka harus mampu mengeluarkan kemampuannya secara perlahan dengan bantuan pendidik seperti memberikan beberapa situasi yang membuat kemampuan berpikir kritis ini dapat muncul dan berkembang dalam diri siswa karena sudah terbiasa dalam proses tersebut.

Kemampuan berpikir kritis adalah proses yang dilakukan oleh siswa dalam cara maupun sikap dalam menghadapi suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran sehingga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Suparni (2016, hlm. 46) berpendapat bahwa “berpikir kritis digunakan dalam menjelaskan suatu pikiran dengan maksud yang jelas dan terarah dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sementara menurut Purwati dkk (2016, hlm. 84) menjelaskan bahwa “berpikir kritis dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mencari solusi dalam suatu permasalahan”. Dengan demikian, dapat penelitian simpulkan bahwa berpikir kritis ialah suatu pemikiran yang terarah terhadap apa yang dilihatnya, dikomunikasikannya, informasi yang didapatkannya serta argumentasi untuk memecahkan suatu permasalahan atau menjadi bahan pertimbangan.

3. Hasil Belajar

Arikunto (2009, hlm. 133) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu terlihat dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat di ukur. Sedangkan menurut Sudjana (2013, hlm. 22) hasil

belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya menurut Jihad dan Haris (2010, hlm. 15) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukannya proses belajar mengajar yang sudah sesuai dengan tujuan pengajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom dalam Rusmono (2014, hlm. 8) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan pembelajarannya melalui interaksi di lingkungan belajar. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Adapun menurut Sudjana (2013, hlm. 22) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Adapun menurut Kunandar (2013, hlm. 68) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik dari kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai oleh siswa setelah proses belajar mengajar.

4. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik pada dasarnya berawal dari satu pemikiran filosofis tertentu yang menekankan pada pembentukan kreativitas anak didik dengan pemberian aktivitas yang didapat dari pengalaman langsung melalui lingkungannya yang natural, masing-masing peserta didik memiliki motivasi dan inovasi yang unik dan khas yang perlu dikembangkan sedemikian rupa dengan tetap memperhatikan karakteristik, keunikan, dan kekhasannya itu.

Depdiknas (Trianto, 2011 hlm. 147) bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi satu tema dengan melibatkan beberapa mata pelajaran didalam satu tema tersebut, dan juga bisa memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik. Pembelajaran tematik mempunyai suatu kelebihan atau keunggulan dan kekurangan jika pembelajaran tematik tidak ada faktor pendukung yang baik untuk melaksanakan pembelajaran tematik itu sendiri dan pembelajaran tematik dapat

berkembang dengan baik jika guru dapat memberikan arahan yang baik, pembelajaran yang bermakna dan materi pembelajaran dapat di kreasikan, sehingga peserra didik dapat berpikir holistik.

Tujuan pembelajaran tematik diantaranya sebagai peningkatan pemahaman konseptual terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangannya intelektualnya, pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam meningkatkan profesionalisme guru, pembelajaran tematik dapat mendorong siswa untuk bekerja secara aktif dalam pembelajaran, pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratn hubungan antara siswa dan guru, dan dapat menumbuhkan ketelitian dan keseriusan guru dalam menemukan konsep, merancang perencanaan pembelajaran, menentukan dan menyiapkan metode pembelajaran, sampai dengan menyusun instrumen evaluasi yang relevan dengan KD.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini berupa beberapa unsur penting guna menyusun dan membuat sebuah karya tulis ilmiah bagi mahasiswa sebagai tugas akhir, penyusunan karya tulis ilmiah ini untuk melatih mahasiswa untuk merancang, melakukan proses, dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya secara sistematis. Dimana dalam struktur sistematika skripsi tersebut akan memaparkan bagaimana isi dari setiap bab dan pembahasannya yang ada di dalamnya, dari setiap isi yang peneliti jelaskan secara terperinci sebagai berikut. Bagian Pembukaan bagian ini berisikan halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar, serta daftar lampiran. Bagian isi berikut ini lima bab: BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, serta sistematika skripsi. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Meuat kajian teori yang berkaitan dengan penelitian, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variable penelitian, kerangka pemikiran dan diagram penelitian, serta asumsi dan hipotesis. BAB III Metode Penelitian, memuat metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrument penelitian, Teknik analisis data serta prosedur penelitian. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat temuan penelitian berdasarkan hasil

pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah. BAB V membahas simpulan, saran serta rekomendasi yang merupakan hasil dari penelitian. Bagian akhir Daftar Pustaka Lampiran Riwayat Hidup.