

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

pembelajaran adalah hubungan interaktif antara pendidik dan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran guna mendapat wawasan dan pengetahuan baru. hal ini disampaikan oleh prastowo “Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan agar siswa dapat belajar dengan melibatkan beberapa hal, seperti unsur instrinsik dan ekstrinsik, termasuk juga lingkungan, agar tujuan belajar mengajar dapat tercapai”.

Pembelajaran di kelas, terutama di sekolah dasar, guru dituntut memiliki keterampilan memilih dan menerapkan strategi pelajaran yang kondusif, mengembirakan, supaya peserta didik dapat paham akan materi yang diberikan dengan mudah

Demikian rusman berpendapat “pembelajaran tematik sebagai suatu bentuk pembelajaran terpadu yang memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan dan prinsip ilmiah secara komperhensif, bermakan dan autentik baik itu dengan cara individu ataupun kelompok. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran didalamnya terdapat beberapa pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema. Dalam hal ini, siswa akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran oleh guru. Dari proses pembelajaran tematik tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa. Dari hasil belajar siswa kita bisa mengukur keberhasilan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru.

Sebagaimana majid memaparkan “Hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua aspek, aspek siswa dan guru. Dari aspek siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah efektif, kognitif, psikomotorik. Sedangkan dari aspek guru, yaitu dapat dilihat ketika bahan pelajaran selesai. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa berupa kognitif afekti, dan psikomotorik setelah siswa mengikuti proses kegiatan pembelajaran.” Untuk melihat hasil belajar, bisa dilakukan dengan adanya evaluasi agar kemampuan siswa dapat diketahui sudah mencapai tujuan pembelajaran atau belum.

Data observasi awal didapatkan dari Guru kelas Vb yakni bapak SUPIYANTO, S.Pd. Penilaian harian pada Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan dengan jumlah total 20 siswa menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPA sebesar 10%, pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang tuntas sebesar 20%, dan mata pelajaran SBdP siswa yang tuntas sebesar 10%.

Pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan terdapat kompetensi dasar IPA 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta caramemelihara kesehatan alat gerak manusia. 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan. Bahasa Indonesia 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisansecara lisan, tulis, danvisual. Dan SBdP 3.1 Memahami gambar cerita. 4.1 Membuat gambar cerita.

Melihat permasalahan yang didapatkan di observasi awal, tentunya kita harus mengupayakan agar hasil belajar siswa meningkat. Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa, maka perlu adanya strategi yang tepat yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Sebagaimana Akbar menjelaskan tentang model pembelajaran yaitu “merupakan serangkaian perencanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat prosedur dan perangkat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai”. Model pembelajaran merupakan rancangan atau panduan yang ditentukan oleh guru dan disesuaikan dengan bahan ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang di pilih oleh peneliti dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Complete Sentence*.

Model pembelajaran *Complete Sentence* merupakan model pembelajaran yang sederhana dimana siswa diminta untuk melengkapi paragraf yang belum sempurna dengan menggunakan kata kunci jawaban yang sudah disediakan oleh guru. Tujuan diterapkannya model pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Model pembelajaran *complete sentence* akan lebih menarik dan lebih bagus lagi apabila menggunakan media pembelajaran. Sanjaya menyampaikan “bahan pembelajaran ialah segala alat dan bahan yang bisa

digunakan guna tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, buku dan lingkungan juga termasuk media. Jika media tersebut terdapat informasi terkait pembelajaran maka dapat dikatakan media pendidikan”.

Berdasarkan hal di atas maka bisa disimpulkan media pembelajaran *Guess movement spinner* jenis permainan yang terbuat dari kardus yang berbentuk lingkaran seperti jam dinding yang penggunaannya dengan cara diputar.

Implementasi Model pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *guess movement spinner* kelas pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan diawali dengan Guru mempersiapkan pembelajaran, dan membentuk kelompok yang tidak boleh lebih dari tiga orang di dalamnya dengan kemampuan yang berbeda, guru menunjukkan bacaan kepada siswa yang belum selesai, kemudian siswa diajak untuk diskusi untuk mengisi jawaban

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk menyusun proposal penelitian ini dengan judul ”Penerapan Model Pelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan Pada peserta didik Kelas V di SDN Lobuk 1 Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan Pada Siswa Kelas V di SDN Lobuk 1 Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan Pada Siswa Kelas V di SDN Lobuk 1 Tahun Pembelajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mendeskripsikan bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan Pada Siswa Kelas V di SDN Lobuk 1 Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk Memaparkan bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan Pada Siswa Kelas V di SDN Lobuk 1 Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini, diharapkan supaya mampu penelitian memberi manfaat kepada kualitas dan derajat Pendidikan dan didalam proses belajar mengajar :

1. Manfaat Bagi peserta didik yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner*.
2. Manfaat Bagi pendidik ialah untuk memperoleh wawasan guru dalam menerapkan Model Pelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner* pada Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan.
3. Bagi Sekolah yaitu untuk alat evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Complete Sentence* menggunakan media *Guess Movement Spinner*.

E. Definisi Operational

Untuk menjauhi kesalahan istilah yang di pergunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu untuk diberikan pengertian sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Complete Sentence*.

Dalam hal ini, Istrarni menjelaskan pembelajaran *Complete Sintence*“ialah proses pembelajaran yang diawali dengan guru menunjukkan materi kepada siswa, dan membentuk kelompok yang tidak boleh lebih dari tiga orang di dalamnya dengan kemampuan yang berbeda, guru menunjukkan bacaan kepada siswa yang belum selesai,

kemudian siswa diajak untuk diskusi dengan diakhiri siswa membuat kesimpulan”.

2. Media pembelajaran *Guess Movement Spinner*.

Berdasarkan pendapat Sudarman, “model pembelajaran yang menggunakan *Guess Movement Spinner* merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya tujuan. Dan jugamedia pembelajaran *Guess movement spinner* jenis permainan yang terbuat dari kardus yang berbentuk lingkaran seperti jam dinding yang penggunaanya dengan cara diputar”.

3. Hasil Belajar

“Hasil belajar merupakan sesuatu yang bisa dilihat dari dua aspek, dari aspek guru dan siswa. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah afektif, kognitif, psikomotorik. Sedangkan sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.

4. Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan.

Pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan terdapat kompetensi dasar IPA 3.1 memaparkan alat gerakan dan fungsinya kepada hewan dan manusia dan bagaimana menjaga kebugaran alat gerak manusia. 4.1 Membuat model sederhana alat gerakan manusia dan hewan. Bahasa Indonesia 3,1 mengidentifikasi gagasan utama dalam tulisan lisan dan tulis. 4,1 Menyajikan nilai identifikasi pokok pemikiran dalam tulisan dan lisan

secara lisan, tulis, dan visual. Dan SBdP 3,1 Memahami gambar cerita 4,1. Membuat gambar cerita.