

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia untuk mengembangkan dirinya, sehingga mampu menjadi manusia yang berkualitas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan adalah segala sesuatu yang dilakukan sebagai pengalaman belajar individu, kelompok, atau masyarakat yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup dalam upaya mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Hal ini sesuai dengan sistem pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dijelaskan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan di sekolah memiliki peran penting terhadap pembentukan kemampuan manusia, sekolah adalah satuan pendidikan yang dirancang untuk

pengajaran peserta didik/siswa dibawah pengawasan guru. Sekolah dasar merupakan sekolah jenjang pendidikan pertama yang mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan keterampilan dasar lainnya. Proses belajar mengajar yang tidak kondusif merupakan masalah yang harus di pecahkan dan harus mencari solusi karena masalah tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menurun dan siswa sulit untuk menyerap materi.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Agar pembelajaran berlangsung efektif, guru hendaknya menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran. Rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran di sekolah khususnya pada sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh sekolah tiap akhir semester maupun pada ulangan semester. Dari hasil evaluasi tersebut banyak ditemukan hasil belajar siswa yang masih berada di bawah nilai KKM.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti, Pada tanggal 19 Maret 2018 jam 09.30 WIB, dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas III SDN Pabian III hasil belajar siswa sangat rendah hal itu dibuktikan

dengan hasil ulangan semester siswa. hasil belajar pada peserta didik kelas III SDN Pabian III masih banyak yang rendah tidak memenuhi KKM. Dari jumlah siswa 18, yang mencapai KKM hanya 5 siswa atau 27%, sedangkan 13 siswa atau 73% masih belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh masih banyaknya peserta didik yang kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dalam proses pembelajaran, dan juga tidak menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan di atas, perlu diupayakan suatu pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang tepat juga menyenangkan akan sangat menentukan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga media yang digunakan sangat membantu selama proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya inovasi untuk perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas III SDN Pabian III, dengan tidak menggunakan model pembelajaran dan media yang cocok akan kesulitan untuk menjelaskan kepada peserta didik dan peserta didik juga akan kesulitan untuk memahami materi. Salah satu upaya agar peserta didik dapat mudah memahami materi, dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok dapat meningkatkan rasa ingin belajar siswa meningkat, dan Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi pada peserta didik dan

membuat peserta didik akan lebih mudah memahami materi dengan cepat. Penggunaan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran.

Media gambar adalah media pembelajaran yang paling umum dipakai dalam proses pembelajaran dan mudah dimengerti. Media gambar dikatakan media yang tepat untuk media pembelajaran, karena media gambar memiliki unsur-unsur visual media gambar yang memiliki unsur kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, grafis, tekstur dan warna.

Menurut Arsyad (2011:91) bahwa “media gambar adalah media visual yang dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata”. Pembelajaran di dalam kelas merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, Melihat permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, seperti menggunakan model pembelajaran *word square*.

Model pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *word square* yakni salah satu pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dan ketelitian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban, sehingga disini dituntut kejelian siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Ciri yang paling menonjol dalam model pembelajaran *word square* adalah terdapat kombinasi ketepatan menjawab, ketelitian dan kejelian siswa dalam menjawab soal secara individu maupun kelompok. *Word square* adalah sejumlah kata

yang disusun satu dibawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan ketelitian dan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Media yang digunakan dalam model pembelajaran *word square* adalah dengan membuat kotak sesuai keperluan.

Hornby (dalam Nurhidayah, 2012:16) mengungkapkan bahwa *word square* adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. maka dapat disimpulkan *Word Square* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih melatih sikap teliti dan kritis.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *word square* dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi pembelajaran.

Media gambar adalah sebuah media yang dirancang untuk membantu menangani kesulitan dalam proses belajar mengajar, diharapkan media gambar

dapat menjadi media alternatif sebagai sumber belajar peserta didik pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3, dalam pembelajaran tersebut terdapat beberapa pelajaran yaitu; bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PJOK.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media Gambar Pada Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pabian III Tahun Pelajaran 2018/2019**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Word Square* berbantuan media gambar pada sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku kelas IV SDN Pabian III Tahun Pelajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimana hasil belajar pada sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku menggunakan model pembelajaran *Word Square* berbantuan media gambar kelas IV SDN Pabian III Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Word Square* berbantuan media gambar pada sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pabian III.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis, yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya hasil belajar subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *word square* berbantu media gambar.

2. Manfaat Praktis.

a. Siswa.

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar pada materi IPA Hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Guru.

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan belajar IPA melalui model pembelajaran *word square* berbantuan media gambar.
- 2) Sebagai dasar pemikiran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Sekolah.

- 1) Dapat menambah bahan bacaan yang terkait dengan PTK khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

- 2) Memberikan inspirasi bagi guru-guru secara umum di sekolah untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar atau penelitian yang sama.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil Belajar.

Hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa yang ditandai dengan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan melalui proses belajar, Karena hasil belajar siswa tidak hanya mengalami perubahan dalam satu aspek tetapi siswa mengalami perubahan secara keseluruhan. Sebab, menurut Bloom dalam buku Sudjana, (2014: 22) hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang didapat oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Model pembelajaran *Word Square*.

Model pembelajaran *word square* adalah model pembelajaran yang berorientasi kepada keaktifan siswa, model pembelajaran ini memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Sebab, Menurut Winataputra (2009: 27) Model pembelajaran *Word Square* (MPWS) merupakan salah satu model yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.

3. Media Gambar.

Media gambar adalah sarana untuk guru menyampaikan materi supaya siswa dapat memahami materi dengan mudah. Sebab, Menurut Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya 2011: 204) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk tujuan pendidikan. Salah satunya adalah media gambar.

4. Sub tema 3 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku terdapat pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup . Pada subtema 3 pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 ada beberapa mata pelajaran yaitu bahasa indonesia, IPA, IPS dan PJOK.