

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menjadi seorang pendidik tidak hanya berdiri didepan kelas dan berceramah tentang sebuah materi yang akan diajarkan. Seorang pendidik juga tidak harus berpatokan pada buku panduan pembelajaran milik guru. Tetapi dalam Kurikulum 2013 guru perlu memiliki pengetahuan yang memadai sehingga berdampak baik terhadap pendidikan di Indonesia. Karena pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam upaya membangun Indonesia yang lebih baik dan berkualitas. Pendidikan juga berlangsung sepanjang hayat yang nantinya memberikan dampak positif terhadap perkembangan bangsa. Hal tersebut telah dijelaskan dalam Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Sehingga dalam proses pembelajaran, guru harus berupaya membangkitkan semangat belajar siswa terhadap materi pelajaran. Karena keberhasilan siswa dalam dunia pendidikan merupakan harapan setiap guru dan orang tua. Semua guru, orang tua atau siswa pasti

selalu mengharapkan agar setiap proses belajar mengajar dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Guru mengharapkan agar siswa dapat memahami setiap materi yang diajarkan, siswa pun mengharapkan agar guru dapat menyampaikan atau menjelaskan pelajaran dengan baik, sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Proses pembelajaran harus memiliki model yang cocok dengan tema yang akan diajarkan, memiliki kesesuaian antara siswa dan suasana belajar, akan tetapi harapan-harapan itu tidak selalu dapat terwujud. Banyak siswa yang kurang memahami penjelasan guru. Ada siswa yang nilainya selalu rendah, bahkan ada siswa yang tidak bisa mengerjakan soal atau jika mengerjakan soalpun jawabannya asal-asalan.

Semua itu menunjukkan bahwa guru harus selalu mengadakan perbaikan secara terus-menerus, agar masalah-masalah kesulitan belajar siswa dapat diatasi, sehingga hasil belajar siswa mencapai tujuan yang diharapkan. Maka guru dituntut untuk memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin serta harus pandai memilih metode atau model yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Secara umum proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dimulai dari KI-3, KI-4, sedangkan KI-1 dan KI-2 dampak yang diharapkan dari proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran harus ada kerjasama antara guru dan siswa serta dilengkapi dengan adanya aktivitas mengamati, menanya, mengelolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan. Pembelajaran Kurikulum 2013

di kelas rendah, semua mata pelajaran digabungkan kecuali mata pelajaran Agama. Ada 8 tema masing-masing tema terdapat 4 subtema dan setiap subtema diuraikan ke dalam 6 pembelajaran. Tema yang digunakan pada semester ganjil ada 4 tema dan pada semester genap ada 4 tema.

Tema diriku subtema tubuhku merupakan tema pada semester ganjil yang didalamnya terdapat Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia yaitu menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan. Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis. SBDP yaitu mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. Memeragakan gerak anggota tubuh. PPKn yaitu mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Dan PJOK yaitu memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian. Menceritakan bagianbagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Maret 2018 dengan wali kelas I SDN Pabian III Sumenep yaitu Ibu Elly Barotowati, S.Pd.SD. Ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran tematik

yaitu siswa cenderung pasif, siswa kurang mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir, hasil belajarnya juga belum maksimal dan siswa cenderung berbicara sendiri. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan siswa melalui tes tulis. Sekitar 54.2% yang mengalami kesulitan belajar pada tema Diriku subtema Tubuhku. Dan sekitar 45.8% yang tuntas dalam pembelajaran tema Diriku subtema Tubuhku. Dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 70 .

Dari permasalahan dan hasil belajar diatas lebih banyak siswa tidak tuntas, disebabkan ketika guru mengajar cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Rendahnya berfikir kreatif siswa juga ditunjukkan dengan jawaban yang diberikan oleh siswa terpaku pada jawaban – jawaban yang ada dibuku atau jawaban dari teman sebangkunya. Bukan hanya itu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran tidak akan meningkat jika model dan media pembelajarannya kurang menarik dan membosankan. Bahkan ada siswa yang mengantuk ketika kegiatan belajar berlangsung sehingga mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menurun.

Maka proses pembelajaran harus benar-benar memperhatikan keterlibatan siswa. Hal itu dibuktikan dengan adanya RPP yang telah dibuat oleh guru. Karena guru hanya berpatokan pada buku pedoman milik guru. Ketika kegiatan wawancara dan dilihat dari RPP khususnya tentang anggota tubuh dan fungsinya guru cenderung menggunakan media gambar, sesekali menggunakan siswa sebagai media pembelajarannya. Dengan menggunakan media tersebut siswa menjadi pasif, bosan dan biasanya siswa yang menjadi

media pembelajaran akan kebingungan dengan penjelasan guru. Meski medianya telah nyata tetapi siswa tidak tertarik untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Sehingga siswa tidak lagi melakukan proses menyimak pada pembelajaran, hal tersebut berpengaruh pada hasil belajarnya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah mengubah cara mengajarnya, yang awalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kemudian diubah ke arah pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran; dari cara berpikir siswa yang terpaku pada satu jawaban di buku menjadi berpikir kreatif yakni penemuan jawaban atau alternatif jawaban yang lebih banyak; serta menggunakan media yang menarik, karena pada dasarnya usia mereka masih usia bermain. Dengan demikian dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, melakukan pengamatan, membuat kesimpulan dan mendapatkan pengalaman melalui proses yang alami. Pengalaman yang didapat dari proses yang alami akan lebih tahan lama terekam dan diingat siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Scramble* menggunakan media wayang. Sebab penggunaan sebuah media dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini tercipta sebuah interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Karena model *Scramble* menurut Shoimin (2017:167) merupakan “metode yang berbentuk permainan acak kata yang diharapkan

dapat memacu minat siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa”. Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan Soeparno (Veni Melia Sya’ban, 2016:35) metode *Scramble* merupakan “salah satu permainan bahasa, pada hakekatnya permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan dengan cara yang menggembarakan”. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan memacu minat belajar siswa sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Media yang dirasa tepat untuk mendukung model ini adalah media wayang. Ibda (2017:168) menyatakan “media berbasis wayang akan mengajak siswa untuk bermain dan belajar, sehingga nantinya peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran.” Maka media wayang sangat cocok disandingkan dengan model *Scramble*, karena media wayang digunakan untuk menarik minat dan konsentrasi belajar siswa dalam belajar, lalu menggunakan model *Scramble* yang akan memacu minat belajar siswa.

Media wayang itu menjadi menarik karena terbuat dari kertas berbentuk gambar kartun yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya. Kemudian dari bagian bawah wayang akan mengeluarkan sebuah kertas yang bertuliskan huruf atau kata acak yang akan dirangkai oleh siswa menjadi sebuah kata atau kalimat yang utuh. Dengan begitu penerapan model pembelajaran *Scramble* menggunakan media wayang dapat meningkatkan keterampilan menyimak. Sehingga ketika siswa mampu menyimak dengan baik, hasil belajar juga ikut membaik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Subtema Tubuhku Melalui Model *Scramble* Dengan Menggunakan Media Wayang Kelas I SDN Pabian III Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2018-2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas disimpulkan rumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu:

1. Bagaimana penerapan model *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media wayang subtema tubuhku kelas I di SDN Pabian III Sumenep?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui model *Scramble* dengan menggunakan media wayang dalam meningkatkan hasil belajar siswa subtema tubuhku kelas I di SDN Pabian III Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media wayang subtema tubuhku kelas I di SDN Pabian III Sumenep tahun pelajaran 2018-2019.
2. Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model pembelajaran *Scramble* dengan menggunakan media wayang subtema tubuhku kelas I di SDN Pabian III Sumenep tahun pelajaran 2018-2019.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukukan di SDN Pabian III Kabupaten Sumenep yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru:

Dapat menjadi bahan masukan sebagai cara belajar yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 2 Tubuhku.

b. Bagi siswa:

Dapat memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan diharapkan hal ini membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah:

Untuk menambah kualitas pembelajaran dan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Juga meningkatkan prestasi sekolah melalui model pembelajaran *Scramble* untuk peningkatkan hasil belajar siswa dengan kinerja guru.

d. Bagi peneliti:

Penelitian bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan tentang hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Scramble*.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya salah pengertian maka penulis perlu memberikan penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian yakni sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar menurut Solihatini (2014:7) mengemukakan pendapatnya sendiri mengenai hasil belajar yaitu interaksi siswa dengan lingkungan yang sengaja direncanakan guru dalam perbuatan mengajarnya.

2. Model Pembelajaran *Scramble*

Model Pembelajaran *Scramble* menurut Shoimin (2017:166) merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang disusun secara acak.

3. Media Wayang

Hamidulloh Ibda (2017:168) menyatakan bahwa media berbasis wayang juga akan mengajak siswa untuk bermain dan belajar, sehingga nantinya peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran.