

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Menghadapi tuntutan situasi perkembangan zaman dan pembangunan nasional. Sistem pembangunan, sistem pendidikan nasional harus dapat dilaksanakan secara tepat guna dalam berbagai aspek, dimensi, jenjang, dan tingkat pendidikan. Keadaan semacam itu pada gilirannya akan menuntut para pelaksana dalam bidang pendidikan diberbagai jenjang untuk mampu menjawab tuntutan tersebut melalui fungsinya sebagai guru. Guru merupakan ujung tombak yang berada pada garis terdepan yang langsung berhadapan dengan siswa.

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga menuntut dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Jadi dalam proses pembelajaran yang diperhatikan pertama kali adalah siswa.

Kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat terpisah dari interaksi dengan manusia lainnya. Hubungan ataupun interaksi tersebut dapat terjadi dalam berbagai macam bentuk, baik disadari ataupun tidak. Hubungan atau interaksi antar manusia.

Pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peningkatan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran, mulai tahun pelajaran 2013/2014 secara bertahap pemerintah telah memberlakukan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Strategi pelaksanaan kegiatan belajar siswa SD yang dikehendaki sesuai kurikulum 2013 adalah dengan menerapkan pendekatan saintifik. Kemendikbud (2013: 4) menyatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik/ilmiah.

Pembelajaran guru sering mendapatkan beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran, yaitu: guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga guru lebih aktif dibandingkan siswa, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi pasif, siswa terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini masih kurang untuk membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Menurut Hanafiah (2010:23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor.

Proses pembelajaran dikatakan efektif bila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Proses belajar mengajar tugas guru adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Menurut Nasution (2005:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik tidak berfikir. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berfikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan beberapa gejala ataupun fenomena-fenomena yang ada di kelas II SDN Jabaan I Manding yaitu, siswa memiliki nilai hasil belajar yang rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa yang telah mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 65, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya 7 siswa atau sebesar 58%,

sedangkan sisanya yaitu sebanyak 5 siswa atau sebesar 42% belum mencapai KKM. Selain Bahasa Indonesia, peneliti juga mengamati pada mata pelajaran SBdP yaitu hanya 6 siswa atau sebesar 50% yang tuntas. Rendahnya hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari beberapa indikator salah satunya adalah rendahnya aktivitas siswa selama pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari 14 orang siswa Kelas II SDN Jabaan I Manding hanya 33% (2 orang siswa) yang tergolong aktif dalam menyampaikan ide terhadap permasalahan dalam materi pelajaran. Kegiatan yang aktif dan bersemangat tersebut terlihat pada kegiatan menjawab pertanyaan guru atau pertanyaan teman, mengisi latihan soal, dan memberikan masukan pada saat belajar dengan guru kelas.

Permasalahan yang berkenaan dengan siswa di kelas, jika tidak dicari solusi dan dibiarkan berlalu begitu saja, akan merambah pada masalah yang lebih kompleks, setidaknya dalam jangka waktu dekat akan membuat siswa yang bersangkutan akan tinggal kelas/tidak naik kelas. Selain itu juga dalam lingkup lebih luas akibatnya akan dirasakan pada ketidak-kompetenan siswa di masyarakat yang berhubungan dengan materi pelajaran. Permasalahan siswa maupun guru selama proses belajar, menjadi prioritas, untuk secepatnya diteliti penyebab dan solusinya. Hal itu perlu dipahami oleh seorang guru, karena keberhasilan belajar siswa ditentukan, sejauh mana guru memiliki inisiatif perbaikan terhadap prosedur dan hal yang berkaitan dengan proses yang telah dilakukan.

Mengingat pentingnya penguasaan pelajaran oleh siswa tersebut, maka guru perlu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan beberapa usaha perbaikan, terutama dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang bertujuan mengaktifkan siswa yaitu supaya siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Maka peneliti perlu melakukan perbaikan cara mengajar melalui penggunaan model pembelajaran. Saat ini pembelajaran kooperatif semakin berkembang. Model pembelajaran yang dikenal oleh peneliti saat ini adalah model pembelajaran *word square*. Menurut Widodo (2008 : 12) Model pembelajaran *word square* dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Hal ini didukung oleh hasil penelitian bahwa melalui penerapan metode observasi yang divariasikan dengan LKS *Word square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square* yang mana bertujuan untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Untuk itu penelitian ini dilakukan agar lebih “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Jabaan I Manding pada Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1. Agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antar guru dengan peserta didik, maka seorang guru harus memilih model dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Belajar secara kooperatif akan mendorong prestasi belajar dan pembelajaran keterampilan

siswa untuk semua tingkat usia. Serta memberikan dampak positif pada penghargaan individu, motivasi yang tinggi dan sikap yang lebih positif terhadap pelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square* pada Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1 dapat mempermudah peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan. Keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan model mengajar yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran. Salah satu cara penyajian materi pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square*.

*Word Square* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Struktur *Word Square* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang. Tujuan model ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran hidup rukun di sekolah yang telah dipelajari siswa.

Dengan menggunakan model *Word Square* dirasakan akan lebih efektif dan berhasil dari pada menggunakan metode ekspositori atau ceramah, terutama bagi peserta didik yang daya ingatnya kurang dalam

belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah. Dalam hal ini pada proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator, dan pembimbing. Dengan adanya lembar tugas mengarsir kotak sesuai pertanyaan, peserta didik dapat menemukan konsep tentang materi hidup rukun yang ada di lingkungan sekitarnya, serta menyelesaikan soal yang belum dipahaminya. Selain itu ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *word square* ini adalah meningkatkan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban, selain itu pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran, dan dapat melatih sikap teliti dan kritis.

Oleh karenanya penulis berkeinginan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Word Square* pada Kelas II Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1 di SDN Jabaan I Manding dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Word Square* Pada Kelas II Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1 di SDN Jabaan I Manding”, dimaksudkan agar pembelajaran dalam kelas lebih variatif dan efektif, serta peserta didik mampu memahami materi tersebut dengan baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka peneliti dapat memuat suatu rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :  
“Bagaimana Penerapan Model *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas II Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1 di SDN Jabaan I Manding ?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Model *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas II Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1 di SDN Jabaan I Manding.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis : Dapat membantu hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Word Square* maka siswa dapat mengembangkan aktivitas belajarnya.
2. Praktis :
  - a. Bagi Guru : Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.



- b. Bagi Siswa : Membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, membuat siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari, proses pengajaran lebih hidup dan lebih menarik, siswa terangsang untuk aktif mengamati menyesuaikan antara teori dengan kenyataan.
- c. Bagi Sekolah : Dapat meningkatkan mutu pendidikan yang ada di sekolah SDN Jabaan I Manding.
- d. Bagi Peneliti : Dapat mengetahui dan membuktikan adanya penerapan model *Word Square* terhadap hasil belajar siswa pada Kelas II Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun di Sekolah Pembelajaran 1 di SDN Jabaan I Manding.

#### **E. Definisi Operasional**

Agar pengertian judul jelas, maka perlu ada definisi istilah sebagai berikut :

##### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku baru yang menunjuk pada prestasi belajar peserta didik setelah melalui usaha dalam proses belajar mengajar.

##### **2. Model Pembelajaran *Word Square***

*Word Square* merupakan metode yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Hampir sama dengan teka – teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan

menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh.

