

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang berhasil ditunjukkan oleh dikuasainya materi pelajaran oleh siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Sagala, 2006:1)

Maka pada tahap sistematis ini dapat melalui rancangan, pelaksanaan dan evaluasi sebagaimana yang disebutkan diatas, didalam tahap rancangan ini maka dimana proses perancangan pengajaran ini dimulai dari mengidentifikasi masalah atau analisis kebutuhan pengajaran. Setelah mengetahui penyebab suatu masalah, kita akan menentukan intervensi atau perlakuan yang akan diberikan dalam pengajaran di kelas agar dapat memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian, tujuan identifikasi masalah atau kebutuhan pengajaran di sini adalah untuk menentukan apakah pengajaran yang akan dilaksanakan itu dapat menjadi solusi atau tidak.

Terlebih lagi di pembelajaran dalam tahap pelaksanaan juga digunakan yang dimana pelaksanaan ini suatu proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah – langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran itu sendiri adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Kemudian setelah itu guru melakukan evaluasi proses untuk merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang

sangat diperlukan untuk membuat beberapa alternatif dalam mengambil keputusan. Sesuai dengan pengertian tersebut maka setiap kegiatan evaluasi atau penilaian merupakan suatu proses yang sengaja dilaksanakan untuk memperoleh informasi atau berdasarkan data. Kemudian dicoba membuat keputusan. Dimana informasi data yang dikumpulkan itu harus data yang sesuai dan mendukung tujuan evaluasi yang direncanakan.

Setelah tahap-tahap proses sistematis berjalan perlu dilakukan Pengembangan materi pembelajaran yang harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Indikator yang dirumuskan secara cermat dapat memberikan arah dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, potensi, dan kebutuhan peserta didik, sekolah, serta lingkungan (Prastowo, 2015:163)

Selain kegiatan mengajar banyak permasalahan-permasalahan yang akan dilalui dalam menyampaikan materi. Tentunya seorang guru harus mengenali karakteristik siswanya dahulu sebelum memasuki kelas dan memberikan pelajaran. Karena di setiap pembelajaran terdapat permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran di kelas yang mengakibatkan menurunnya rasa ingin tahu dan belajar siswa. Salah satunya yaitu selama proses belajar mengajar berlangsung sering kali dijumpai murid yang mengganggu temannya yang lain dengan berbagai cara, seperti melempar gulungan kertas, suka berbuat usil kepada temannya, sehingga temannya tidak konsentrasi lagi terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Ini terjadi karena murid mempunyai ikatan emosional terhadap teman yang diganggu tersebut. Bukan hanya itu saja yang dapat

mengakibatkan permasalahan pembelajaran terkadang ada juga siswa yang kesulitan menangkap pelajaran disaat KBM berlangsung. Masalah ini dapat ditemukan ketika guru memberikan soal dan menunjuk siswa untuk mengerjakan soal tersebut, dan siswa yang ditunjuk tersebut belum bisa menjawab dengan cepat. Maka dalam hal ini dapat juga ditandai adanya siswa tersebut tidak membawa buku paket, tidak mengumpulkan pekerjaan rumah dan tidak menjawab pertanyaan tes awal dengan benar. Menurut siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumahnya tugas-tugas yang diberikan oleh guru terlalu sulit. Karena siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan maka ia merasa enggan untuk belajar dan tidak termotivasi untuk belajar. Hal tersebut terlihat hampir sebagian siswa belum memahami kompetensi materi pelajaran.

Maka permasalahan yang terjadi pada siswa dan mengakibatkan menurunnya motivasi pembelajaran disebabkan ketidaktepatan guru dalam memilih metode mengajar yang didukung oleh paradigma yang berakar pada pembelajaran konvensional yang sudah mendarah daging dengan menggunakan metode pengajaran klasikal dengan andalan ceramah tanpa pernah sekalipun diselingi inovasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang dapat membawa siswa dalam keterlibatan total.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *aktivitas* dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara atau model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya

jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan disini adalah siswa yang lebih banyak berperan.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 8 Oktober 2018 pukul 08.30-09.45 WIB di SDN Bangselok I bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional (berpusat pada guru) pada setiap pembelajaran yang dilakukan tanpa melibatkan siswa secara keseluruhan, guru hanya memberikan menjelaskan pokok materi pembelajaran dan memberi tugas-tugas rumah pada siswa sehingga siswa dipandang belum memahami dengan baik, dihari yang sama dilakukan konfirmasi dengan guru kelas Melati Kurnia Fitri S.Pd, SD mengatakan bahwa “guru menggunakan metode ceramah adalah salah satu yang tepat apabila di lanjutkan dengan tanya jawab”.

Kemudian setelah pelajaran dilaksanakan di kelas terdapat beberapa siswa yang paham dan kurang paham materi. Bukan karena metode guru dalam menyampaikan, tetapi siswa itu sendiri yang kurang memahami dan rasa ingin tahu yang kurang. Berdasarkan hasil hal ini dapat terlihat pula pada nilai perolehan hasil belajar siswa yang masih dibawah standar ketuntasan belajar mengajar 60, sedangkan nilai KKM yang ditetapkan 70. Dari 29 siswa 12 orang mendapat nilai dibawah KKM (terlampir) , hanya 17 siswa yang dapat memenuhi KKM Terlihat bahwa

kemampuan siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Ini terlihat dari anak yang mempunyai kemampuan rendah kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada awal proses pembelajaran, siswa yang kemampuannya kurang terlihat belum siap belajar.

Dalam pernyataan diatas ini terjadi bukan semata-mata kesalahan siswa, akan tetapi pangkal permasalahannya justru terletak pada kesalahan yang berawal dari pihak guru, dimana dalam proses pembelajaran guru kurang menempatkan diri siswa pada subjek utama dalam pembelajaran, miskin kreativitas dan inovasi serta gaya mengajar yang konvensional kurangnya media yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang di sampaikan diatas maka perlu dilakukan perbaikan model pembelajaran. Model pembelajaran yang mungkin bisa digunakan dalam pembelajaran tematik yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar kreatif, mandiri, dan lebih aktif adalah model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR). *Auditory* artinya bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi. *Intellectually* artinya bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (*mind-on*), harus dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengontruksi, memecahkan masalah dan menerapkan. *Repetition* adalah pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis (Erman, 2010:5)

Jika hanya dengan menggunakan model dan metode dalam mengajar dirasa kurang cukup untuk mengetahui hasil belajar siswa. Yakni sebagai pendidik atau guru harus bisa menggunakan media yang dapat membuat suasana kelas jadi hidup. Media yang mungkin dapat digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu dengan menggunakan media IT yang bisa menarik semangat belajar siswa. Salah satunya media IT Camtasia. Camtasia adalah media power point yang dikemas lagi lebih menarik lagi dijadikan video pembelajaran, tidak hanya berceramah tetapi dengan media Camtasia siswa akan lebih fokus mendengarkan, menyimak pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas.

Disamping aktifitas dan kreatifitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran, dituntut interaksi yang seimbang. Interaksi yang dimaksud adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa. Guru dengan siswa, diharapkan dalam proses belajar terjadi komunikasi multi arah.

Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan hasil belajar pada subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*. Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* sangat cocok diterapkan pada kurikulum 2013 khususnya pada subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku karena dalam sebuah pembelajaran tidaklah cukup hanya dengan pemberian materi saja.

butuh sebuah inovasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa guna meningkatkan hasil belajar dari siswa. Tidak hanya itu saja dengan digabungkan menggunakan media IT camtasia maka suasana belajar akan lebih ter-fokuskan oleh siswa terhadap apa yang di tampilkan pada media camtasia, jadi siswa dapat menyimak dengan baik serta menggunakan kemampuan berfikir (*mind-on*). Melalui model pembelajaran dan media camtasia ini membuat siswa ingin lebih tau hal apalagi yang akan ditampilkan setiap pembelajarannya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengkaji dan menguasai materi pelajaran sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian diatas, untuk memperbaiki pembelajaran peneliti akan menyelidiki apakah penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dan penggunaan media *Camtasia* dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN Bangselok 1. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Pada Sub Tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku Melalui Model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) Menggunakan Media Camtasia Pada Siswa Kelas IV SDN Bangselok 1 Tahun Ajaran 2019-2020”

B. RumusanMasalah

1. Bagaimana model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada sub tema hewan dan

tumbuhan di lingkungan rumahku di SDN Bangselok 1 Kecamatan Kota Sumenep?

2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada sub tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku melalui model *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) pada media Camtasia di SDN Bangselok 1 Kecamatan Kota Sumenep?

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dari Peningkatan hasil belajar pada model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dan penggunaan media Camtasia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV sub tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku di SDN Bangselok 1 Kecamatan Kota Sumenep

Adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dan penggunaan media Camtasia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada IV sub tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku di SDN Bangselok 1 Kecamatan Kota Sumenep.

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap akan berguna dan hasilnya akan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat Teoritis

Ditinjau dari manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran. Serta sebagai sumber pengetahuan baru bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran agar materi tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan

2. Bagi siswa

- a. Siswa dapat mengembangkan aktivitas, kreatif, inovasi dan kemampuan diri.
- b. Siswa dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu.
- c. Siswa dapat memecahkan masalah menurut kehendaknya sendiri.
- d. Siswa dapat berinteraksi dengan baik bersama teman-temannya.

3. Bagi guru

Mengembangkan meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan model *Auditory Intellectually Repetiion* (AIR).

Mengembangkan variasi dengan pemberian media IT Camtasia dan model pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kondisi faktual, serta

lingkungan kehidupan nyata untuk efektifitas pembelajaran yang bermakna.

4. Bagi sekolah

Pemberian pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme guru dan kontribusi pengembangan satuan pendidikan SDN Bangselok 1 Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep.

E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat di capai dalam proses belajar mengajar, hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi pencapaian pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya (Purwanto, 2014: 46)

2. Auditory Intellectually Repetition (AIR)

Model pembelajaran AIR merupakan singkatan dari *Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition*. Belajar bermodel *Auditory*, yaitu belajar mengutamakan berbicara dan mendengarkan. Belajar *Auditory* sangat diajarkan oleh bangsa Yunani kuno karena filsafat mereka adalah jika mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti, Sementara menurut Erman Suherman (2008) *Auditory* bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengarkan, menyimak, berbicara,

berpresentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.

3. Camtasia

Camtasia adalah software (prangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *elearning*. (Candra, 2011:01)

