

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik, pembelajaran dapat membantu peserta didik belajar dengan baik (Susanto,2016:19). Dapat dikatakan adanya suatu kegiatan belajar mengajar apabila terdapat proses interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lainnya yang harusnya sama-sama memiliki peran aktif ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

Penggunaan tema pada kurikulum 2013 merupakan pembaharuan yang tujuannya untuk mempermudah siswa belajar. Namun, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menjadikan siswa merasa bosan dan tujuan yang diharapkan pada siswa tidak terlaksana dan tercapai. Akhirnya, misi untuk menciptakan lulusan yang siap bersaing dimasa depan gagal. Metode kelompok dan ceramah masih dipilih guru di kelas dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut tidak bisa membantu siswa untuk bisa mandiri dalam segala hal dikelas, contohnya mendeskripsikan jawaban atau mempresentasikan di depan kelas.

Guru sejatinya dapat menyajikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, pembelajaran tersebut haruslah ditunjang dengan fasilitas yang

memadai untuk membantu siswa dalam belajar dikelas. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman bagi siswa dan dapat membantu siswa menjadi aktif dikelas dengan indikasi mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru maupun dapat belajar secara mandiri. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah suatu perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran merupakan hasil akhir yang diharapkan guru apakah siswa benar-benar paham dan mengerti tentang apa yang ia pelajari setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan observasi dengan wali kelas V Ibu Nanik Hidayati, S.Pd,SD pada tanggal 19 September 2018 pada hari rabu pukul 09.00 di Ruang Guru SD Negeri Daramista II menyatakan bahwa:

Nilai KKM kelas V yaitu 70, siswa yang nilainya dibawah 70 berarti tidak mencapai dan dikatakan tidak lulus KKM. Dari 20 orang siswa hanya 8 orang yang nilainya mencapai dan melebihi KKM. Siswa dikelas selama proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menguasai materi. Diberikan pertanyaan lisan siswa tidak bisa menjelaskan jawabannya padahal materinya baru saja diberikan.

Pembelajaran di kelas V sering mengalami hambatan dan kesulitan terutama dalam pencapaian hasil belajar yang di harapkan. Hal itu disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah :

- 1.) Siswa kurang memahami konsep materi yang diajarkan, karena materi ini berindikasi pada kemampuan siswa untuk dapat menjelaskan kembali materi yang diterima kepada teman lainnya;
- 2.) Adanya keterbatasan media membuat guru kesulitan menerangkan materi;
- 3.) Semangat belajar siswa rendah karena kelas dirasa monoton, pembelajaran

dari awal sampai akhir hanya berpusat pada guru karena guru menggunakan metode ceramah hal ini berbanding terbalik dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu siswa harusnya sudah mampu menjelaskan kembali materi yang ia dapat, akhirnya siswa tidak bisa menggali informasi dan menemukan konsep gagasan berpikirnya sendiri melalui pembelajaran kelas yang tidak ada media penunjang, sumber belajar yang membantu, dan model pembelajaran yang biasa.

Berdasarkan nilai yang diperoleh, nilai rata-rata siswa rendah dibandingkan dengan nilai hasil belajar tema yang lain hal ini terlihat dari 20 siswa kelas V SDN Daramista II hanya 8 siswa yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, guru juga belum maksimal menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi keseimbangan ekosistem yang menyebabkan siswa kurang memahami dan tidak bisa mengaitkan konsep alamiah berpikirnya dengan materi yang diajarkan. Tanpa media pembelajaran yang membantu proses belajar mengajar juga menjadi masalah di kelas karena berkenaan dengan proses belajar siswa dan penyampaian materi oleh guru. Selain itu, kondisi lingkungan sekolah yang belum memiliki fasilitas yang memadai di setiap kelas juga menghambat guru untuk menggunakan dan menyediakan media pembelajaran. Karena materi tersebut akan lebih mudah tersampaikan dan dipahami siswa apabila menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan daftar nilai siswa kelas V tahun ajaran 2018/2019 semester 1 bahwa nilai rata-rata tema ekosistem subtema keseimbangan ekosistem

masih rendah. Mayoritas siswa kelas V masih kesulitan memahami materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Hal ini terlihat dari ulangan harian siswa kelas V SD Negeri Daramista II pada materi Keseimbangan Ekosistem. Dari 20 siswa, ada 12 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM dengan rentang nilai 40-60, 8 siswa yang dapat melebihi KKM dengan rentang nilai 70-100 Dengan KKM yaitu 70.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk menemukan solusi dari permasalahan di SD Negeri Daramista II adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses kegiatan belajar menjadi lebih mudah diterima oleh siswa dan mudah disampaikan oleh guru. Wayang rantai Makanan (WARAMA) merupakan media pembelajaran visual. Hal ini karena, media tersebut dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa menyampaikan tentang materi keseimbangan ekosistem secara mandiri dan percaya diri di depan teman kelasnya, juga media ini memenuhi kriteria media pembelajaran yang dapat digunakan dengan lingkungan kelas yang terbatas fasilitas, sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, menarik, dan sesuai dengan apa yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran dikelas.

Selain penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih dirasa bermakna bagi siswa, penggunaan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) juga dapat dilakukan guru sebagai pedoman dalam merencanakan alur pembelajaran dikelas dari awal sampai akhir pembelajaran. Model ini merupakan model pembelajaran bagi siswa untuk

belajar mempresentasikan/menyajikan hasil buah pikir mereka sendiri/gagasan yang mereka miliki kepada kelompok/siswa lainnya. Model ini juga dapat membantu melatih keaktifan berbicara siswa dalam menyampaikan gagasan/pendapatnya sendiri.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah diuraikan di atas mendorong untuk dilakukannya penelitian tindakan kelas pada tema Ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) melalui media Wayang Rantai Makanan (WARAMA). Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* MELALUI MEDIA WARAMA SUBTEMA KESEIMBANGAN EKOSISTEM KELAS V SDN DARAMISTA II TA 2019/2020“.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang ditujukan kepada suatu permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan dari latar belakang dari permasalahan diatas di dapat kita ambil rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFE) melalui media Wayang Rantai Makanan (WARAMA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tema ekosistem subtema keseimbangan ekosistem SDN Daramista II ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif kelas V tema ekosistem subtema keseimbangan ekosistem SDN Daramista II melalui model *Student Facilitator And Explaining* (SFE) dan media Wayang Rantai Makanan (WARAMA)?

C. Hipotesis Tindakan

“Adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model SFE melalui media WARAMA pada Subtema Keseimbangan Ekosistem”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, adalah :

1. Bagi mahasiswa :
 - a. Sebagai penambah wawasan tentang penerapan model *Student Facilitator And Explaining* (SFE) dan media Wayang Rantai Makanan (WARAMA).
 - b. Sebagai bahan referensi untuk penerapan model dan media pembelajaran tersebut pada siswa Sekolah Dasar.
2. Bagi guru :
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi mengajar dengan menerapkan model *Student Facilitator And Explaining* (SFE)
 - b. Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

c. Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru untuk memperbaiki pembelajaran dikelas

3. Bagi siswa :

a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitifnya melalui model *Student Facilitator And Explaining* (SFE) dan media Wayang Rantai Makanan (WARAMA).

b. Melatih siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif dalam pembelajaran dikelas.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memandang perlu untuk memberikan definisi-definisi sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Fathurrohman, 2015:29). Model pembelajaran merupakan rencana yang disusun oleh guru dalam merencanakan dan mengorganisasikan pembelajaran dikelas dari awal sampai akhir pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan yaitu penguasaan materi. Pemilihan dan

penggunaan model pembelajaran yang tepat guna akan menjadi penentu sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang sudah diberikan.

2. Model *Student Facilitator and Explaining* (SFE) merupakan metode pembelajaran aktif. Hakikatnya pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya (Suprijono, 2009:128). Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan dan menjelaskan kembali materi yang disampaikan guru untuk melatih daya berbicara dan kemampuan berpikir kritisnya serta mampu memahami konsep materi ajar yang didapat.
3. Media Pembelajaran berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver* (Pribadi, 2017:15). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi yang akan disampaikan dengan mempertimbangkan kegunaan serta fungsinya terhadap proses kegiatan belajar mengajar agar dapat membantu siswa memahami konsep materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.
4. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga

menarik dan diingat orang (Susilana, 2009: 14). Media grafis merupakan media yang penyampaian informasinya melalui penglihatan dengan tujuan mengilustrasikan suatu fakta.

5. Wayang sering diartikan sebagai bayangan atau samar – samar yang bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang (Wulandari, 2015:24). Wayang merupakan replika sederhana dari suatu bentuk nyata baik yang bernyawa atau tidak yang bertujuan untuk memerankan tokoh sebagai pengganti aslinya.
6. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016:5). Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan guru untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami seluruh kegiatan dalam pembelajaran dikelas.
7. Tema Ekosistem Sub Tema Keseimbangan Ekosistem adalah menjelaskan Kompetensi Dasar pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya menguraikan dan menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Menyajikan IPA dengan menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar (Karitas, 2017:93-100).