

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki peran yang sangat penting untuk mewujudkan kualitas pendidikan (Shoimin, 2014:20).

Pendidikan sebagai bimbingan atau didiekan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan anak didik, baik jasmani maupun rohani, menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Pengertian ini sangat

sederhana meskipun secara substansi telah mencerminkan pemahaman tentang proses pendidikan. Menurut pengertian ini, pendidikan hanya terbatas pada pengembangan pribadi anak didik oleh pendidik. (Marimba, 2012:19)

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Rusman, 2012:1). Belajar merupakan hal yang dianggap wajib oleh seseorang dikarenakan belajar sangatlah penting untuk memanusiakan manusia.

Menurut Shoimin (2014:23) mengemukakan model pembelajaran adalah "kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar". Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran.

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan model yang inovasi dan berkreasi dalam pembelajaran agar dapat membantu tersampainya materi yang dikemas secara menyenangkan agar siswa tidak bosan dan merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru dapat mencoba berbagai macam model yang dapat dicoba untuk membantu proses pembelajaran agar tersampaikan dengan baik

kepada peserta didik mereka. Guru harus memiliki pengetahuan dan kreatifitas yang luas agar murid lebih semangat belajar di dalam kelas.

Menurut Aqib (2013:50) mengemukakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa”.Media merupakan salah satu alat untuk mendukung keefektifan suatu pembelajaran. Dimana media sangat penting digunakan seorang guru dalam mengajar. Guru akan terbantu jika menggunakan media dikarenakan peserta didik akan melihat langsung bentuk benda yang telah dijelaskan oleh guru mereka, sehingga murid akan cepat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru dapat menggunakan benda disekitar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran yang di rencanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Oleh sebab itu, Pembelajaran adalah usaha sadar yang direncanakan dan dilaksanakan dimana dalam pelaksanaan tersebut adanya keterlibatan antar pendidik dan peserta didik dimana dalam pembelajaran disini terdiri atas komponen-komponen penunjang seperti materi, model, metode, dll.

Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh penulis dari guru kelas IV di SDN Kepanjin Kecamatan kota sumenep , siswa tidak pernah

melakukan tanya jawab dengan guru dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran di kelas, siswa kurang terlibat secara aktif bahkan cenderung pasif, tidak mandiri dan banyak yang bermain dengan temannya selama pembelajaran berlangsung. Materi pembelajaran kurang menarik, karena dalam penyampaian materi pembelajaran guru kurang menggunakan model, metode pembelajaran yang bervariasi, guru sering menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah guru mengungkapkan bahwa dengan menggunakan metode tersebut guru dapat menyelesaikan target materi yang harus selesai satu semester.

Hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak aktif dalam belajar, sehingga suasana kelas menjadi kurang menarik dan monoton dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut diharapkan guru harus mampu menggunakan sejumlah model-model pembelajaran yang kreatif sesuai dengan materi yang dipelajari agar siswa termotivasi untuk belajar dan proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru, serta materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik.

Hal ini menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, sehingga pemahaman materi menjadi kurang efektif dan hasil belajar peserta didik rendah. Salah satu metode yang sesuai dengan permasalahan tersebut di atas adalah Model *Pair Check*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* ini merupakan pembelajaran antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Kagan pada tahun 1990. Huda (2013) menyatakan model pembelajaran pair check adalah model yang menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan.

Media visual termasuk media yang paling umum digunakan dan mudah dimengerti, sehingga media visual sangat sesuai untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa. Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan yang menampilkan indra penglihatan seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan (Djamarah, 2005:212).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang: “penerapan model pembelajaran pair check dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media visual pada tema indahnyakebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman kelas IV SDN Kepanjin kecamatan kota sumenep tahun ajaran 2019/2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran melalui model pembelajaran Pair Check dengan media visual pada kelas IV SDN Kepanjin ?

2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Pair Check* dengan media visual pada kelas IV SDN Kapanjin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran *Pair Check* pada subtema kebersamaan dalam kebersagaman siswa kelas IV SDN Kapanjin Kecamatan kota Sumenep Tahun Pelajaran 2019-2020?
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kapanjin Kecamatan kota Sumenep melalui model pembelajaran *Pair Check* pada subtema kebersamaan dalam keberagaman?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan maupun dapat dikembangkan kembali tentang “ Penerapan Model Pembelajaran *Pair Check* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Visual Pada Tema Indah nya kebersamaan Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman Kelas IV SDN Kapanjin Kecamatan kota Sumenep Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Siswa

Adapun manfaat dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai

berikut:

- a. Meningkatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - b. Memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran.
 - c. Membantu siswa untuk berani menyampaikan pendapat tanpa ada rasa takut, malu dan kurang percaya diri.
 - d. Memberikan pengalaman baru dan sebagai variasi dalam proses belajar mengajar sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sampaikan.
2. Bagi sekolah/Guru
- a. Dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan informasi dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar.
 - b. Untuk mengetahui dan menemukan hambatan sebagai upaya untuk memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas.
 - c. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran .
 - d. Dapat memperkaya pengetahuan guru tentang alternatif pemilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik.
 - e. Memperoleh pengetahuan tentang model dan metode pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat diterapkan dalam mengajar.

- f. Memberikan sumbangan dalam pengembangan metode pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

3. Bagi peneliti:

- a. memperoleh pengalaman langsung dalam memilih model pembelajaran yang tepat dengan menggunakan metode pembelajaran *Pair Check*
- b. memperoleh bekal tambahan sebagai calon guru, sehingga dapat bermanfaat kelak ketika terjun langsung ke di lapangan.
- c. Dapat menambah keterampilan dan pengalaman yang bermanfaat sebagai calon guru nantinya.
- d. Dapat memperkaya pengetahuan sebagai calon guru nantinya.
- e. memilih media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran

4. Bagi STKIP PGRI Sumenep

Memberikan tambahan karya tulis ilmiah untuk kampus tercinta STKIP PGRI Sumenep, agar menjadi karya tulis yang selalu dikembangkan dan dipelajari oleh warga kampus yang ingin mempelajari serta mengembangkannya dengan sudut pandang yang baru.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi maka perlu diberikan definisi operasional yang ada pada judul penelitian ini, dan yang perlu di jelaskan. Adapun definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Model Pair Check

Model pair check merupakan metode pembelajaran berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang di populerkan oleh Spencer Kagan pada 1990. Model ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan. Metode ini juga melatih tanggung jawab sosial siswa, kerja sama, dan kemampuan memberi penilaian(Huda, 2013:131).

2. Hasil Belajar

Degeng (1989) menyatakan hasil belajar dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan dan karakteristik siswa.

Hasil belajar disini menjadi tujuan untuk memfasilitasi agar terjadi kegiatan keberhasilan serta membantu siswa untuk mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan.

3. Media Visual

Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slides, foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun (Djamarah, 2005:212).

Media visual disini yang digunakan adalah media indra penglihatan dimana siswa berkelompok dengan teman sebangkunya salah satu siswa ada yang menjadi partner dan ada yang menjadi pelatih.



