

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Shoimin aris (2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar”

Media ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

Anis Nur (2014:53) “Mendefinisikan Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik

Adapun aspek yang akan dikembangkan yaitu aspek pengetahuan. Sehingga peneliti mengembangkan aspek pengetahuan untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan konfirmasi pada hasil belajar siswa, siswa yang belum tuntas yaitu 70. Dari 27 pelajar 74,07% sebanyak 20 siswa mendapat nilai dibawah KKM, hanya 25,92% sebanyak 7 siswa yang dapat memenuhi KKM.

Hasil pengamatan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan model pembelajaran meskipun disekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013, guru hanya fokus pada model pembelajaran ceramah saja, oleh karna itu siswa bosan dan kurang semangat dalam belajar.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan Model *Generative* dengan bantuan media ular tangga?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan Model *Generative*?

B. Hipotesis Tindakan

Melalui penerapan model *Generative* dengan bantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Bangkal II Tahun Pelajaran 2019/2020

C. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini secara garis besar akan berguna bagi pembaca sebagai upaya dalam meningkatkan model pembelajaran dan informasi untuk memperbaiki metode dalam proses belajar dan mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SDN Bangkal II dengan menerapkan model *Generative* pada tema Sehat itu penting sub tema Peristiwa kebangsaan masa penjajahan dapat meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam meningkatkan
Dapat digunakan sebagai motivasi.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat belajar lebih menarik dengan menggunakan model *Generative*
b. Siswa mendapatkan pengalaman yang baru yang bisa dijadikan pembelajaran di jenjang berikutnya.

4. Bagi Sekolah

- a. Pemberian pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme guru dan kontribusi pengembangan satuan pendidikan khususnya di lingkungan SDN Bangkal II Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep.

- b. Dapat memberikan masukan kepada SDN Bangkal II Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep dalam rangka meningkatkan hasil belajar kelas V SDN Bangkal

II

D. Definisi Oprasional

Definisi operasional penelitian merupakan batasan atau spesifikasi dari variabel-variabel penelitian yang berhubungan dengan realitas yang akan diukur. Definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran

Shoimin aris (2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

b. *Generative*

Model pembelajaran *generative* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan dalam mengkonstruksi makna dari informasi yang ada disekitarnya berdasarkan pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki peserta didik.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan baru yang dimiliki oleh peserta didik yang didapatkan setelah melewati proses belajar sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditetapkan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

d. Tema

Tema peristiwa dalam kehidupan sub tema peristiwa kebangsaan
masa penjajahan



