

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran istilah umum yang digunakan sebelumnya tetapi yang terkadang masih digunakan adalah pengajaran, hakikatnya ialah wujud daya upaya pendidikan melalui kendaraan kurikulum Munandar (2009: 9). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan bertukar ilmu antara siswa dan guru dimana dalam pembelajaran memiliki cara tersendiri dari guru terhadap siswa dan memiliki proses yang berbeda-beda. Proses pembelajaran tersebut sebagaimana tercantum dalam Peraturan pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Jadi, dalam proses pembelajaran memiliki cara tersendiri bagi guru terhadap siswa yang diajarinya yang tentunya memiliki tujuan.

Kosasih (2014:13) Tujuan pembelajaran adalah pencapaian perubahan perilaku pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran merupakan sasaran akhir yang diharapkan guru setelah melaksanakan program pembelajarannya. Hal ini selaras dengan yang diucapkan Mulyasa (20013: 20), tujuan utama kegiatan pembelajaran adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi diri sendiri. Siswa diharapkan termotivasi, aktif dan

senang melakukan kegiatan belajar secara menarik dan bermakna. Jadi tujuan utama pembelajaran yaitu pencapaian akhir dari setiap pembelajaran dimana pencapaian tersebut memiliki nilai-nilai tertentu bagi siswa dan biasanya dikatakan dengan hasil belajar.

Hasil belajar adalah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu Amelia, (2015:11). Sedangkan menurut pendapat Majid, (2014:28) hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah afektif, kognitif, psikomotorik. Sedangkan sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari setiap pembelajaran yang memiliki tingkatan tersendiri dari setiap siswa. Dalam hasil belajar terbagi beberapa ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar atau pencapaian yang berupa nilai-nilai tersendiri dari setiap siswa. Menurut Widoyoko (2018:38) berpendapat "siswa melakukan proses kognitif secara aktif, yakni memperhatikan informasi yang relevan yang datang. Menata informasi menjadi gambaran yang kohren, dan memadukan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimilikinya".

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Parsanga 2 Sumenep. Data yang diperoleh dari Guru kelas 2, penilaian harian siswa melalui tes tulis yang diberikan kepada siswa masih kurang maksimal, mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 60% atau 18 dari 30 siswa yang mencapai nilai tuntas yakni  $\geq 70$ ,

sedangkan pada mata pelajaran SBdP 58% atau 16 dari 30 siswa yang tuntas. Dilihat dari data awal tersebut, hasil belajar kognitif kelas 2 SDN Parsanga 2 Sumenep masih rendah. Dari permasalahan tersebut tentunya harus ada upaya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya di SDN Parsanga 2 Sumenep.

Pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya di SDN Parsangan 2 kelas 2 yaitu Tema 3 Tugasku Sehari-hari Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah. Terdapat kompetensi dasar Pengetahuan Bahasa Indonesia yaitu Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.. Sedangkan pada mata pelajaran SBdP yaitu mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak. Dengan ini, pada subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah diharapkan hasil belajar kognitif meningkat.

Dalam pembelajaran, berbagai masalah seperti diatas sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu upaya yang harus dilakukan oleh guru agar mendapatkan hasil belajar kognitif siswa menjadi bagus dan meningkat yaitu dengan cara pemilihan model pembelajaran yang cocok. Menurut Trianto, (2009:74) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang

pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Selaras dengan pengertian tersebut, Syifa (2014:72) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Jadi model pembelajaran merupakan strategi guru untuk membentuk atau mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran terdapat berbagai macam pilihan.

Dalam pemilihan model pembelajaran tentunya guru harus mengetahui terlebih dahulu karakteristik siswa dalam kelas, sehingga dalam pemilihannya guru akan lebih mudah dalam menerapkan model pembelajaran. Tentunya nanti juga akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Trianto (2010:55) mengemukakan untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan berfikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Model pembelajaran juga harus memiliki kontribusi terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil belajar tersebutlah dapat dilihat keberhasilan penerapan model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yaitu model pembelajaran *Explicit Instruction*. Model *Explicit Instruction* (pengajaran langsung) didefinisikan sebagai salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang

terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arends, 2001: 264). Model *Explicit Intruction*, menurut Kardi (dalam Huda, 2013: 186) dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.

Pada pelaksanaan model *Explicit Intruction* dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Hal ini digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Terkait hal tersebut, maka dalam penerapannya penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat, waktu yang digunakan. Dari uraian tersebut, maka seorang guru harus memahami langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran tersebut (Huda, 2013: 187). Dari penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah ada.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menyusun proposal dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema Tugasku Sehari-hari Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah Melalui Model *Explicit Intruction* siswa Kelas II SDN Parsanga 2 Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2019/2020".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas disimpulkan rumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model *Explicit Intruction* kelas 2 Tema Tugasaku Sehari-hari Subtema Tugasaku Sehari-hari di Rumah di SDN Parsanga 2?
2. Bagaimana penerapan model *Explicit Intruction* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas kelas 2 Tema Tugasaku Sehari-hari Subtema Tugasaku Sehari-hari di Rumah di SDN Parsanga 2??

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model *Explicit Intruction* kelas 2 Tema Tugasaku Sehari-hari Subtema Tugasaku Sehari-hari di Rumah di SDN Parsanga 2.
2. Untuk mendeskripsikan Bagaimana penerapan model *Explicit Intruction* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 2 Tema Tugasaku Sehari-hari Subtema Tugasaku Sehari-hari di Rumah di SDN Parsanga 2.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran diantaranya :

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Tema Tugasaku Sehari-hari Subtema Tugasaku Sehari-hari di Rumah melalui penerapan model *Explicit Intruction* kelas 2 SDN Parsanga 2.

2. Bagi guru, memperluas cara pandang guru dalam penggunaan model pembelajaran *Explicit Intruction* pada Tema Tugasaku Sehari-hari Subtema Tugasaku Sehari-hari di Rumah kelas 2 SDN Parsanga 2.
3. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu dan kualitas dalam pembelajaran tematik melalui penerapan model *Explicit Intruction*.
4. Bagi peneliti, untuk mengetahui dan menambah wawasan dalam Penerapan model *Explicit Intruction* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
5. Bagi peneliti lain, sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini.

#### **E. Definisi Operational**

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

1. Hasil Belajar Kognitif

Menurut Purwanto (2016: 50) berpendapat bahwa “hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kawasan kognisi”.

2. Model *Explicit Intruction*

Model *Explicit Intruction* merupakan suatu pendekatan atau model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa

tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif sehingga agar siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran dengan pola selangkah demi selangkah (Yasa, 2012: 4).

3. Tema Tugas Sehari-sehari Subtema Tugas Sehari-hari di Rumah

Terdapat kompetensi dasar Pengetahuan Bahasa Indonesia yaitu Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.

Sedangkan pada mata pelajaran SBdP yaitu mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

