

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kebijakan pemerintah yang di dalamnya terdapat berbagai macam program kegiatan belajar sebagai media untuk mengembangkan pengetahuan, skill dan pengalaman mahasiswa yakni MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). Pada kebijakan tersebut terdapat 8 program, salah satunya adalah kampus mengajar yang mana penulis ikut bergabung dalam program tersebut. Kampus mengajar adalah kegiatan yang diperuntukan mahasiswa guna mengabdikan diri menjadi pendamping dalam kegiatan belajar mengajar, pembimbing belajar, serta membantu kegiatan sekolah di lokasi 3T tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Program tersebut penulis manfaatkan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah atau observasi.

Selama pandemic Covid-19 banyak terjadi perubahan kebijakan oleh pemerintah guna memutus rantai penularan dan penyebaran Covid-19 yang semakin meningkat. Salah satu yang terdampak dari perubahan kebijakan tersebut adalah sekolah. Kebijakan tersebut mengharuskan sistem belajar yang diterapkan di sekolah dengan pembelajaran jarak jauh atau daring.¹ Hal tersebut menyebabkan ditiadakannya pembelajaran luring sehingga siswa diarahkan untuk melakukan pembelajaran dari rumah.

¹ Devi Ayu Rosita dan Rini Damayanti, *Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19*, Prima Magistra : Jurnal Ilmiah Kependidikan, Program Studi PGSD Universitas Flores Ende, Vol. 2, No.1, 2021), hlm. 43.

MIS Al-Ihsan merupakan sekolah yang menjadi tempat penulis melakukan observasi dan merupakan sasaran lokasi untuk melakukan penelitian. MIS Al-Ihsan menerapkan sistem belajar secara tatap muka meskipun pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka namun aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan tetap menerapkan protokol kesehatan guna mencegah penyebaran dan terjangkit Covid-19 di lingkungan sekolah. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dipersingkat agar tidak berkerumun terlalu lama, sehingga kegiatan belajar mengajar hanya dilaksanakan selama 2 jam.

Pembelajaran yang diajarkan kepada siswa di sekolah bermediakan buku tematik. Di dalam buku tematik ini tercakup beberapa mata pelajaran yakni BI, IPA, IPS, PPKN, dan SBdP. Pembelajaran keterhubungan (*connected*), pembelajaran jaring laba-laba (*spider webbed*), dan pembelajaran terpadu (*integrated*) merupakan macam jenis pembelajaran tematik di Indonesia, menurut Fogarty.² Aktivitas belajar yang dilaksanakan di sekolah menggunakan jenis tematik jaring laba-laba (*Spider Webbed*) dimana pada jenis ini dalam satu tema mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan tema yang tersedia dan pelaksanaannya seperti biasanya dengan jadwal belajar per mata pelajaran. Evaluasi penilaian yang dilakukan sesuai dengan karakteristik masing-masing mata pelajaran. Namun aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh guru belum menerapkan hal tersebut, pembelajaran yang dilaksanakan hanya sekedar penjabaran materi tanpa ada mengaitkan materi ajar dengan tema atau sub tema yang tersedia.

² Hilda Karli, *Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia*, Edu Humaniora : Jurnal Pendidikan Dasar, (Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 2, No. 1, 2016), hlm. 4.

Menggunakan tema dengan pengintegrasian pengetahuan, ketrampilan, sikap dan pemikiran yang kreatif merupakan konsep tematik, kata Sutrijo dan Mamik.³ Melalui pengalaman, lingkungan dan sosial siswa dapat memberikan pembelajaran yang kontekstual dengan mengkaitkan hal-hal yang ada di sekitar mereka dengan materi ajar yang diberikan serta menyangkut pautkan pembelajaran sesuai tema. Seperti pada contoh pola rantai horizontal yang memiliki arti hubungan antara manusia dengan manusia lain. Hubungkait dengan IPS yakni manusia merupakan makhluk sosial, dengan PPKN yakni adanya rasa toleransi antar makhluk hidup, kemudian hubungkait dengan IPA yakni satu kesatuan yang saling mempengaruhi antar makhluk hidup sehingga terciptanya rantai atau siklus pada kehidupan. Dengan penggambaran tersebut maka akan terbentuknya aktivitas belajar yang memberikan pemahaman dengan mudah pada siswa sehingga aktivitas belajar dapat berlangsung dengan baik. Namun pembelajaran belum terlaksana dengan baik sehingga muncul kendala yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh di bawah KKM, hal tersebut memperlihatkan suatu tanda atau gejala adanya permasalahan yang terjadi pada pembelajarannya.⁴ Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui dari 20 orang siswa dalam satu kelas hanya 4 siswa yang nilainya diatas KKM atau dapat dikatakan hanya 20% yang memiliki nilai baik.

³ Masdiana, dkk, *Penerapan Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pada Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara*, Jurnal Kreatif Tadulako, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, Vol. 3, No. 2, 2013), hlm. 190.

⁴ Nurhidayanti, dkk, *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tentang Bakteri Analysis Of Students Learning Difficulties In Learning About Bacteria*, Jurnal Pijar MIPA, (Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Mataram, Vol. 15, No. 4, 2020), hlm. 363.

Dari data tersebut diketahui adanya permasalahan yang terjadi disebabkan oleh 2 faktor yang mempengaruhi yakni faktor internal dan faktor eksternal.

Pada faktor internalnya yakni motivasi belajar siswa yang minim terhadap pelajaran seni budaya dan prakarya. Berdasarkan wawancara bersama siswa bahwa minimnya ketertarikan belajar dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan condong membosankan karena hanya mendengar penjelasan dari guru tanpa ada ilustrasi atau pun stimulus yang menarik. Kemudian siswa menganggap tidak memiliki bakat serta tidak percaya diri yang mengakibatkan siswa enggan untuk belajar atau malas. Pada faktor eksternalnya yakni guru yang mengajar bukan dari lulusan pendidikan seni sehingga pembelajaran yang dilakukan seadanya saja seperti memberikan penjelasan sesuai dengan informasi yang ada di buku tanpa memberikan contoh dan kaitan yang dapat menstimulus respon siswa. Kemudian pembelajaran yang diajarkan guru tergolong monoton sehingga siswa tidak begitu antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari metode belajar yang diterapkan guru belum bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menstimulus respon siswa. Kemudian guru belum menerapkan konsep pembelajaran tematik kepada siswa sehingga pembelajaran yang berkonsepkan tematik tidak terlaksana, serta fasilitas sarana yang tidak mendukung seperti, tidak adanya infokus yang merupakan salah satu penunjang pembelajaran seni budaya untuk menampilkan gambar dan video materi yang dapat memikat perhatian siswa. Dari permasalahan yang telah dijabarkan, penulis memberikan solusi kepada guru untuk menerapkan kegiatan belajar dengan model dan metode yang menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran langsung yang dikonsepsi untuk pengembangan siswa mengenai ketentuan dan pengetahuan deklaratif yang bisa diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah mengacu pada model *Explicit Instruction*, menurut Rosenhina dan Stevens.⁵ Model belajar ini merupakan model yang di dalamnya terdapat metode belajar langsung tetapi berbeda dengan metode konvensional atau ceramah yang pada umumnya pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif sebab siswa hanya menerima materi dengan pasif. Dengan model *Explicit Instruction* ini bentuk pengajarannya dapat berupa khutbah, ilustrasi, latihan, praktik dan kerja kelompok. Pada model belajar ini terdapat lima sintak pada penerapannya, adapun tahapan dalam model pembelajaran ini adalah yang pertama orientasi. Pada tahap ini guru menyampaikan segala kebutuhan pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi apa yang akan diajarkan dan pemberian apersepsi. Tahapan yang kedua yakni presentasi yang dilakukan oleh guru guna menyampaikan dan menjelaskan materi ajar. Tahapan yang ketiga yakni latihan terstruktur, pada tahap ini guru memberikan bimbingan instruksi awal terkait materi praktik yang akan diajarkan. Tahapan keempat yakni latihan terbimbing, pada tahap ini diberikannya arahan dan perbaikan terkait keberhasilan siswa pada pembelajarannya baik itu umpan balik positif maupun negatif terkait latihan yang dilakukan. Tahapan kelima adalah latihan mandiri, pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri dan diharapkan dapat menjadi tutor sebaya saat pembelajaran. Walaupun pelaksanaan secara mandiri dan menjadi tutor sebaya, siswa tetap masih dalam

⁵ I Wayan Adi Marta Eka Yasa, *Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction berbantuan CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia dalam Pembelajaran Digital di SMK TI Bali Global Singaraja*, Jurnal Karmapati, (Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 1, No.1, 2012), hal. 118.

pengawasan dan bimbingan guru. Keberhasilan belajar yang baik pada penerapan model belajar ini dilihat dari beberapa jurnal yang penulis baca. Sehingga menurut penulis model pembelajaran ini akan menunjang keberhasilan pembelajaran.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* diharapkan dapat memberi perubahan terkait hasil belajar siswa pada pelajaran SBdP di MIS Al-Ihsan Desa Tambak Rejo. Materi kelas V pada mata pelajaran SBdP yakni mengenai pola lantai pada tari kreasi daerah seperti pada kompetensi dasar 3.3 memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah dan kompetensi dasar 4.3 memperagakan pola lantai dengan gerak tari kreasi daerah. Capaian pembelajaran KD 3 mengenai pola lantai, pengertian pola lantai, fungsi pola lantai, pola lantai yang terbentuk pada tari kreasi daerah dan kaitan bentuk pola dalam tari di kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran KD 4 akan menerapkan pola lantai dengan tari kreasi daerah Batak Toba dengan lagu Taragadingdang. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis terinspirasi untuk memberikan solusi dengan mengimplementasikan model belajar yang dalamnya terdapat metode belajar yang bervariasi melalui penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Mis Al-Ihsan.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pemahaman masalah. Pemahaman masalah adalah salah satu langkah terpenting dari langkah yang lainnya. masalah pada riset menentukan kualitas dari riset, bahkan menentukan apakah sebuah aktivitas dapat disebut riset ataupun bukan. Identifikasi masalah dalam riset ini adalah :

1. Guru belum menerapkan konsep tematik pada pembelajaran seni budaya dan prakarya.
2. Metode belajar yang belum bervariasi yang hanya menerapkan metode ceramah.
3. Motivasi belajar siswa kelas V di MIS Al-Ihsan rendah.
4. Siswa berpikir tidak memiliki bakat pada pembelajaran seni budaya.
5. Hasil belajar siswa kelas V di MIS Al-Ihsan rendah.
6. Fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai.
7. Belum pernah diterapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada pembelajaran seni budaya dan prakarya pada siswa kelas V di MIS Al-Ihsan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah adalah keterbatasan masalah yang terjadi sehingga bisa lebih fokus pada implementasinya. Hal ini dilakukan agar pembahasan tidak terlalu fokus pada ketidaktepatan dan penelitian dapat fokus pada implementasinya. Oleh dari itu, penulis membatasi permasalahan pada riset ini sebagai berikut :

1. Guru belum menerapkan konsep tematik pada pembelajaran seni budaya dan prakarya.
2. Belum pernah diterapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada pembelajaran seni budaya dan prakarya pada siswa kelas V di MIS Al-Ihsan.
3. Hasil belajar siswa kelas V di MIS Al-Ihsan rendah.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah pertanyaan riset, biasanya dirancang sebagai pertanyaan yang menjadi fokus penelitian sebenarnya dan apa yang ingin penulis eksplorasi. Dengan merancang perkara, penulis dapat menentukan batasan masalah dan menyesuaikan arah penelitian. Perumusan masalah riset ini yakni :

1. Bagaimana model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya diterapkan?
2. Apakah dengan model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya dapat meningkatkan hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Segala aktivitas yang dikerjakan manusia akan mempunyai maksud yang ditujukan. Dengan tiadanya apa yang dituju, maka apa yang dikerjakan manusia tersebut akan sia-sia, seperti halnya dalam melakukan penelitian yang tidak memiliki tujuan maka penelitian itu akan sia-sia. Berikut tujuan riset ini yakni :

1. Mendeskripsikan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.
2. Mendeskripsikan hasil belajar seni budaya dan prakarya sebelum dengan sesudah menggunakan model *Explicit Instruction*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan buah positif dari sebuah riset yang terpecahkannya rumusan masalah hingga tercapainya tujuan dari suatu penelitian.

Manfaat riset ini yakni :

1. Bagi siswa, dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan model yang bervariasi sehingga menghilangkan kejenuhan belajar siswa dengan model belajar yang monoton.
2. Bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan hasil belajar dan kualitas belajar siswa dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran explicit instruction
3. Bagi sekolah, sebagai bentuk kontribusi kepada sekolah dalam memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat merangsang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi mahasiswa, memberikan pengalaman dan pembelajaran terkait model yang diterapkan pada kegiatan proses belajar mengajar di masa yang akan datang.

