

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah suatu proses komunikasi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Akhiruddin dkk (2019, h. 13), menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa saling bertukar informasi dan terdapat hubungan timbal balik dalam situasi pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai”. Pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu indikator keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Tayeb (2017, h. 48), “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur sistematis untuk membentuk pengalaman belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran”. Penggunaan model dalam pembelajaran secara sistematis mampu mengatur kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran harus berpijak pada teori pendidikan dan berdasarkan teori belajar dari beberapa ahli dan model pembelajaran harus memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu dan memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang baik.

Tidak hanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa, namun media pembelajaran yang menarik juga mampu meningkatkan semangat siswa dan mendukung proses pembelajaran. Menurut Junaidi (2019, h.

470), “Media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami tujuan pembelajaran”. Media berfungsi untuk tujuan pengajaran dimana informasi yang diperoleh dari media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk maupun dalam bentuk kegiatan nyata agar pembelajaran dapat terjadi.

Faktanya, dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terungkap bahwa di Sekolah Dasar Negeri 060941 Titipapan terdapat siswa yang kurang semangat belajar dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang baik. Guru gagal menerapkan model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

Berdasarkan hasil MID Semester I kelas 2 SDN 060941 diketahui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik sebesar 65 .

Tabel 1.1
Nilai Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 060941 Titipapan

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa tuntas	Jumlah Siswa tidak tuntas	Persentase ketuntasan	Persentase tidak tuntas
II-A	65	20	9	11	45 %	55 %

Hasil tabel di atas terdapat 20 siswa pada mata pelajaran tematik 9 siswa (45%) tuntas sedangkan 11 siswa (55%) tidak tuntas penyebab rendahnya persentase siswa akibat tidak memperhatikan guru selama proses belajar mengajar di kelas. Hal ini disebabkan penggunaan model dan bahan ajar yang kurang variatif.

Selain itu, guru kurang kreatif dalam mengelola kelas sehingga mengakibatkan siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran, serta kurangnya semangat belajar siswa.

Model dan media yang tepat sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model *Picture and Picture* dan media saku Doraemon. Model *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan media pembawa gambar dalam pelaksanaannya. Penggunaan model ini seharusnya membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran karena dengan model ini siswa menulis, mendengarkan, dan bertanya, tetapi menampilkan gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Tidak hanya dilihat tetapi gambar disusun secara logis dan diberi penjelasan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat mempelajari materi yang dipelajarinya secara konkrit melalui gambar dan tidak secara abstrak, dengan demikian suasana pembelajaran akan aktif dan menarik serta menyenangkan yang akan membuat siswa termotivasi atau termotivasi untuk belajar. Selain itu, model ini juga menuntut siswa untuk dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukan dalam kelompoknya. Selain itu, siswa juga harus mengasimilasi jawaban terkait gambar yang disajikan, sehingga setiap kelompok memiliki tujuan yang sama.

Hal yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran *picture and picture* adalah siswa harus mampu membagi tugas dan tanggung jawab dalam kelompoknya, serta mampu memberikan umpan balik kepada setiap anggota kelompok dengan menunjuk seorang *leader* dan dilakukan secara bergantian. Hal ini memberikan manfaat bagi siswa karena dengan menggunakan model *picture*

and picture, siswa akan belajar secara berkelompok untuk menemukan pengetahuannya. Siswa juga teliti untuk memastikan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kompetensi siswa dapat meningkat. Selain model pembelajaran, hal yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media kantong doraemon.

Media Kantong Doraemon adalah salah satu media pembelajaran berupa kain berbentuk kantong gambar Doraemon yang diikatkan pada tali gantung. Konsep permainannya serupa dengan arisan yaitu mengambil benda dari kantong yang telah dirancang sebelumnya, di dalam kantong tersebut terdapat gambar dengan angka tertentu. Benda yang diambil berisi gambar dan kata sehingga siswa didorong untuk menemukan sekelompok gambar dan menyusun kata sesuai dengan pelajaran.

Penggunaan media Kantong Ajaib Doraemon diharapkan membuat siswa lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran, serta mampu meminimalisir siswa yang mengganggu temannya saat belajar. Selain memotivasi siswa untuk aktif dengan media Kantong Doraemon, guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena siswa dapat melihat secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran bersama sangatlah penting karena pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbasis Media Kantong Doraemon Terhadap Hasil Belajar Anak Pada

Tema VI Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas II SDN 060941 TITIPAPAN MEDAN DELI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks di atas, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penguasaan siswa pada materi pembelajaran masih rendah.
2. Guru kurang maksimal dalam menarik perhatian siswa untuk menyimak materi yang diberikan oleh guru.
3. Siswa kurang antusiasme dalam belajar.
4. Guru masih menggunakan model konvensional dalam proses pembelajaran.
5. Guru tidak menggunakan media yang menarik selama proses belajar mengajar.
6. Guru kurang kreatif dalam pengelolaan kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture*
2. Media kantong doraemon
3. Hasil belajar siswa kelas II SDN 060941
4. Materi tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2
5. Tahun ajaran 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran dan media PAKPINDO pada kelas kontrol pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 siswa kelas II?
2. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan media kantong doraemon pada kelas eksperimen tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas II?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh antara penerapan model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon pada kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran PAKPINDO pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas II SDN 060941 Titipapan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran dan media PAKPINDO pada kelas kontrol pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 siswa kelas II.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan media kantong doraemon pada kelas eksperimen tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas II.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penerapan model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon pada kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran PAKPINDO pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas II SDN 060941 Titipapan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan memperluas wawasan dan pengetahuan pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui kondisi siswa dalam belajar sebagai upaya menuju hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi, termotivasi dalam belajar dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran serta dapat meringkas pembelajaran dengan menggunakan model *Picture and Picture*.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan pengetahuan mengenai kegiatan pembelajaran dan memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 060941 Titipapan.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif dan kreatif serta memberikan pemahaman lebih baik mengenai keefektifan model *Picture and Picture* berbantuan media kantong doraemon.

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan informasi tentang model pembelajaran khususnya penggunaan model *Picture and Picture*.