

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Tambun dkk., 2020, h. 83). Pertumbuhan dan perkembangan individu tidak terlepas dari pendidikan yang diperoleh individu tersebut. Tercapainya tujuan pendidikan tersebut tidak terlepas dari pendidikan dasar (Afriadi dkk., 2024, h. 661).

Dalam kurun waktu yang relatif singkat, paradigma pendidikan Indonesia telah mengalami perubah mendasar. Sistem pendidikan Indonesia telah berubah secara signifikan selama bertahun-tahun. Sejak kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945, pendidikan telah menjadi salah satu aspek penting dalam upaya membangun bangsa dan menciptakan generasi yang berkualitas. Latar belakang perjalanan pendidikan di Indonesia mencakup beragam aspek historis, sosial, ekonomi, dan politik yang telah membentuk sistem pendidikan saat ini. Namun, dalam perkembangannya, sistem pendidikan Indonesia juga menghadapi tantangan serius (Zamhari dkk., 2023, h. 2).

Dinas Pendidikan Kabupaten Hulu Sungai Utara menyatakan tahun 2024 membawa tantangan besar dan peluang dalam sektor pendidikan. Dari kesenjangan akses pendidikan hingga digitalisasi, pembelajaran berbasis keterampilan, kesejahteraan mental siswa dan inovasi dalam pendanaan. Semua

isu ini memerlukan perhatian serius dari semua pemangku kepentingan. Bahkan isu ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) (Pos, 2024).

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa mencakup ranah afektif, kognitif serta psikomotorik. Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar (Agusti dan Aslam, 2022, h. 5795).

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan faktor internal yaitu karena minat belajar yang rendah, kemampuan berpikir yang berbeda-beda dan kurangnya kedisiplinan siswa. Berdasarkan faktor eksternal, yakni penggunaan model dan metode pembelajaran yang tidak tepat, kurangnya motivasi dari orang tua dan fasilitas yang kurang memadai. Dengan demikian, pendidik harus berupaya meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan menerapkan teknik pengajaran terbaru dan mendorong keterlibatan serta komunikasi antara guru dan siswa yang konstruktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V-A SD Negeri 101775 Sampali yang beralamat di Jl. Irian Barat, Desa Sampali, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, yang dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Agustus 2024. Peneliti mengamati kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran SBDP yang ditandai dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran

konvensional adalah model pembelajaran yang menekan pada otoritas pendidik dan berpusat pada guru, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru sehingga siswa merasa bosan dan mulai mengabaikan proses pembelajaran tersebut dengan bercerita kepada teman disampingnya.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa masih terdapat kekurangan alat praktik, waktu, buku pelajaran, dan sarana prasarana pendidikan. Selain itu, seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini, bahwa tidak seluruh siswa kelas V mencapai KKTP pada mata pelajaran SBDP.

Tabel 1.1 Nilai Harian SBDP Siswa Kelas V SD Negeri 101775 Sampali

No.	Kelas	Nilai Harian SBDP		Jumlah
		Tidak Tuntas	Tuntas	
1.	VA	16	9	25
2.	VB	14	10	24
Jumlah		30	19	49

(Sumber: SD Negeri 101775 Sampali)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas menunjukkan sebanyak 49 siswa, yang telah mencapai KKTP hanya 19 dari total siswa, sedangkan 30 siswa yang memperoleh di bawah KKTP merupakan siswa yang tersisah. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih memperoleh nilai di bawah KKTP, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mendapatkan hasil yang memadai.

Kurangnya inovasi guru dalam menciptakan model pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa merupakan salah satu masalah yang dihadapi sektor pendidikan. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk menyusun rencana pelajaran, memerancang bahan pelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa dapat terganggu apabila

metode pembelajaran kurang tepat, kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dan model pembelajaran kurang sesuai dengan isi materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengajukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture*, model ini merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dalam model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi di antara mereka agar saling asah, saling asih, dan saling asuh serta model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan. Sehingga sangat tepat bagi siswa dalam memahami pembelajaran SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* (Wahyuni dkk., 2022, h. 244).

Dalam pendidikan seni rupa, model pembelajaran dengan menggunakan gambar digunakan karena lebih terarah, pelajaran lebih mudah dipahami siswa, dan pembelajaran lebih berkesan. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *picture and picture* siswa diminta mengurutkan gambar yang diberikan guru di depan kelas, karena setiap siswa hanya diberi satu kesempatan untuk menyusun satu bagian gambar di papan tulis (di depan kelas), maka diharapkan bagian-bagian tersebut dapat disusun secara sistematis dan berurutan, sehingga menghasilkan gambar di akhir proses pembelajaran yang selaras dengan tema pelajaran bagi guru (Muliawan, 2016, h. 215).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *picture and picture*, sehingga dapat diketahui pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP, khususnya pada

materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dengan cakupan di pulau Sumatera. Model ini juga dapat digunakan sebagai alternatif oleh para pendidik dalam merancang model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran SBDP. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimana model pembelajaran ini dapat digunakan pada siswa kelas V dengan judul **“Pengaruh Model *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran SBDP Kelas V SD Negeri 101775 Sampali”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut penjelasan asal mula yang sudah disampaikan, maka bisa disimpulkan sejumlah masalah yang dijumpai, di antaranya seperti berikut ini:

1. Guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga pada hasil belajar rendah.
2. Rendahnya partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran karena siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran SBDP yang ditandai dengan hasil belajar siswa kelas V yang masih rendah.
4. Pencapaian hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SBDP belum semua mencapai KKTP.
5. Masih kurangnya penerapan model pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu penerapan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran SBDP Kelas V SD Negeri 101775 Sampali, pada pokok bahasan mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dengan lingkup pulau Sumatera.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui batasan masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut. “Apakah terdapat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran SBDP kelas V SD Negeri 101775 Sampali?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pembelajaran SBDP kelas V SD Negeri 101775 Sampali.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan yang bernilai manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori atau pun sebagai pengembangan penelitian yang lebih lanjut dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran SBDP.
 - b. Sebagai sarana untuk menetapkan model pelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa SD dalam pembelajaran SBDP materi materi

mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran SBDP materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.

b. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat (a) meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia; (b) menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran; dan (c) memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya model pembelajaran baru dalam pengajaran materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia, sekolah akan menambah referensi baru dalam pembelajaran yang dapat menambah wawasan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk memenuhi tugas akhir kuliah S1 dan menambah bekal bagi profesi peneliti.