

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis. Nurkholis, N. (2013).

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 ayat (1), menjelaskan 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. Agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan memuaskan maka diperlukan alat peraga yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bab III ayat 2(j) menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses

pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Cara memilih media yang tepat dapat membantu proses belajar sehingga bisa membantu mencapai tujuan kurikulum dari peserta didik. Ulum, M. (2020).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa tujuan kurikulum yang harus dicapai peserta didik dalam kurikulum 2013 meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi-kompetensi itu bisa diperoleh dengan proses belajar mengajar intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler yang sesuai dengan struktur kurikulum yang sudah ditetapkan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa ada delapan muatan pembelajaran dalam struktur kurikulum Sekolah Dasar, satu di antaranya yaitu Bahasa Indonesia. Menurut Nurrahmah, F. (2023). Bahasa Indonesia merupakan salah satu identitas Bangsa Indonesia. Karena itu mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang strategis dalam kurikulum sekolah. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Berhasil tidaknya sebuah pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut diantaranya

guru, siswa, metode mengajar, teknik pembelajaran, kurikulum yang baik, bahan ajar, dan pemanfaatan media yang ada.

Pendidikan juga berhubungan dengan hasil belajar, karena keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh tingkatan hasil belajar yang dijadikan sebagai tolak ukur. Hal tersebut sesuai dengan standar akreditasi yang baik dalam kategori mutu lulusan (Malik et al., 2020). Rahmadi et al. (2017) menyatakan bahwa, kegiatan belajar sangat erat berkaitan dengan hasil belajar. Kegiatan pembelajaran adalah sebuah proses sedangkan perolehan setelah melalui proses belajar merupakan hasil belajar. Selain itu, Suyono (2018) menyatakan bahwa, hasil terakhir dari interaksi belajar dan kendala pemahaman yang dimiliki siswa merupakan hasil belajar.

Selanjutnya Sudjana dalam Lestari & Rosy (2019) menyatakan bahwa, "Hasil belajar dapat dipilah menjadi dua yaitu kognitif dan afektif. Selanjutnya Anderson dan Krathwohl menyatakan bahwa. "Meninjau dan mempertimbangkan kembali sehingga diperoleh hasil yaitu ranah kognitif meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Sedangkan dalam ranah afektif terdiri dari attending, responding, penilaian, organisasi dan karakteristik Selanjutnya dalam ranah psikomotoris hasil belajar akan tampak dalam bentuk keterampilan" (Lestari & Rosy, 2019).

Hasil belajar adalah perolehan atau luaran yang didapatkan melalui kegiatan belajar dan telah dilakukan evaluasi berupa ujian. Hasil belajar biasanya ditampilkan dalam bentuk angka atau huruf yang menjadi perwakilan dari angka tersebut. Tingkat hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa parameter.

Safrianti (2017) menyatakan bahwa, "parameter dari hasil belajar adalah rata-rata nilai rapor semester ganjil siswa". Selain itu parameter penelitian variabel hasil belajar antara lain nilai tes akhir semester, tes tengah semester, dan tes harian (Permana & Latifah, 2015). Kemampuan siswa terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dapat diamati dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Siahaan & Pramusinto, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian yaitu SDN 6 Banda Aceh, peneliti menemukan beberapa permasalahan saat mengamati proses pembelajaran yaitu masih ada beberapa peserta didik SDN 6 Banda Aceh yang kurang aktif dan kurang berminat untuk belajar dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yaitu metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada peserta didik sehingga kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif, guru hanya menggunakan metode konvensional sehingga hal ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat observasi awal yang dilakukan peneliti dengan guru dan wali kelas II, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dalam materi mengenal huruf kapital. Sehubungan dengan hal

tersebut maka guru perlu memahami secara benar berbagai macam model pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan interaktif antara peserta didik dan guru. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*.

Agus Suprijono mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai konsep yang lebih luas, meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Selain itu, menurut Johnson, bahwa pembelajaran kooperatif adalah bekerja sama demi mencapai tujuan bersama. Hamdayama bahkan mendefinisikan model pembelajaran *picture and picture* sebagai sebuah model pembelajaran dimana guru menggunakan alat bantu berupa media gambar yang digunakan untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran belajar. Pembelajaran dengan menggunakan alat bantu dalam hal ini berupa media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan, dapat diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati dan memori, serta dapat diingat kembali oleh siswa tersebut.

Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model kooperatif dengan menggunakan media gambar. Dalam operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi diurutkan menjadi urutan yang logis. Diantara banyak model pembelajaran salah satu model yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pada pembelajaran bahasa indonesia yang memberikan kesempatan

pada peserta didik berpikir lebih aktif dan bekerjasama dengan menggunakan gambar-gambar sebagai medianya adalah *picture and picture*. Berkaitan dengan hal tersebut diatas peserta didik diharapkan akan semangat dan tertarik untuk belajar dan meraih hasil belajar yang memuaskan dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* maka hasil belajar akan tercapai secara optimal.

Dari penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul Penerapan Model Pembelajaran tipe *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar materi huruf kapital,serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat benar,pembelajaran bahasa indonesia kelas II SDN 6 Banda Aceh

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dan kurang berminat untuk belajar dalam proses Pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar peserta didik masih rendah
3. Kegiatan belajar yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada Pemahaman materi Pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Model *picture and picture* di kelas II SDN 6 Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: Bagaimana peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa setelah penerapan model pembelajaran *picture and picture* pada kelas II SDN 6 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil belajar Bahasa Indonesia Tentang materi huruf kapital serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar, siswa kelas II SDN 6 Banda Aceh melalui Penerapan Model Pembelajaran *picture and picture*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru kelas II SDN 6 Banda Aceh, Memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga keoptimalan hasil belajar siswa dapat tercapai.
- b. Bagi siswa, melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture* dapat menjadi satu pengalaman belajar

yang baru bagisiswa kelas II SDN 6 Banda Aceh serta dapat meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Bagi SDN 6 Banda Aceh, dapat dijadikan salah satu masukan tentang hasil belajarsiswa di sekolah tersebut setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkanmodel pembelajaran *picture and picture*.
- d. Bagi peneliti, dapat memberikan petunjuk dan panduan untuk penelitian selanjutnya.