

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung di dalam lingkungan untuk menentukan keberhasilan suatu pembangunan. Pendidikan diartikan sebagai hasil bangsa itu sendiri yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup yang bermutu dan berkualitas. Menurut Yusuf (2015), pendidikan merupakan dalam membina atau mengembangkan harkat dan martabat sebagai manusia secara sekelompok orang dalam rangka untuk menarik, menyenangkan dan mengembirakan. Depdiknas (2003) menurut UU No. 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga nantinya dapat berguna bagi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas, pendidikan adalah usaha yang dimiliki untuk membentuk karakter dan potensi yang akan diperlukan masyarakat ataupun diri sendiri

pendidikan yang nantinya mampu untuk mengembangkan sumber yang berkualitas, berguna dan mampu menghadapi segala bidang kehidupan. Pendidikan ini sangat erat kaitannya dengan proses belajar. Belajar merupakan salah satu cara untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru. R. Gagne (dalam Susanto, 2014) belajar merupakan suatu hal yang belum kita pahami menjadi tahu itu dikarenakan kita mendapatkan informasi dari orang lain. Untuk perubahan perilaku seseorang sebagai akibat pengalamannya sendiri. Menurut Astuti, dkk

(2017) belajar adalah perubahan yang dilakukan seseorang untuk melakukan interaksi dengan lingkungan yang baru. Sedangkan Putra,dkk (2014) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk merubah tingkah laku yang terjadi pada dirinya atau diri individu itu sendiri. Jadi, dapat disimpulkan belajar merupakan pengetahuan yang perlu di ketahui bagi peserta didik untuk menambah pengetahuannya sehingga mampu untuk mendukung mutu pendidikan yang lebih baik dan berkualitas.

Pembelajaran khususnya disekolah dasar siswa diajarkan beberapa sarana dan prasarana untuk menggabungkan semua mata pelajaran menjadi satu kegunaan yaitu tentang IPA, IPS, Matematika, PKN, Seni budaya, Panjaskes, dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang paling mendasar disetiap jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia baik itu KTSP maupun kurikulum 2013. karena bahasa indonesia adalah bahasa nasional. Hal ini menjadikan bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran penting dalam semua jenjang pendidikan khususnya pada tingkat SD dan peserta didik diharuskan untuk dapat menguasai serta terampil menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan materi pelajaran yang penting bagi kehidupan warga negara Indonesia. Hal ini dikarenakan bahasa tersebut sudah menjadi bahasa nasional, sehingga setiap warga Indonesia wajib mengetahui dan mempelajari.

Dari hasil yang telah dilakukan pada saat emlakukan wawancara pada tanggal 24 Oktober – 01 November 2019 SD Gugus X Kecamatan Buleleng di dapatkan beberapa masalah yaitu kurangnya sumber belajar, sehingga siswa pada proses pembelajaran siswa kurang optimal menangkap pembelajaran. Media-media

yang ada di sekolah hanya tersedia pada mata pelajaran IPA, IPS, Penjaskes, dan Matematika saja. Sedangkan pelajaran Bahasa tidak ada media. Ini dikarenakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kebanyakan membahas materi tentang cerita non fiksi, cerita fiksi, puisi, atau pantun, sehingga guru hanya menyuruh siswa untuk membaca buku paket dan mengerjakan soal yang ada di buku siswa.

Setelah dilakukan wawancara, selanjutnya dengan observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD pada tanggal 24 Oktober-01 November yang terdapat bahwa (1) guru tidak mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif, (2) pada saat kegiatan pembelajaran guru kurang memberikan kegiatan yang menyenangkan (berlajar sambil bermain) (3) pada proses pembelajaran siswa cenderung cepat bosan dan kurang menyenangkan bagi siswa dalam belajar (4) partisipasi siswa saat pembelajaran kurang aktif (5) rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil dokumen nilai UTS Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	KKM	Siswa yang belum mencapai KKM		Siswa yang sudah mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1.	SD N 1 Kaliuntu	27	61	65	21	77,8%	6	22,2%
2.	SD N 2 Kaliuntu	15	63	75	12	80,0%	3	20,0%
3.	SD N 3 Kaliuntu	20	61	65	16	80,0%	4	20,0%
4.	SD N 4 Kaliuntu	32	62	70	26	81,2%	6	18,8%
5.	SD Katolik Karya	32	63	70	23	71,9%	9	28,1%
Total		126	-	-	98	77,8%	28	22,2%

(Sumber SD kelas IV)

Dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng sebanyak 126 orang. Dari 126 siswa yang tuntas hanya 28 siswa. Ini

dikatakan bahwa siswa yang tuntas berada pada kisaran 22,2%. Sedangkan terdapat 98 siswa (77,8%) yang masih di bawah KKM. Hal ini merupakan suatu masalah yang dapat mengatasi masalah ini, maka diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang didapatkan siswa dalam pembelajaran dan mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Salah satu pembelajaran yang dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menarik Shoimin, (2014:166) menyatakan bahwa *scramble* merupakan “model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan siswa lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia”. Sedangkan Sudarmi & Burhanuddin (2017) pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa melalui menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan jawaban kalimat yang diacak sehingga menjadi kalimat yang bermakna.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menjawab soal dari jawaban sudah ada, namun kondisi jawaban dengan susunan kalimat yang diacak. Dari model pembelajaran ini siswa diharuskan untuk menerka jawaban secara cepat sehingga dapat melatih kemampuan siswa. Model pembelajaran ini akan lebih menarik perhatian apabila dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media kartu bergambar. Dengan kartu bergambar siswa lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran dan mudah dimengerti.

Media kartu bergambar adalah media yang menggunakan kertas apapun yang ukuran tebal dengan berbentuk persegi panjang ditulisi dan ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Pertiwi, dkk (2019) menyatakan media kartu bergambar adalah media yang bisa menarik perhatian siswa dan bisa digunakan untuk melatih kemampuan membaca. Menurut Agustini, dkk (2014) media kartu gambar merupakan media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Media pembelajaran ini bisa mengandalkan kartu gambar yang menjadi faktor utama dalam pembelajaran .

Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Itu dikarenakan karena media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas dan tidak mudah dilupakan . Penggunaan media kartu bergambar ini bisa dimulai dengan nyanyian, pelafalan huruf dan kata, tebak kata dan masih banyak cara yang lainnya. Sehingga dapat dilakukan suatu penelitian untuk membuktikan adanya “Pengaruh Model Pembelajaran *Scraamble* Berbantuan Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut.

1.2.1 Kurang sumber belajar yang digunakan oleh guru sehingga proses pembelajaran belum optimal

1.2.2 Kurang melibatkan media pembelajaran di kelas

1.2.3 Kurang menggunakan pembelajaran dengan model yang inovatif

1.2.4 Kegiatan kurang diselingi dengan kegiatan yang menyenangkan (belajar sambil bermain).

1.2.5 Partisipasi siswa saat pembelajaran kurang aktif.

1.2.6 Hasil belajar Bahasa Indonesia masih rendah

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV masih sangat rendah. Hal ini disebabkan kurang inovatif dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa agar berpartisipasi aktif saat pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang diajukan adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV .

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Sebuah penelitian tentunya akan memperoleh manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang inovasi pembelajaran terutama dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman pembelajaran. Selain memberikan manfaat secara teoritis, maka penelitian ini memberikan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa

Bagi siswa manfaat yang diperoleh adalah mendapatkan informasi terkait model pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan hasil belajarnya khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Guru

Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan dasar pertimbangan bagi kepala sekolah untuk merumuskan kebijakan, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar, sehingga mencapai pembelajaran yang inovatif.

4. Peneliti lain

Penelitian ini akan dijadikan sebagai bahan referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.