BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Triwiyanto (2014: 23-24) mendefinisikan pendidikan sebagai usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Upaya tersebut bertujuan sebagai optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat. Unsur-unsur dalam pendidikan meliputi beberapa hal yang saling terkait. Unsur-unsur tersebut antara lain peserta didik, pendidik, dan interaksi edukatif.

Tujuan pendidikan akan tercapai secara efisien dan efektif dengan peran serta guru yang professional. Guru merupakan faktor penting dalam pembelajaran, karena guru berperan dalam terciptanya proses pembelajaran yang telah direncanakan. Maka tugas guru adalah sebagai penjaga moral yang harus didasari sepenuhnya oleh para guru. Mengingat ketiga tuntutan kompetensi dari empat kompetensi yang harus dimiliki guru. Oleh karena itu guru harus memiliki kepribadian yang teladan (Hasim, 2010: 54).

Proses pembelajaran yang menerapkan berbagai model dan metode dalam proses pembelajaran, tentunya akan terciptanya kondisi yang mampu menciptakan lulusan yang baik. Guru memiliki peranan penting dalam menyiapkan generasi bangsa. Dalam keaktifan siswa di kelas dapat berkembang dengan baik apabila siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru harus

memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Terfokusnya pembelajaran pada guru dan terbatasnya media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar menjadi kurang hidup, antusias untuk belajar siswa kurang, siswa cenderung pasif. Seharusnya siswa ikut aktif dengan guru yang sebagai fasilitator, hal ini terlihat saat proses pembelajaran ada siswa yang melamun tidak memerhatikan penjelasan dari guru, dan asyik main sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, pada tanggal 13 Agustus 2018 dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran hasil belajar siswa cenderung rendah, dengan hasil belajar yang cukup rendah siswa kelas IV belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SD 3 Megawon yaitu ≤ 67.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti dapat menggunakan model pembelajaran *Example Non Example*. Huda (2014: 234) model *Example Non Example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian mendeskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar, dengan demikian strategi ini menekaknkan pada konteks analisis siswa.

Huda (2014: 236) kelebihan strategi *Example Non Example* adalah (1) siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, (2) siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, (3) siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Penggunaan *Example Non Example* sangat sesuai dengan anak karena anak menyukai gambar. Membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih mngetahui aplikasi dari materi yang akan disampaikan melalui gambar.

Pemilihan *Example Non Example*ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mempunyai tujuan yaitu mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep (Huda, 2014: 234), jadi jika siswa mampu memahami dan menganalisis sebuah materi dengan baik, hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Terbukti bahwa jurnal ilmiah *Example Non Example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penelitian Sawirman (2017) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example*" hasil belajar pada siklus I sebesar 70,62 dengan ketuntasan 60,86%, meningkat pada siklus II menjadi 96,73 dengan ketuntasan 100%.

Penelitian oleh Nolpin Sunggudek (2014) dari Universitas Tadulako berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Example Non Example* Kelas V SDN Unu Kecamatan Bulagi Selatan" yang hasil siklus I pada ketuntasan siswa 53,33%, hasil siklus pertama belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah. Pada siklus II hasil

ketuntasan meningkat menjadi 93,33% (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 9).

Dari penelitian di atas, peneliti menyakini bahwa penerapan model *Example Non Example* dapat memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas IV SD 3 Megawon yang hasil belajarnya rendah. Dalam melalukan penelitian, peneliti juga menggunakan media *Flipchart*, dimana media *Flipchart* berbentuk gambar, Susilana (2009: 87) Media *Flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas berupa gambar yang menyerupai album atau kalender yang disusun rapi dalam urutan yang diikat pada atasnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mnegambil judul "Penerapan Model *Example Non Example* Berbantuan Media *Flipchart* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Pahlawanku Kelas IV SD 3 Megawon"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart*pada tema pahlawanku pada kelas SD 3 Megawon?
2. Bagaiman peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas IV SD 3 Megawon dengan menerapkan model *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keterampilan guru dalam menerapkan model *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart* dalam tema pahlawanku pada siswa kelas IV SD 3 Megawon.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas IV SD 3 Megawon dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis ini dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategis pembelajaran melalui penerapan model *Example Non Example* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pahlawanku.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Megawon.
2. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart* siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di kelas IV SD 3 Megawon.
2. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart* mampu meningkatkan keterampilan guru sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD 3 Megawon tempat peneliti melakukan penelitian.
2. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Flipchart* diharapkan mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Megawon berdasarkan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

1. Bagi peneliti sendiri untuk memenuhi syarat kelulusan menempuh gelar S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2. Bagi peneliti yang lain sebagai referensi melakukan penelitian yang serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dengan judul "Penerapan Model *Example Non Example* Berbantuan Media *Flipchart* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Pahlawanku Kelas IV SD 3 Megawon" akan dilaksanakan di SD 3 Megawon pada semester I. Penelitian ini diterapkan pada tema pahlawanku Sub Tema perjuangan para pahlawan dan pahlawanku kebangganku dengan terfokus pada muatan PPKn dan IPS. Kompetensi Indi dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, menbaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

1. Kompetensi Dasar PPKn

1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial,

3.1 Memahami makna hubungan symbol dengan sila-sila pancasila.

4.1 Menjelaskan makna hubungan symbol dengan sila-sila pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kompetensi Dasar IPS

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi keterampilan guru, hasil belajar, *model Example Non Example*, media *Flipchart*.

1.6.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru adalah cara seorang guru untuk melakukan variasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut, guru harus bisa menguasai semua bidang studi yang diampu. Keterampilan guru juga bisa sebagai penunjang untuk mempermudah keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, dan membuat siswa selalu bersemangat dalam belajar.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, dan dapat diukur dengan kriteria tertentu. Hasil belajar ini terdapat tiga ranah didalamnya, yaitu meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1.6.3 Model *Example Non Example*

Model pembelajaran *Example Non Example* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media supaya materi yang disampaikan kepada siswa mampu menganalisis gambar tersebut untuk mendiskripsikan secara singkat dari gambar tesebut. Penyajian gambar guru bisa memakai OHP, proyektor atau juga bisa menggunakan poster.

Langkah-langkah dari model pembelajaran *Example Non Example* adalah guru mempersiapkan gambar berupa *Flipchart* yang berhubungan dengan materi, guru memperlihatkan *Flipchart* tersebut dan memberikan sebuah teks, siswa membentuk menjadi berkelompok, setiap kelompok mendengar petunjuk dan

menganalisis gambar, berdiskusi dan menulis hasil analisis, setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dan menyimpulkan bersama-sama.

1.6.4 Media *Flipchart*

Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album, yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flipchart* merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Efektif karena *Flipchart* dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS