

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia tidak terlepas dari suatu perwujudan kebudayaan yang menjadi syarat perkembangan suatu bangsa yang disebut dengan pendidikan. Pendidikan termasuk juga proses kegiatan yang dapat diartikan meluas atau umum dalam kehidupan manusia yang tidak dapat membedakan apakah manusia tersebut berkulit hitam, putih, berbadan tinggi, rambut panjang, cantik maupun tampan karena manusia berada di dunia terdapat proses pendidikan. Pendidikan pada kenyataan sebenarnya adalah usaha atau sikap untuk memanusiakan manusia. Dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan sikap yang dapat membudayakan atau memuliakan manusia.

Pendidikan sebenarnya memiliki beberapa komponen yang harus terpenuhi. Komponen yang termasuk dalam dunia pendidikan antaranya yaitu guru, peserta didik atau yang biasa disebut dengan peserta didik/murid, sarana maupun prasarana kependidikan serta kurikulum sebagai patokan pembelajaran di suatu pendidikan tertentu. Dari beberapa komponen pendidikan memiliki arti tersendiri, seperti guru yaitu seseorang yang memberi pengarahan kepada peserta didik dengan tujuan mencapai suatu material yang sedang dipelajari secara mendasar. Menurut Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, (2022) guru merupakan posisi utama dalam pendidikan dan posisi strategis bagi pemberdaya pembelajaran suatu bangsa yang tidak dapat digantikan oleh unsur manapun dalam keberlangsungan sebuah bangsa sejak dulu. Sedangkan Wulandari (2021) mengemukakan bahwa peran guru adalah seseorang yang mampu dan ahli dalam bidang tertentu terutama dalam bidang keguruan sehingga mampu melakukan tugas sebagai (1) sumber belajar, (2) sebagai fasilitator, (3) sebagai pengelola, (4) sebagai demonstrator, (5) sebagai pembimbing, (6) sebagai motivator, (7) dan sebagai evaluator.

Komponen yang kedua yaitu peserta didik yang dapat diartikan seseorang atau anggota masyarakat atau manusia yang berusaha mengembangkan potensi yang dimiliki seorang diri melalui proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Sedangkan sarana dan prasarana memiliki arti benda-benda yang dibutuhkan baik yang dapat bergerak maupun yang tidak dapat bergerak. Komponen yang terakhir yaitu kurikulum sebagai patokan pembelajaran yang merupakan perangkat yang digunakan suatu lembaga pendidikan yang berisi rencana pelajaran yang akan disampaikan atau diberikan kepada peserta didik.

Dari beberapa komponen pendidikan yang berjalan terciptalah suatu pembelajaran yang dimana pembelajar mencakup guru dan peserta didik saling berinteraksi yang membahas sumber belajar sehingga menghasilkan pertukaran informasi dalam suatu lingkungan belajar. Pada tahun 2022 sebagian sekolah di Indonesia masih menggunakan kurikulum 2013 yang dimana dalam kurikulum tersebut guru dapat menciptakan suasana aktif dalam pembelajaran serta dapat berinovasi di dalam proses pembelajaran supaya peserta didik dapat lebih aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Poin-poin penting yang harus dipahami guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang aktif, yaitu guru harus paham tentang kurikulum 2013. Menurut Pohan & Dafit (2021) tuntutan guru pada kurikulum 2013 yaitu dapat menyajikan pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan saintifik, serta menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Sedangkan menurut Sitaasih (2020) guru harus mampu menghidupkan kembali motivasi belajar peserta didik dan mengutamakan proses pemaparan materi sehingga perilaku positif peserta didik terlihat selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian sumber diatas, untuk mengembangkan kurikulum 2013 maka dibutuhkan pendekatan yang tepat untuk proses pembelajaran. Pendekatan yang tepat untuk tercapainya suatu pembelajaran yang inovatif adalah pendekatan saintifik. Pada pendekatan saintifik ini yang dikembangkan yaitu mulai dari sikap sosial, religi, pengetahuan dan aspek keterampilannya. Safitri & Sukma (2020) mengatakan bahwa pendekatan saintifik memberikan pengalaman langsung dalam

proses pembelajaran, sehingga dapat menjadikan suasana kelas menjadi aktif. Pendekatan saintifik memiliki tahapan tahapan seperti mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Dari beberapa tahap pendekatan saintifik, tahap yang terpenting yaitu pada tahap mengkomunikasikan karena tahap inilah yang menjadikan suasana kelas aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran khususnya di sekolah dasar jika menggunakan pendekatan saintifik terdapat 8 muatan pembelajaran yaitu Agama, Matematika, PPKn, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Sbdp Dan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga.

Berdasarkan hasil observasi di SD 2 Getas Pejaten pada bulan Sebtember - Oktober 2022 Peneliti menemukan permasalahan di kelas III yaitu hasil belajar dari 50% peserta didik kurang pada pemahaman muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Penyebab adanya masalah tersebut, pertama dikarenakan kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran terutama penggunaan media pembelajaran. Kedua, Hasil wawancara dengan guru kelas, Peserta didik kelas III jika mengerjakan soal masih dibacakan dikarenakan pemahaman peserta didik yang belum bisa memahami sepenuhnya menjadikan nilai dibawah rata-rata. Terdapatnya penyebab masalah yang ditemukan peneliti, maka peneliti menemukan dampak yang dialami peserta didik dari masalah yang ditemukan, seperti proses pembelajaran kurang termotivasi dan rendahnya hasil evaluasi peserta didik, rendahnya minat peserta didik dalam belajar karena pembelajaran terlihat monoton. Hal ini diharuskan memilih model dan media yang tepat untuk menjadikan peserta didik tertarik dan terlihat aktif dalam proses pembelajaran Nasution (2017). Selain itu, wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa Mata Pelajaran PPKn sulit dipahami karena banyaknya materi yang harus dihafalkan dan banyak membeda bedakan, sedangkan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik beranggapan bahwa banyaknya bacaan membuat bosan dan kurang menarik. Kesimpulan yang didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas III SD 2 Getas pejaten yaitu kurangnya dikarenakan model ceramah yang digunakan oleh guru sehingga membuat peserta didik terlihat pasif dan pembelajaran yang monoton.

Model yang digunakan untuk mengatasi permasalahan di kelas, peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik dan dapat dikolaborasikan dengan pendekatan Saintifik. Penelitian pada semester 2 Tema 5 Cuaca, model yang menarik dan sejalan dengan pembelajaran tersebut yaitu model *Reward and punishment*. Peneliti menggunakan model *Reward and punishment* karena dengan model ini peserta didik di dalam pembelajaran menjadi pendorong atau motivasi untuk belajar lebih baik lagi. Menurut peneliti model pembelajaran ini dapat mengajak peserta didik yang terlihat pasif menjadi aktif. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini sejalan dengan penelitian Kusyairy (2018) dengan hasil model *Reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 89,31 untuk perolehan ketuntasan belajar 97,14%.

Selain model pembelajaran, dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa media yang tepat digunakan untuk model pembelajaran *Reward and punishment* adalah media “*Pahuanca*” (Papan pengetahuan dan cuaca). Media *Pahuanca* berbentuk papan besar dengan berbagai informasi tentang persatuan keragaman Indonesia dan gambaran tentang keadaan cuaca. Papan tersebut akan di tampilkan di depan kelas bisa melihat secara langsung cara kerja dan kegunaannya. Berdasarkan uraian teori dan pengumpulan data peneliti, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Reward and punishment* Berbantuan Media *Pahuanca* pada Peserta didik Kelas III Tema 5 di SD 2 Getas Pejaten”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *Reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar dengan bantuan media *Pahuanca* Tema 5 pada Kelas III SD 2 Getas Pejaten?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model *Reward and punishment* dengan bantuan media *Pahuanca* Tema 5 pada Kelas III Sd 2 Getas Pejaten?
3. Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam penerapan model *Reward and punishment* berbantuan media *Pahuanca* Tema 5 pada Kelas III SD 2 Getas Pejaten ?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan penerapan model *Reward and punishment* dalam meningkatkan hasil belajar dengan bantuan media *Pahuanca* Tema 5 pada kelas III SD 2 Getas Pejaten.
2. Mendeskripsikan penerapan model *Reward and punishment* dalam meningkatkan keterampilan Guru dengan bantuan media *Pahuanca* Tema 5 pada kelas III SD 2 Getas Pejaten.
3. Mendeskripsikan penerapan model *Reward and punishment* dalam meningkatkan keaktifan belajar dengan bantuan media *Pahuanca* Tema 5 pada kelas III SD 2 Getas Pejaten.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian yang dijelaskan di atas, maka manfaat dari hasil penelitian dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini yaitu dapat menambah pengembangan pendidikan khususnya pendidikan Sekolah Dasar sehingga diharapkan mampu menambah pemahaman guru dalam mengembangkan proses pembelajaran. Selain itu diharapkan mampu memperluas kajian yang berkaitan dengan kreativitas belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model *Reward and punishment* dengan bantuan media *Pahuanca*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar serta mampu berperan aktif dalam pembelajaran terutama pada Tema 5 menggunakan model *Reward and punishment* dengan bantuan Media *Pahuanca*.

b. Bagi Guru

Penerapan model *Reward and punishment* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh guru dalam pembelajaran dengan bantuan media *Pahuanca*.

c. Bagi Sekolah

1. Penelitian ini dapat memberikan masukan sebagai motivasi guru mengenai peningkatan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.
2. Memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dengan meningkatkan mutu pendidikan di SD 2 Getas Pejaten.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan pemahaman peneliti. Dapat dijadikan sebagai referensi peneliti yang lain dengan tema yang serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD 2 Getas Pejaten kelas III pada Tema 5 Cuaca pada muatan Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksploitasi lingkungan. 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dan PPKn Kompetensi Dasar 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 19 Peserta didik. Yang terdiri dari 12 peserta didik berjenis Laki-laki dan 7 peserta didik berjenis kelamin perempuan. Permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang efektif dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Salah satu cara alternative untuk mengatasi maslaah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Reward and punishment* dengan bantuan media *Pahuanca*.

1.6 Devinisi Operasional

Agar dapat memperoleh pengertian yang sama dalam istilah yang digunakan peneliti, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut.

1.6.1 Model *Reward and punishment*

Model pembelajaran *Reward and punishment* merupakan pembelajaran yang terdiri dari reward (hadiah) dan punishment (hukuman), diaman model ini akan membuat peserta didik selalu berkesan sehingga peningkatan motivasi peserta didik akan terlihat. Pada model pembelajaran *Reward and punishment* ini dapat membantu peserta didik untuk terlihat aktif, menyenangkan, bahagia sehingga peserta didik akan melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang.

1.6.2 Keaktifan

Keaktifan merupakan potensi yang pada dasarnya dimiliki setiap peserta didik berupa perilaku terhadap hal yang disenangi, perilaku positif peserta didik yang dapat merespon sesuatu dengan tujuan yang diharapkan sehingga mendapatkan reaksi yang diharapkan. Perilaku yang diharapkan keaktifan peserta didik yaitu peserta didik selalu melakukan sebuah tindakan secara langsung dengan tepat sesuai petunjuk yang mereka dapatkan.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah akibat yang didapat oleh setiap peserta didik dari pengalaman seorang guru yang disampaikan sehingga terjadi interaksi di lingkungan yang berhubungan dengan pendidikan. Dengan adanya evaluasi sebagai bukti pengetahuan peserta didik dan dapat diketahui hasil belajar pada kemampuan berfikirnya yang berupa tes baik tes tertulis, tes lisan maupun tes praktik.

1.6.4 Media *Pahuanca*

Media *Pahuanca* merupakan media pembelajaran yang memiliki kepanjangan media Papan Pengetahuan dan Cuaca, Media *Pahuanca* terdiri

atas permukaan yang rata yang dilapisi dengan biground dan objek yang ingin ditunjukkan terdapat penempel kecil sehingga objek dengan mudah dapat ditempelkan di atas permukaan papan dasar. Sehingga adanya media ini peserta didik dapat mengetahui macam keberagaman dan informasi.

1.6.5 Muatan Bahasa Indonesia dan PPKn

Tema 5 Cuaca, muatan Bahasa Indonesia dan PPKn diajarkan pada pembelajaran 2, 4, 5 dan 6. Pada muatan Bahasa Indonesia materi yang diajarkan adalah menemukan Informasi dan Itilah Khusus tentang perubahan cuaca dengan Kompetensi Dasar 3.3 Menggali Informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Sedangkan pada muatan PPKn materi yang diajarkan adalah pentingnya bersatu dalam keberagaman Kompetensi Dasar 3.4 memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. 4.4 menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

1.6.6 Keterampilan Dasar Mengajar

Keterampilan dasar mengajar guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Guru harus mampu mengelola kelas dengan baik dan benar agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh sebab itu perlu adanya keterampilan guru supaya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.