

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hasil pemikiran dari manusia yang bersifat dinamis, berubah-ubah karena pengaruh dari situasi dan kondisi. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia pada aspek kepribadian dan kehidupan sehingga kehidupan manusia di masa depan bergantung pada upaya dan proses pendidikan yang baik. Menurut Pristiwanti (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan seluruh pengalaman yang didapat dari belajar selama hidup pada segala situasi dan lingkungan yang memberikan dampak kepada individu berupa dampak positif.

Kurikulum 2013 memusatkan pada pembelajaran tematik terpadu. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud nomor 57 tahun 2014) tentang standar proses kurikulum 2013 menyebutkan “pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik dan sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.” Pembelajaran terpadu diartikan sebagai suatu pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai baik dalam satu pelajaran atau antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran terpadu yang bisa memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik salah satunya dengan menggunakan tema yang dikaitkan dari beberapa mata pelajaran.

Menurut Subroto (2000: 9) mengungkapkan bahwa pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang dimulai dari tema tertentu atau pokok bahasan yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan dengan cara bertahap dan terencana, baik dalam satu mata pelajaran atau lebih, dengan beragam pengalaman dari peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang

terdapat pada proses pembelajaran. Menurut Sudrajat (2011): 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Centered*), 2) Memberikan pengalaman langsung, 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) Menyajikan suatu konsep, gagasan dari beragam mata pelajaran, 5) Pembelajaran bersifat *fleksibel*, 6) Hasil pembelajaran sebanding pada minat dan kebutuhan peserta didik, 7) Prinsip yang digunakan adalah belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD 1 Golantepus pada tanggal 9 Januari 2023 dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang muncul di kelas II adalah mayoritas siswa mengikuti pembelajaran di kelas cenderung diam. Siswa kurang termotivasi pada materi pembelajaran yang menurutnya sulit dan banyaknya soal serta tugas-tugas pada buku pelajaran. Siswa yang duduk di bangku depan terlihat mendengarkan penjelasan materi pelajaran oleh guru. Siswa juga mencatat materi pelajaran yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Siswa yang duduk di bangku belakang terlihat menghiraukan penjelasan materi dari guru juga terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena ketika guru memberikan suatu pertanyaan hanya salah satu siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang berpusat pada siswa yang disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran yang materinya berupa tulisan-tulisan seperti PPKn, IPS, Bahasa Indonesia, SBdP membuat siswa diharuskan memahami setiap materi yang terdapat pada buku pelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa hanya menjawab pertanyaan itu yang sama dengan materi di buku sehingga jawaban siswa tidak berkembang dan terkesan hanya satu jawaban yang monoton. Proses pembelajaran di kelas pada umumnya terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga dengan adanya interaksi di kelas yang ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam bertanya, keaktifan siswa dalam kegiatan praktik, keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok maka dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru lebih berperan aktif sehingga siswa cenderung bersifat pasif. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*

Learning) membuat siswa kurang mengembangkan kemampuannya dan hanya mengandalkan dari ceramah guru. Melalui metode ceramah siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru yang dapat membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa tidak memiliki usaha dan minat untuk mendapatkan pengetahuan dari sumber lain selain guru.

Guru menyiapkan pembelajaran di kelas menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. Sumber belajar yang guru gunakan ketika melaksanakan pembelajaran adalah buku tematik. Rencana pembelajaran pada umumnya terdapat KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan untuk membuat indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. Guru dalam menyusun RPP memuat tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, juga evaluasi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran ketika guru mengajar di kelas berupa tampilan layar dari proyektor, namun siswa mudah jenuh dan mengantuk ketika durasinya sudah mencapai tiga puluh menit. Pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru yang membuat siswa kurang aktif. Masalah yang biasanya dapat terjadi disebabkan karena kurangnya penggunaan media atau alat peraga yang dapat membuat siswa tertarik dan penasaran dengan adanya media pembelajaran yang konkret, siswa tentunya merasa senang dan suka ketika proses pembelajarannya terdapat alat peraga yang menarik dan memunculkan rasa ingin tahunya yang tinggi.

Permasalahan atau kesulitan yang siswa alami pada materi pembelajaran tertentu, siswa kurang memahami materi pembelajaran karena siswa belajar hanya melalui buku tematik saja dan juga buku catatan pelajaran. Buku catatan pelajaran biasanya banyak tulisan-tulisan yang membuat siswa bosan. Pembelajaran di kelas kurang berpusat pada siswa sehingga siswa tidak aktif dan siswa jarang bertanya maupun berpendapat. Siswa ketika akan menghadapi penilaian tengah semester, sistem belajar siswa adalah dengan cara membaca semua materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dari awal materi sampai akhir materi yang dapat berdampak siswa kurang paham dalam belajarnya karena cara belajar siswa yang tidak efektif dan tidak efisien sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara pada tanggal 9 Januari 2023 dan hasil observasi pada tanggal 10 Januari 2023 diketahui nilai penilaian tengah semester pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn masih di bawah KKM. Nilai ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn yaitu 75. Jumlah seluruh siswa di kelas II sebanyak 19 siswa. Nilai penilaian tengah semester mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mencapai KKM ada 6 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM ada 13 siswa. Nilai penilaian tengah semester mata pelajaran PPKn yang mencapai KKM ada 5 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM ada 14 siswa. Maka dari permasalahan yang terjadi telah dijabarkan oleh peneliti, sehingga peneliti akan mengatasi permasalahan tersebut dengan cara menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media “Mopoheksa”, dengan adanya model pembelajaran dan media tersebut diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan merubah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* yang berbantuan alat peraga “Mopoheksa” sangat berguna untuk siswa karena dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Trianto (2015: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau suatu perencanaan yang diperlukan sebagai panduan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems*. Shoimin (2014: 112) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Open Ended Problems* membuat siswa akan berperan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan semakin bisa mengemukakan idenya. Model ini cukup menyenangkan jika berbantuan media pembelajaran sehingga dirasa tepat untuk materi yang akan diajarkan, peneliti berkeyakinan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa kelas II SD 1 Golantepus.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang sudah menerapkan model pembelajaran *Open Ended Problems*. Penelitian ini bernama (Biliya, 2015) dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran

Open Ended Problems siswa kelas V SDN 1 Repaking pada subtema Peristiwa-peristiwa Penting muatan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan hasil belajar. Pada penelitian siklus I terdapat 16 dari 24 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 66,67% dan pada siklus II terdapat 20 dari 24 siswa yang tuntas dengan presentase 83,33%.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga “Mopoheksa”. Menurut Hamdani (2011: 87) mengungkapkan bahwa, “Media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Media pembelajaran yang menarik dapat berupa permainan. Karena siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga akan membuat siswa tertarik dan memunculkan semangat dalam pembelajaran. Lestari dkk., (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran bisa digunakan sebagai upaya menyampaikan pesan yang berguna untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Pada media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu monopoli heksagon kode QR “Mopoheksa” merupakan media monopoli yang biasanya berbentuk kotak atau persegi. Namun, peneliti menggunakan bentuk heksagon supaya siswa tertarik karena monopoli yang biasanya ia jumpai berupa kotak saja sehingga media ini akan berbeda dari bentuk umumnya. Selain itu, media mopoheksa ini akan mencantumkan QR kode yang bertujuan agar siswa dapat mengenal teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Peranan teknologi begitu penting untuk dunia pendidikan. Menurut Wena (2020: 42) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah satu komponen penting yang diberikan oleh guru ketika menyampaikan suatu pembelajaran. Sehingga guna melengkapi strategi penyampaian materi pembelajaran yang sulit bagi siswa, maka pembuatan dan pemanfaatan media berbasis IT harus dikuasai oleh guru.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II

SD Tema 8 Menggunakan Model Pembelajaran *Open Ended Problems* Berbantuan Media Mopoheksa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang akan dicari jawabannya yaitu berikut ini:

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II tahun ajaran 2022/2023 pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn menggunakan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan media Mopoheksa?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn tahun ajaran 2022/2023 menggunakan model pembelajaran *open ended problems* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berbantuan media Mopoheksa?
3. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan media Mopoheksa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn tahun ajaran 2022/2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengukur bagaimana keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn tahun ajaran 2022/2023 menggunakan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan media Mopoheksa.
2. Untuk mengukur bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn tahun ajaran 2022/2023 menggunakan model pembelajaran *open ended problems* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berbantuan media Mopoheksa.
3. Untuk mengukur bagaimana penggunaan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan media Mopoheksa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat melalui penelitian, baik manfaat bagi penulis maupun pembaca. Berikut ini adalah manfaat teoretis dan manfaat praktis untuk siswa, guru, dan sekolah.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak guna mendapatkan informasi dan menjadi referensi dalam memahami penggunaan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan media Mopoheksa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi beberapa pihak di antaranya yaitu:

- A. Bagi Siswa
 - a. Menjadikan siswa percaya diri, keberanian, dan keaktifan siswa.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa, terutama muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.
- B. Bagi Guru
 - a. Memberikan referensi untuk guru supaya dijadikan pertimbangan.
 - b. Memotivasi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang kreatif, inovatif, serta menyenangkan.
 - c. Memudahkan guru guna mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa dalam hal afektif, kognitif, dan psikomotorik.
- C. Bagi Sekolah
 - a. Dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensi professional.
 - b. Dapat membantu meningkatkan akreditasi sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD 1 Golantepus tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa. Kelas II ini terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 8 siswi perempuan. Penelitian ini meneliti tentang hasil belajar siswa kelas II pada tema 8 menggunakan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan media Mopoheksa.

Penelitian ini di kelas II tema 8 pada muatan Bahasa Indonesia KD 3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar dan KD 4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar. Sedangkan pada muatan PPKn KD 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di sekolah. KD 4.4 Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman di sekolah.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Hasil belajar siswa

Hasil belajar merupakan sekumpulan kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa dari pengalaman belajarnya selama di sekolah yang meliputi pengalaman pengetahuan, keterampilan, sikap dan akhlak mulia. Sehingga hasil belajar siswa didapatkan dari kemampuan yang didapat siswa setelah menempuh pembelajaran di kelas yang terdiri dari kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik. Untuk mencapai kemampuan kognitif siswa, seorang guru perlu mengadakan tes formatif guna mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui ranah pengetahuan dan ranah keterampilan.

1.6.2 Model pembelajaran *open ended problems*

Model pembelajaran *open ended problems* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai cara sehingga dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan memiliki jawaban lebih dari satu jawaban benar. Adapun langkah model pembelajaran *open ended problems* adalah: 1) menyajikan permasalahan dari suatu materi, 2) memahami permasalahan, 3) pemecahan masalah, 4) mendiskusikan masalah, 5) membandingkan beberapa hasil diskusi dari permasalahan.

1.6.3 Media pembelajaran mopoheksa

Media pembelajaran monopoli heksagon QR kode (Mopoheksa) adalah alat peraga pembelajaran berupa permainan monopoli yang memiliki bentuk heksagon atau bentuk segienam sehingga berbeda dari umumnya bentuk monopoli. Monopoli

biasanya meliputi kartu dana umum, kartu kesempatan, dan kartu hukuman atau sanksi tetapi Mopoheksa terdapat kartu scan kode QR yang dapat discan melalui android. Penggunaan Mopoheksa dilakukan dari membagi sejumlah siswa menjadi beberapa kelompok sehingga dari kelompok tersebut mendapatkan satu pion untuk bermain. Cara memulai permainannya adalah dengan cara mengumpulkan seluruh pion digaris *start* kemudian melemparkan dadu yang menentukan jalannya pion untuk dimainkan.

1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru ketika mengajar di kelas. Guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar supaya guru dapat mengelola kelas dan mengkondisikan kelas dalam proses pembelajaran sehingga tujuannya untuk meningkatkan kualitas lulusan sekolah. Dalam hal ini, guru sebagai pengelola kelas sehingga jika seorang guru dapat mengelola kelas maka dapat terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Pengawasan terhadap lingkungan diperlukan guna mewujudkan lingkungan belajar yang baik. Lingkungan yang baik bersifat membangun dan membangkitkan semangat belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan. Kemampuan guru dapat diamati melalui kemampuan membuka pembelajaran, kemampuan melaksanakan kegiatan inti pembelajaran, dan kemampuan menutup pembelajaran.

1.6.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan atau tindakan untuk menghasilkan perubahan suatu pengetahuan maupun perubahan dari sikap yang dimiliki oleh siswa yang dilakukan secara sadar. Aktivitas siswa yang dimaksud adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Aktivitas siswa dapat terwujud apabila siswa aktif serta kondusif dalam menjalin interaksi selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas dari siswa dapat berupa aktivitas melihat, berbicara, mendengarkan, membaca, gerak, berpikir, dan emosional.