

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang sangat penting. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dibentuk dengan pendidikan yang baik. Seseorang dapat mengembangkan setiap aspek kepribadiannya melalui pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui dunia pendidikan. Lalu pada pasal 34 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pemerintah mewajibkan warga negara Indonesia menempuh pendidikan formal 12 tahun yaitu pada jenjang SD, SMP dan SMA. Menurut (Makkawaru, 2020, hal. 116) pendidikan juga disebut bimbingan yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk mengubah kepribadian seseorang baik jasmani maupun rohani. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Semua orang tahu betapa pentingnya pendidikan ketika berbicara tentang pendidikan. Salah satu sumber daya yang memungkinkan kita untuk bertahan hidup di era yang penuh tantangan ini adalah pendidikan dan pengetahuan.

Pendidikan juga merupakan cara yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan prosedur pelatihan di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan kemampuan diri mereka untuk memperoleh kekuatan spiritual, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Pendidikan yang ideal mencakup keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosi, dan keyakinan. Kecerdasan intelektual adalah kecerdasan yang dapat dicapai dengan berpikir abstrak, merencanakan masalah, menalar, belajar, dan memahami konsep (Gisselawati, et al., 2022, hal. 41). Proses pembelajaran yang efektif tidak lepas dari peran sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar sendiri adalah bahan yang termasuk juga alat permainan yang digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada peserta didik berupa buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, narasumber, video tutorial dan lain sebagainya (Syafliin, 2022).

Keberhasilan proses pendidikan mempengaruhi peningkatan kualitas pendidikan formal di sekolah. Berbagai elemen yang saling bergantung dan mendukung, seperti guru, siswa, media, dan metode pembelajaran, berkontribusi pada proses belajar mengajar secara keseluruhan. Masing-masing dari komponen-komponen ini memiliki peran yang penting untuk memastikan proses belajar berjalan sebaik mungkin. Seorang guru dianggap berhasil jika mereka dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dimana pembelajaran yang baik disini berasal dari kompetensi guru (Nur, et al., 2022, hal. 13). Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi di lingkungan belajar antara siswa, guru, dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar proses memperoleh pengetahuan dan menanamkan sikap dan kepercayaan pada siswa (Wahab G., et al., 2021, hal. 4).

Berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa maka akan didapatkan suatu hasil yang disebut dengan hasil belajar. Atau bisa juga dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan belajar adalah proses, hasil belajar adalah sebagian dari hasil yang dapat dicapai seseorang selama proses belajar (Rahman, 2021, hal. 297-298). Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar. Bahasa Indonesia juga merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, bisa berbahasa berarti bisa berkomunikasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mahir menggunakan bahasa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Atmazaki dalam (Ali, 2020, hal. 41) mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan etika baik secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki 4 aspek keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pembelajaran keterampilan mendengarkan berfokus pada kemampuan untuk memahami cerita dan penjelasan lisan dari narasumber dengan berkonsentrasi, memahami, dan memberikan respon terhadap informasi yang didengar. Pembelajaran keterampilan berbicara mengacu pada kemampuan untuk menyampaikan pikiran, ide, pendapat, dan perasaan dengan menyampaikan pesan, tanggapan, dan pengalaman serta menceritakan hasil pengamatan atau wawancara. Pembelajaran keterampilan membaca berfokus untuk membaca teks

percakapan, membaca 75 kata per menit, dan membaca puisi. Pembelajaran keterampilan menulis berfokus pada kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk tulisan seperti puisi, surat undangan, dan dialog (Zasnimar, 2020, hal. 123).

Ketika menganalisis data melalui bacaan, banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi yang dibaca. Masih banyak juga faktor lain seperti sifat malas anak yang hanya membaca tanpa memahami, serta penalarannya pada saat ditanya guru mengenai ide pokok dari bacaan tersebut. Membaca merupakan suatu keterampilan bagi siswa yang berguna untuk meningkatkan kemampuan dalam mengucapkan Bahasa Indonesia. Dalam lemahnya keterampilan membaca, penalaran serta pemahaman akan mengalami penurunan terhadap hasil belajarnya (Rinawati, et al., 2020, hal. 87).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan bersama Ibu Maryani S.Pd di SDN 222 Palembang didapatkan masalah mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III dimana hasil belajarnya masih rendah serta masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah 75 (KKM). Data ini diperkuat dari pernyataan guru kelas III yaitu Ibu Maryani, S.Pd dari 30 siswa terdapat 11 siswa memiliki nilai yang sudah tuntas, serta 19 siswa memiliki nilai yang belum tuntas. Untuk lebih lengkapnya data nilai hasil belajar Bahasa Indonesia terdapat di lampiran. Faktor tersebut disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang

optimal, guru hanya mengajar menggunakan model konvensional atau menggunakan model ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif, sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Selain itu, peserta didik tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang disajikan, seperti yang diamati oleh peneliti di sini. Guru biasanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran, yang menyebabkan peserta didik kurang paham dalam menjawab soal karena kurangnya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran dan kurangnya keinginan mereka untuk belajar Bahasa Indonesia. Karena peserta didik pada dasarnya membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan tidak monoton hal ini membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik.

Perlunya penerapan model pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran yaitu model SQ3R. SQ3R merupakan singkatan dari *survey* (meninjau), *question* (bertanya), *read* (membaca), *recite* (memahami), *review* (mengulang). Model SQ3R ini memiliki pembelajaran yang sistematis dan beberapa keunggulan, diantaranya adalah kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang ingin dipelajari, mendorong pemikiran kritis dalam diri siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan jawaban. Materi yang

dipelajari pun akan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama (Oktafikrani, 2022, hal. 3316).

Model SQ3R memberi dampak yang positif untuk membuat suasana pembelajaran menjadi efektif serta dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan minat membaca pada siswa. Model SQ3R menumbuhkan rasa ingin tahu kepada siswa dalam setiap tahapannya sehingga dapat berdampak pada semangat belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R, proses pembelajaran dapat dioptimalkan dan peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran (Parmiti, et al., 2020, hal. 561).

Berdasarkan penelitian terdahulu berjudul “Model Pembelajaran SQ3R Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia” Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil yaitu hasil uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SQ3R dan siswa yang dibelajarkan dengan bukan model pembelajaran SQ3R (Parmiti, et al., 2020).

Penelitian lain dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SQ3R Berbantu Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Indera”, didapatkan bahwa model pembelajaran SQ3R menunjukkan peningkatan pada hasil belajar yang terlihat dari hasil uji t berdasarkan hipotesis yang dilakukan menunjukkan hasil $t_{hitung} 2,88 > t_{tabel} 2,00$ pada taraf signifikan 5%. Yang berarti ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Nisa, et al.,

2023).

Berdasarkan penjabaran di atas dapat diketahui bahwa model SQ3R memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa serta memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Serta sesuai dengan masalah yang ditemui peneliti oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan kajian secara ilmiah mengenai “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR”

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar ruang lingkup masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pengaruh model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) berbantuan video animasi.
- 2) Hasil belajar Bahasa Indonesia tema 7 subtema 3 pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite and review*) berbantuan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite and review*) berbantuan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.4.1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite and review*) berbantuan video

animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

1.4.2. Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai model pembelajaran yang kreatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Guru

Model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite and review*) berbantuan video animasi diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran disekolah pada masa mendatang, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar disekolah melalui model SQ3R (*survey, question, read, recite and review*) berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4) Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi serta dapat memadukan media lainnya terhadap model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite and review*)

