

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang memiliki peran penting sebagai upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam hal memperbaiki kualitas diri. Melalui pendidikan siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuannya agar mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Diana et al., 2019). Proses pembelajaran yang diterapkan untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu disesuaikan dengan guru agar tujuan yang ingin disampaikan dapat tercapai dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang mengandung tiga unsur penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Muhammad Qasim Maskiah, 2016). Dalam suatu proses pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran, salah satu mata pelajarannya adalah bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib dengan materi standar isi satuan pendidikan Sekolah Dasar (Linggasari & Rochaendi, 2022). Bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan, kebutuhan, dan minatnya. Salah satu aspek penting yang perlu diajarkan ke siswa diharapkan mampu menguasai, memahami, dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti membaca, menyimak, menulis dan berbicara (Fika &

Sukmawarti, 2022). Salah satu karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia ialah materi pembelajaran yang diajarkan dengan cara berjenjang atau bertahap, yaitu pemberian materi dari konsep yang tergolong mudah ke konsep yang lebih sukar di dalam suatu proses pembelajaran (Feriyanti, 2019).

Suatu proses pembelajaran dapat berjalan baik apabila terpenuhi unsur-unsur pembelajaran yaitu yang terdiri dari siswa, guru, motivasi, bahan ajar, alat bantu ajar, serta suasana dan kondisi yang dapat membantu memberikan dorongan atau hambatan dalam siswa belajar. Hambatan yang sering terjadi di dalam kelas ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Rifa'i & Anni, 2012). Tak hanya itu, pembelajaran bahasa Indonesia saat ini guru biasanya hanya menyajikan atau menjelaskan materi matematika secara singkat kemudian memberikan contoh dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal latihan (Nurainingtias, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan awal, guru kurang memberikan apersepsi terhadap siswa, sehingga siswa masih belum siap untuk belajar, dan juga guru tidak menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Kemudian guru tidak menjelaskan menggunakan bahan ajar tetapi guru meminta siswa untuk membuka buku paket dan menyelesaikan soal yang ada di dalam buku paket tersebut, sehingga membuat siswa merasa bingung dan kesulitan dalam menyelesaikan soal. Siswa dituntut untuk belajar memahami sendiri walaupun di dalam buku paket sudah tertera bagaimana caranya menyelesaikan soal tentang perbedaan kalimat transitif dan intrasitif. Ketika siswa sudah selesai mengerjakan hanya dikumpulkan di

meja guru.

Dengan cara demikian, pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa akan merasa cepat bosan, dan juga siswa kurang maksimal dalam menangkap materi pembelajaran. Hasil belajar bahasa Indonesia siswa dilihat dari hasil ulangan harian kelas IV menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM yakni 75% dari total keseluruhan ada 9 siswa dengan nilai yang diperoleh 65. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan model *Learning Cycle 7e*.

Model *Learning Cycle 7e* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk menekankan pentingnya memunculkan pemahaman awal siswa dan memperluas konsep (Yaldi & Hasibuan, 2019). Model pembelajaran *learning cycle 7e* bertujuan untuk menekankan pentingnya memunculkan pemahaman awal dan memperluas konsep kepada siswa, pemahaman awal atau pemberian apersepsi kepada siswa dan memperluas (transfer) konsep siswa di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *learning cycle 7e* memiliki tujuh tahapan diantaranya *elicit, engage, explore, explain, elaborate, evaluate, dan extend*. Tahapan-tahapan tersebut memiliki peranan penting di dalam pembelajaran *Learning Cycle 7e* karena siswa yang belajar menggunakan media ini dapat meningkatkan kemampuan memahami dan keterampilan berpikir kritis siswa pada awal pembelajaran, siswa dibimbing guru untuk menggali konsep yang sudah dipelajari kemudian dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari dengan disertai penggunaan media pembelajaran yang tepat (Niki, 2019).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya et al., 2014). Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran tergantung pada bagaimana guru mampu mengkomunikasikan pesan yang hendak disampaikan melalui media pembelajaran (Ritonga & Halimah, 2023).

Media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa agar mata pelajaran lebih mudah dimengerti dalam pemahaman perbedaan kalimat transitif dan intrasitif salah satunya adalah media *powtoon* (Kotimah, 2024). Media *powtoon* memiliki peranan penting di dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kalimat transitif dan intrasitif karena media ini dilengkapi dengan penjelasan tentang kalimat transitif dan intrasitif. Oleh karena itu, media *powtoon* menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi kalimat transitif dan intrasitif.

Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* akan menjadi efektif apabila guru juga menyediakan media pembelajaran sebagai alat bantu pemahaman siswa. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media *powtoon* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memahami kalimat transitif dan intrasitif. Sehingga penelitian melakukan penelitian dengan judul pengaruh model *Learning Cycle 7e* berbantuan media *powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dibatasi pada materi pokok kalimat transitif dan intrasitif.
2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel penelitian ini terbatas pada :

- a. Variabel bebas

X_1 : Model *Learning Cycle 7e* berbantuan media *powtoon*

- b. Variabel terikat

Y : Hasil Belajar Bahasa Indonesia

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh model *learning cycle 7e* berbantuan media *powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model *learning cycle 7e* berbantuan media *powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, terutama manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memperoleh pengetahuan dari penggunaan model *Learning Cycle*

7e berbantuan media *powtoon* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

- b. Memberikan tambahan wawasan bagi para guru tentang pengaruh video animasi *powtoon* sebagai media pembelajaran kalimat transitif dan intrasitif.
- c. Memberikan pengetahuan inovasi penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa.

1. Meningkatkan kemampuan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Memperoleh pengetahuan dari penggunaan model *Learning Cycle 7e* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan memecahkan masalah bersama, berpendapat, dan bertanggung jawab.

b. Bagi Guru.

1. Memberikan tambahan wawasan bagi para guru tentang pengaruh video animasi dalam aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan informasi para guru mengenai alternatif solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan model *Learning Cycle 7e* yang dibantu dengan penggunaan media *powtoon*.

c. Bagi Kepala Sekolah.

1. Memberikan landasan dan kontribusi bagi kebijaksanaan yang

akan diambil dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Memberikan referensi dalam pengembangan kualitas pendidikan dengan meningkatkan kualitas guru dan siswa di sekolah.

d. Bagi Peneliti yang lain.

1. Dapat menjadi bekal dengan pengalaman dan wawasan untuk terjun langsung ke lapangan terutama di dunia pendidikan sebagai calon guru dalam penerapan langsung terhadap hasil belajar siswa melalui media pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* dengan berbantuan media *powtoon* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
2. Memotivasi dirinya agar selalu dapat mengembangkan dan juga berkontribusi di bidang pendidikan demi kemajuan bersama.
3. Memperluas pengetahuan khususnya di bidang pendidikan dengan mengembangkan model pembelajaran *Learning Cycle 7e* dalam proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran *Learning Cycle 7e*

Model pembelajaran *Learning Cycle 7e* merupakan suatu model yang memiliki tujuh tahapan yaitu *elicit, engage, explore, explain, elaborate, evaluate, dan extend*.

2. Media *Powtoon*

Media *powtoon* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang dapat diakses secara

online melalui *website* resmi *powtoon*.

3. Hasil belajar

Hasil belajar bahasa Indonesia merupakan perolehan nilai yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini hasil belajar siswa diukur melalui posttest berupa aspek pengetahuan/kognitif dari soal pilihan ganda berjumlah 20 soal.