

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dengan mengacu pada UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Amos., dkk, 2018, hlm.2), pendidikan diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menyediakan lingkungan belajar di kelas yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam mewujudkan potensi dirinya dan memperoleh pendidikan agama. Sifat-sifat yang dibutuhkan seseorang bagi diri sendiri dan masyarakat ialah ketangguhan mental, kontrol diri, kepribadian, intelektual, dan akhlak yang baik. Tujuan pendidikan ialah untuk menciptakan individu-individu yang berkaliber dan bermoral tinggi, awasannya luas, mampu memenuhi target, dan tangkas dalam menyesuaikan diri dengan cepat dan akurat terhadap perubahan keadaan. Karena pendidikan sendiri dapat menjadi motivasi agar lebih unggul dalam berbagai bidang kehidupan.

Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS at-Taubah (9): 122 disebutkan:

طَائِفَةٌ مِّنْهُمْ فِرْقَةٌ كَلَّمَ مِنْ نَفَرٍ قَلِيلًا كَأَنَّهٗ لِيُنذِرُوا الْمُؤْمِنِينَ كَانُوا وَمَا  
يَحْذَرُونَ لَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ رَجَعُوا إِذَا قَوْمُهُمْ وَلِيُنذِرُوا الَّذِينَ فِي لِيَتَّقَوْهُا

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madarat.

Menurut Rosnawati (2020, hlm. 6) memaparkan bahwa belajar berupa aktivitas yang pelaksanaannya oleh setiap individu secara sengaja atau tidak sengaja, dengan demikian menggeser kondisi tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, dan perubahan dari yang tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Menurut Iskandar Wassid dan Sunandar (2011, hlm.222), pembelajaran sebagai kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman serta partisipasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Belajar terdiri atas suatu tahapan dinamis untuk menjadikan perilaku berubah yang dihasilkan dari pengalaman dan hubungan dengan lingkungan, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan perkembangan saat ini, pendidikan menghadapi tantangan dalam kehidupan. Pada awal tahun 2020, dunia menghadapi peningkatan pandemi Covid-19. Merebaknya epidemi ini membuat seluruh aspek kehidupan perlahan mulai berubah. Mulai dari kegiatan sosial, ekonomi, pariwisata, kegiatan yang melibatkan banyak orang kini mulai dibatasi, termasuk sektor pendidikan (Baety & Munandar, 2021). Seiring dengan perubahan jalannya kegiatan pembelajaran, peserta didik, guru, dan orang tua tentunya dihadapkan pada berbagai kendala. Hal ini mempunyai konsekuensi tersendiri, banyak peserta didik yang mengalami kebosanan sehingga menurunkan kualitas hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA yang diketahui sebagai satu diantara ilmu dasar yang harus siswa kuasi. IPA menjadi satu dari beberapa kajian ilmu yang berhubungan langsung dengan kehidupan nyata (Nahdi dkk., 2018).

Hasil observasi ditemukan permasalahan, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama dengan guru wali kelas IV di SDN Budikarya didapatkan rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami penurunan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut nilai hasil belajar peserta didik kelas IV-B di SDN Budikarya Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV-B**

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Agril	45	Tidak tuntas
2.	Aininda	57	Tidak tuntas
3.	Ananda	76	Tuntas
4.	Aqila	65	Tidak tuntas
5.	Arga	77	Tuntas
6.	Bela	60	Tidak tuntas
7.	Delvina	77	Tuntas
8.	Denis	55	Tidak tuntas
9.	Disa	64	Tidak tuntas
10.	Hafiz	75	Tuntas
11.	Irfa	40	Tidak tuntas
12.	Maharani	76	Tuntas
13.	Mikail	50	Tidak tuntas
14.	Mutiara	55	Tidak tuntas
15.	November	78	Tuntas
16.	Reza	67	Tidak tuntas
17.	Rizky	78	Tuntas
18.	Salma	65	Tidak tuntas
19.	Syntia	75	Tuntas
20.	Tesa	57	Tidak tuntas
Jumlah		1.292	
Rata-rata		64,6	
Jumlah peserta didik yang tuntas belajar			8
Ketuntasan klasikal			40%

**(Sumber : Guru Kelas IV-B SDN Budikarya)**

Berdasarkan analisis, penyebab hal tersebut ialah kurang beragamnya media belajar yang dipakai, model belajar yang digunakan kurang memunculkan keaktifan siswa secara individu, pembelajaran yang dilakukan masih konvensional, konsentrasi siswa ketika pembelajaran kurang, kegiatan dalam pembelajaran tidak merata karena kebanyakan yang aktif/didominasi oleh peserta didik yang lebih pintar saja.

Suasana belajar yang menyenangkan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar di kelas. Melalui partisipasi siswa di kelas, siswa mengembangkan pemahaman dan retensi yang kuat terhadap materi yang diajarkan di kelas. Untuk mencapai tujuan kurikulum, guru harus menjadi guru yang kreatif dan inovatif untuk menjamin pembelajaran yang bahagia. Di luar itu, guru dapat menguasai model dan metode pembelajaran

serta menerapkannya dalam proses pembelajaran untuk menciptakan indikator keberhasilan siswa.

Berhasil tidaknya suatu kelas tergantung pada model belajar yang diterapkan saat kelas berlangsung. Ada banyak cara untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, satu diantaranya ialah penggunaan model kooperatif bergambar (*cooperative learning tipe picture and picture*) dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat (2017) dalam Kharis (2019, hlm. 174) bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* identik dengan media gambar atau sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Seperti halnya yang dilaksanakan oleh Andi Rosma (2016, hlm. 235) di SD Terpencil Baina'a Barat di kelas IV. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Indonesia mengikuti *Programme for International Student Assessment* (PISA). Sebuah tes yang dirancang oleh Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (*Organisation for Economic Co-operation and Development, (OECD)*). Di bidang sains, OECD menjelaskan bahwa 35% siswa Indonesia masih berada di kelompok kompetensi tingkat 1a dan 17% di tingkat lebih rendah. Tingkat kompetensi 1a mengacu pada kemampuan siswa dalam menggunakan bahan umum dan pengetahuan prosedural untuk mengenali atau membedakan penjelasan tentang fenomena ilmiah sederhana. Dan di dapatkan hasil yaitu berdasarkan capaian skor PISA Indonesia di bidang literasi sains pada 2022 mendapatkan skor 383 turun 13 poin dengan ranking 67, target RPJM 402.

Permasalahan tersebut membutuhkan solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga minat peserta didik untuk belajar terus bertumbuh, media belajar yang kreatif. Contoh media yang bisa dipakai dalam pembelajaran ialah media interaktif berbantuan *Wordwall*. Dinding kata merupakan alat pembelajaran yang dapat digunakan tidak hanya untuk memperlihatkan atau memajang, namun dirancang untuk meningkatkan pembelajaran kelompok dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam penciptaannya (Wagstaff, 1999, hlm.5). Media *Wordwall* merupakan media yang sangat digemari oleh kalangan pelajar karena dilengkapi dengan

permainan yang menarik dan menyenangkan, pelajar mungkin belum memahaminya, mereka merasa sedang bermain namun sebenarnya sedang belajar.

*Wordwall* ialah aplikasi digital dengan basis web yang membantu guru merancang proses belajar dan menyediakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif kepada peserta didik (Nenohai dkk., 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Maghfiroh (2018) dalam studinya bahwa media dinding kata dapat membangun hubungan timbal balik yang bermanfaat bagi peserta didik. Media *Wordwall* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan meningkatkan semangat belajar peserta didik serta suasana belajar yang nyaman dapat tercipta (Sinaga dan Soesanto, 2022). *Wordwall* merupakan sarana pembelajaran berupa permainan kuis yang menampilkan berbagai pertanyaan menarik dan bervariasi di layar kelas dan peserta didik menjawabnya secara bersama-sama sehingga menciptakan pengalaman belajar yang hidup. *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tetapi juga mengembangkan sikap ilmiah peserta didik (Arimbawa, 2021).

Kegiatan pembelajaran mengacu pada proses pendewasaan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik secara bersama-sama. Kegiatan pembelajaran seperti ini, tidak terlepas dari peran guru dan peserta didik, di mana guru harus memberikan kenyamanan pada saat proses pembelajaran karena di dalamnya terdapat proses transfer ilmu dari guru kepada peserta didik. Hlm ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hasil belajar tidak lepas dari karakteristik peserta didik itu sendiri, serta situasi dan kondisi di mana kegiatan pembelajaran tersebut di laksanakan.

Uraian sebelumnya memperlihatkan bahwa hasil pembelajaran merupakan isu utama yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan satu diantara upaya untuk membangun lingkungan kelas yang interaktif. Dengan demikian, mengingat konteks permasalahan seperti yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat motivasi yang baik bagi peneliti untuk melakukan kajian mendalam yang judulnya “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and picture* Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah

Dasar (Kelas IV Di SDN Budikarya Dengan Pendekatan Kuantitatif Quasi Eksperimen).”

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi masalah yakni:

1. Rendahnya hasil belajar IPA peserta didik di dalam kelas
2. Kurangnya penggunaan media belajar yang inovatif dan beragam
3. Kurangnya keaktifan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang akan dibahas ialah berikut ini:

1. Apakah model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Budikarya?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA peserta didik yang menerapkan model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Wordwall* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall* di kelas IV SDN Budikarya?
3. Bagaimana pelaksanaan proses belajar dengan menerapkan model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Wordwall* di kelas IV SDN Budikarya?

### **D. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan masalah pada penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian yang diteliti adalah peserta didik kelas IV-B SDN Budikarya Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2023/2024
2. Materi pelajaran yang diambil adalah IPA yang dibatasi pada materi “Gaya dan Perubahan Bentuk Benda Akibat Gaya”
3. Sasaran penelitian terbatas pada aspek kognitif peserta didik

### **E. Tujuan Penelitian**

Dari uraian rumusan masalah tersebut, dengan demikian tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN Budikarya
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA peserta didik yang menerapkan model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Wordwall* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *wordwall* di kelas IV SDN Budikarya
3. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan proses belajar dengan menerapkan model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Wordwall* di kelas IV SDN Budikarya

### **F. Manfaat Penelitian**

Jika penelitian ini berhasil maka diharapkan memberikan kebermanfaatan berikut ini:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana model belajar dengan kooperatif *Picture and picture* yang memakai media *Wordwall* mempengaruhi hasil belajar IPA siswa SD.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan mandiri
- 2) Meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar
- 3) Menumbuhkan kerja sama siswa yang lebih besar
- 4) Meningkatkan semangat belajar siswa sepanjang proses belajar

b. Bagi Guru

- 1) Sarannya ialah pemakaian media interaktif di kelas untuk melaksanakan aktivitas belajar lebih bervariasi.
- 2) Memberikan rincian dan penjelasan terkait model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* terhadap hasil belajar IPA dengan memakai media *Wordwall*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan panduan model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai salah satu acuan referensi bagi guru yang lain dalam menjadikan aktivitas belajar meningkat.

d. Bagi Peneliti

Dapat menawarkan pengetahuan langsung tentang model belajar kooperatif *Picture and picture* memakai media *Wordwall* pada tujuan pembelajaran IPA sebagai calon guru.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model belajar kooperatif tipe *Picture and picture* dengan memakai media *Wordwall*

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dipakai dalam variabel penelitian berikut ini disediakan untuk membantu mencegah kesalahpahaman:

### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and picture*

Model kooperatif tipe *Picture and picture* merupakan serangkaian instruksi memakai alat bantu visual yang memberikan siswa gambaran nyata untuk memudahkan mereka dalam memahaminya. Menurut Rusman (2012, hlm. 202), pembelajaran kooperatif ialah suatu jenis pengajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang beragam. Sedangkan Parker di dalam Huda (2014, hlm.29) mendefinisikan bahwa kelompok kooperatif berfungsi sebagai suasana belajar yang mendukung komunikasi siswa dalam kelompok dan menyelesaikan tugas akademik untuk mencapai tujuan bersama.



## **2. Media *Wordwall***

Asal kata media ialah kata Latin *medius*, jika dimaknai secara harfiah “di tengah”, “perantara” atau “pengeditan”. Media disebut mediator atau penyampai pesan dari yang mengirim ke yang menerima, dalam bahasa Arab. Menurut Asyhar (2020, hlm.8) menyatakan bahwa media pembelajaran berupa alat dalam penyaluran pesan selama proses belajar dari sumber belajar yang mendukung supaya proses belajar terlaksana dengan efisien dan efektif.

Menurut Arimbawa (2021, hlm.326) menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan permainan yang di buat untuk proses belajar, tetapi dapat dikatakan belajar dan bermain sebab di dalamnya ada beberapa pilihan yang dapat di gunakan dalam pembelajaran yang berbentuk permainan.

## **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar ialah keterampilan atau kemampuan tertentu yang peserta didik capai apabila proses belajar mengajar telah usai, yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari, 2021, hlm.49). Menurut Nana Sudjana (dari buku Haryanto Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan *Two Stay Two Stray* (2022, hlm.28)), secara umum hasil belajar dimaknai sebagai proses berubahnya tingkah laku, pengetahuan, atau keterampilan seseorang sebagai akibat dari pengalaman belajar. Nana Sudjana dan Bloom dikenal sebagai ahli di bidang pendidikan dan pemahamannya terhadap hasil belajar mencakup berbagai aspek seperti kognitif (pengetahuan), afektif (nilai, sikap) dan psikomotor (keterampilan motorik).

## **4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Menurut Rahayu, dkk. (2012, hlm.64) Ilmu Pengetahuan Alam atau SAINS ialah ilmu-ilmu dengan kajian berupa gejala-gejala alam, baik yang hidup maupun yang tidak hidup atau ilmu-ilmu tentang kehidupan dan tentang dunia fisik. Pengetahuan ilmiah diperoleh dan dikembangkan berdasarkan serangkaian penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan seperti “Apa?”, “Mengapa?” dan “Bagaimana?” dari fenomena alam dan penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari.

## **H. Sistematika Skripsi**

Peneliti membuat sistematika skripsi yang terdiri dari bagian awal yang disusun secara sistematis, bab I sampai V, dan bagian akhir, yaitu:

Bab I Pendahuluan, merupakan permulaan dari penulisan skripsi yang memuat latar belakang penelitian yang berkaitan dengan fakta dan harapan di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika skripsi.

Bab II Penelitian Teoritis dan Kerangka Pemikiran meliputi penelitian teoritis yang berkaitan dengan variabel yang diteliti, penelitian terdahulu (meliputi penelitian-penelitian terdahulu yang subjek dan objeknya sama dengan penelitian peneliti sebagai pemutakhiran), dan kerangka pemikiran (termasuk penjelasan singkat logikanya). belajar.

Bab III Metode Penelitian, merupakan penjelasan secara sistematis dan rinci tentang langkah yang dipakai dalam menemukan jawaban dari rumusan masalah dan mendapatkan kesimpulan dari hasil data yang diperoleh. Yang dibahas pada bab ini meliputi metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, alat dalam mengumpulkan data, teknik dalam analisis data dan tahapan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, merupakan penyampaian dari temuan peneliti berdasarkan data analisis yang diolah dengan berbagai kemungkinan secara berurutan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian dan membahas temuan yang ditemukan ketika meneliti di lapangan yang bertujuan dalam menemukan jawaban dari rumusan masalah yang telah di tentukan.

Bab V Simpulan dan Saran, merupakan penyajian kesimpulan dari temuan analisis berdasarkan temuan di lapangan dan saran penulis terhadap hasil analisis temuan di lapangan serta bentuk rekomendasi kepada pembuat kebijakan, pengguna, pembaca, atau peneliti selanjutnya.