

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Secara esensial, manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki kedudukan tertinggi dibandingkan makhluk lainnya di dunia. Keunggulan ini disebabkan oleh kemampuan berpikir yang memungkinkan manusia untuk berkembang dan membangun peradaban. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Dengan demikian, mereka dapat memiliki nilai spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan bangsa.

Pasal 14 menyatakan bahwa pendidikan dasar merupakan salah satu jalur dalam sistem pendidikan formal. Pendidikan dasar berperan sebagai fondasi bagi jenjang pendidikan menengah. Sementara itu, Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Proses pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Belajar merupakan upaya yang dilakukan seorang siswa untuk menunjukkan kapasitas dirinya dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Proses belajar melibatkan interaksi dengan berbagai situasi di sekitarnya. Secara umum, belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang memiliki arah tujuan serta melibatkan aktivitas melihat, mengamati, dan memahami suatu hal. Selain itu, belajar juga mencerminkan perubahan dalam perilaku individu yang bersifat relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan, yang melibatkan aspek kognitif. Dengan demikian, perubahan yang terjadi tidak hanya terbatas pada pemahaman ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan, kemampuan, sikap, karakter, serta perilaku.

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan terjadinya perubahan dalam diri seseorang. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses belajar dan dapat terlihat dalam berbagai bentuk, seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta berbagai aspek lain dalam diri individu yang menjalani pembelajaran (Sakilah, 2020).

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Sebagai pengelola sekaligus pelaksana, guru memiliki tanggung jawab untuk mengarahkan jalannya proses belajar mengajar.

Selain itu, guru juga memiliki tugas yang besar dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu membangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menyempurnakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah mencakup berbagai aktivitas, seperti penyampaian materi, pemilihan model pembelajaran yang sesuai, serta penggunaan alat peraga yang efektif agar siswa dapat memahami konsep dengan baik.

Di kelas 3 SDN Gedanganak 03 Kecamatan Ungaran Kabupaten Semarang, salah satu permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran adalah rendahnya tingkat pemahaman siswa, yang tercermin dari rata-rata hasil belajar yang masih kurang memuaskan. Prestasi akademik yang rendah ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian dan minat siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Berikut adalah hasil ulangan siswa kelas III A dan IIIB dalam mata pelajaran IPA:

**Tabel 1** Nilai Ulangan Siswa Kelas III Pembelajaran IPA

<b>Responden</b>	<b>Kelas A</b>	<b>Kelas B</b>
1	60	60
2	60	80
3	70	80
4	50	50
5	60	60
6	40	70
7	60	60
8	60	60
9	70	90
10	40	60

11	60	60
12	80	80
13	50	60
14	50	60
15	60	70
16	60	70
17	60	70
18	40	80
19	60	60
20	70	70
21	60	60
22	60	60
23	70	50
24	80	80
25	60	60
26	70	90
27		65
28		64
29		68
30		55

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata siswa kelas IIIA dan IIIB belum memahami pembelajaran yang diberikan oleh Guru, hal ini dibuktikan masih rendahnya nilai siswa. Dari kelas IIIA diketahui dari sebanyak 26 siswa hanya ada 7 siswa yang memenuhi nilai ambang batas yaitu 65 dengan nilai rata-rata kelas 66,7 sedangkan kelas IIIB dari 30 siswa hanya 13 siswa saja yang memenuhi nilai ambang batas 65 dengan nilai rata-rata kelas 60.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas 3 SDN Gedanganak 03 Kecamatan Ungaran Kabupaten Semarang pada tanggal 23 Januari 2024 terlihat guru telah berupaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Adapun upaya yang dilakukan guru sebagai berikut ini:

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran sebelum dilakukannya latihan.

- b. Guru menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan pelajaran IPA.
- c. Guru mengombinasikan metode ceramah dengan tanya jawab dalam pembelajaran.
- d. Guru memberikan tugas secara berdiskusi dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru dalam mengajar di kelas adalah belum menemukan model pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan berbagai media yang tersedia. Pemilihan model yang tepat akan sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model yang sesuai juga dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi dan memberikan penilaian kepada siswa.

Berdasarkan gejala yang diamati, kemampuan siswa kelas 3 SDN Gedanganak 03 masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan yang membuat proses pembelajaran kurang interaktif. Temuan ini diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Januari 2024 di kelas 3 SDN Gedanganak 03, dengan mengacu pada informasi dari Ibu Fitriani selaku wali kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan ini mencakup peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui peningkatan minat belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa adalah model *Example Non-Example* yang didukung oleh media Kuda Lantar.

Model *Example Non-Example* berbantuan media Kuda Lantar ini dianggap penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini mengandalkan penggunaan contoh-contoh, baik dalam bentuk kasus maupun gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar yang diajarkan (Huda, 2016). Model pembelajaran *Example non Examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh dan bukan contoh (Huda, 2016). Contoh maupun bukan contoh di dapat dari contoh gambar-gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Pendekatan ini memungkinkan pergeseran dari strategi pembelajaran klasik (ceramah) ke model yang lebih inovatif, mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif dan kritis, sehingga mereka tidak lagi sekadar menjadi penerima materi secara pasif.

Media kuda lantar memiliki berbagai keunggulan, antara lain mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar siswa, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang berkesan, mudah diaplikasikan oleh siswa, serta membantu mereka dalam menguasai materi sehingga pemahaman konsep dapat meningkat secara optimal. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membuat proses pembelajaran lebih interaktif, dan menghindari metode pengajaran yang monoton seperti ceramah semata (Johan, 2019). Media Kuda Lantar juga disertai dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Menurut Sari dan Supardi, penggunaan

kartu yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam menjawab selama proses pembelajaran (Riyani, 2019).

Menurut Khodijah Salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi belajar adalah minat (Khodijah, 2016). Ketertarikan terhadap suatu objek pembelajaran akan mendorong seseorang untuk mempelajarinya lebih dalam dan mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Usman, proses belajar mengajar yang efektif ditandai dengan adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar (Darmadi, 2017). Menurut Slameto, minat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar. Ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu hal, ia cenderung akan melakukannya dengan antusias. Sebaliknya, tanpa adanya minat, seseorang kemungkinan besar tidak akan tergerak untuk melakukannya. Oleh karena itu, membangkitkan minat belajar pada dasarnya adalah membantu siswa memahami keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan pribadinya. Proses ini melibatkan upaya menunjukkan kepada siswa bagaimana suatu pengetahuan atau keterampilan dapat berdampak pada dirinya, mendukung pencapaian tujuannya, serta memenuhi kebutuhannya (Slameto, 2017). Jika siswa menyadari bahwa pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan yang mereka anggap penting, serta memahami bahwa pengalaman belajar dapat meningkatkan perkembangan diri mereka, maka minat siswa untuk mempelajarinya akan meningkat.

Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat mendorong minat siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran. Hal ini dapat terwujud ketika siswa mendapatkan pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahunya. Salah satu mata pelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu

siswa adalah IPA. Pembelajaran IPA berfokus pada proses investigasi, yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir dalam memahami berbagai fenomena alam. Untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA, terdapat beberapa komponen penting yang harus diperhatikan. Komponen tersebut mencakup pemilihan konsep yang diajarkan agar lebih bermakna, kesiapan siswa dalam mengolah dan menerapkan informasi, serta pengaturan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran IPA.

Rendahnya minat belajar, termasuk karakteristik siswa dan keluarganya, kemampuan membaca, konsep diri, strategi pembelajaran, tingkat kehadiran, dan rasa memiliki merupakan faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar IPA yang diperoleh siswa di Indonesia (Wicaksana & Suryani, 2022). Salah satu faktor krusial dalam pembelajaran adalah lingkungan belajar siswa, yang dipengaruhi oleh pendekatan yang diterapkan guru guna memaksimalkan potensi mereka dalam mempelajari IPA serta mengaplikasikan konsepnya untuk memahami lingkungan. Namun, para guru masih belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang aktif dan kreatif, kurang melibatkan siswa secara optimal, serta belum memanfaatkan model yang beragam dan penggunaan alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat memberikan tantangan bagi siswa dalam proses belajar sekaligus meningkatkan minat mereka dengan menyertakan gambar-gambar dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul: “**Keefektifan Model**

Pembelajaran *Example Non Example* Berbantuan Alat Peraga Kuda Lantar Terhadap Minat Belajar Kelas 3 Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar terhadap minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03?
2. Apakah ada perbedaan minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03 melalui penggunaan model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar?
3. Apakah model pembelajaran *Exampel Non Exampel* berbantuan media alat peraga kuda lantar dapat meningkatkan minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar terhadap minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03.

2. Terdapat perbedaan minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03 melalui penggunaan model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar.
3. Terdapat peningkatan minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03 model pembelajaran *Exampel Non Exampel* berbantuan media alat peraga kuda lantar.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik dalam aspek teoritis maupun praktis. Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1.4.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman dan memperkaya kajian di bidang pendidikan, terutama terkait efektivitas model pembelajaran *Example Non Example* dengan bantuan alat peraga Kuda Lantar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang membahas strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

##### 1.4.2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk terus menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan inovatif guna meningkatkan perhatian serta minat siswa dalam

belajar melalui media kuda lantar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa khususnya model pembelajaran *Example Non Example*.

b. Bagi siswa

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah melalui media kuda lantar.
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan model pembelajaran *Example Non Example* dengan bantuan alat peraga Kuda Lantar.
- 3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis melalui model pembelajaran *Example Non Example*.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif khususnya model pembelajaran *Example Non Example*.
- 2) Mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan alat peraga yang sesuai dengan

kebutuhan siswa.