BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Sudjana (2013:1) pendidikan adalah upaya manusia untuk “memanusiakan manusia” manusia pada hakikatnya adalah makhluk tuhan yang paling tinggi dibandingkan dengan makhluk lain ciptaan- Nya disebabkan memiliki kemampuan berbahasa dan akal pikiran/ rasio, sehingga manusia mampu mengembangkan dirinya sebagai manusia yang berbudaya.

Pendidikan di Indonesia dapat diterapkan dalam pembelajaran disekolah. Gagne (dalam Leksono, 2016:57) mengatakan “Pembelajaran merupakan pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksut agar terjadi belajar dan membuatnya berguna”. Sedangkan menurut Suherman (dalam Leksono, 2016:57) pembelajaran adalah upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses untuk dapat membuat perkembangan pada diri seseorang dan dapat membuat dirinya berguna di masyarakat. Setiap pembelajaran tentu mempunyai tujuan yang harus dicapai. Sanjaya (2006: 63) mengatakan “ Tujuan pembelajaran adalah pengikat segala aktivitas guru dan siswa, oleh sebab itu dalam merumuskan tujuan pembelajaran merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam merancang sebuah program pembelajaran.

Permasalahan yang dialami siswa saat ini yaitu kurangnya minat belajar, karena penerapan model pembelajaran monoton dan cenderung membosankan membuat siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan mudah lupa pada materi yang disampaikan jika model pembelajaran yang digunakan tidak bermakna bagi siswa. Hal tersebut dapat memicu hasil belajar yang kurang maksimal dan tujuan pembelajaran juga tidak bisa tercapai secara maksimal. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan melakukan pembelajaran secara aktif untuk siswa salah satunya

adalah penerapan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Pencapaian hasil belajar yang maksimal diperlukan minat belajar yang maksimal juga, guru harus dapat memotivasi siswa dalam hal tersebut dengan membuat inovasi dalam penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan kondisi siswa agar siswa dapat menerimanya dengan mudah serta dalam penerapan model pembelajaran tentu saja dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi serta mengaktifkan siswa saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan siswa serta lingkungan kelas, dan media pembelajaran juga harus menyenangkan agar siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran dengan permainan, tentu saja hal tersebut akan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu dalam penelitian yang dilakukan ini akan menerapkan model pembelajaran ARIAS dengan berbantuan media permainan engkle dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang sederhana tetapi dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif.

Model pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa saat proses pembelajaran karena dalam model pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen yaitu *Assurance* (percaya diri), *Relevance*, Interest (minat), *Assesment* (evaluasi), dan *Satisfaction* (penguatan). Komponen dalam model pembelajaran tersebut merupakan suatu kesatuan dalam penerapannya. Hal tersebut diharapkan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa dan dapat menjadi pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa. Dalam penerapan model pembelajaran ARIAS juga dengan berbantuan media permainan engkle, media engkle digunakan untuk memotivasi siswa agar dapat percaya diri dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran permainan engkle ini diharapkan juga dapat membuat siswa untuk tidak melupakan salah satu permainan tradisonal. Melihat

saat ini sudah mulai punah permainan tersebut. Untuk itu peneliti menggunakan berbantuan media pembelajaran tersebut juga dengan tujuan dapat melestarikan permainan tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Yasa, dkk (2014), Hindayani, dkk (2016), dan Satriani (2018) yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran ARIAS dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvesional pada siswa SD, pada hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelejaran ARIAS berpengaruh terhadap hasil belajar.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 1 pembelajaran 1. Teori belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori belajar behavior pada Teori belajar Clark Hull yaitu adanya hubungan antara stimulus dengan respon, mengaitkan teori belajar behvioristik dengan teori evolusi. Semua fungsi tingkah laku bermanfaat untuk menjaga kelangsungan hidup manusia. Oleh sebab itu kebutuhan biologis dan pemuasannya menempati posisi sentral dalam kegiatan manusia. Konsep utama dalam teori ini yaitu kebiasaan dan respon. (Leksono, 2016:93).

Adapun batasan masalah yang harus diterapkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Batasan masalah yang dirumuskan yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran ARIAS *(Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction).*
2. Penerapan model pembelajaran ARIAS menggunakan berbantuan media permaianan engkle.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Keboan Anom Gedangan pada tema 3 (peduli terhadap makhluk hidup) subtema 1 (hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku) pembelajaran 1.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Terkait dengan judul latar belakang masalah yang telah disampaikan, dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu “adakah pengaruh model pembelajaran ARIAS *(Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction)* dengan berbantuan media permainan engkle terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Keboan Anom ?”

D. Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang sudah dirumuskan peneliti memiliki tujuan, yaitu mengetahui pengaruh model pembelajaran ARIAS *(Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction)* dengan berbantuan media permainan engkle terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Keboan Anom.

E. Manfaat Penelitian

Proposal penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses pelaksanaanya, yaitu :

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam meningkatkan minat siswa untuk dapat aktif saat pembelajaran di kelas serta memudahkan guru untuk dapat menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi sekolah

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction)* dapat memberikan inovasi baru bagi sekolah dan akan dapat meningkatkan kualitas sekolah secara akademik maupun non akademik. Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction)* juga akan membuat suasana pembelajaran lebih aktif.

3. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti yaitu agar dapat memudahkan peneliti saat sudah menjadi guru peneliti dapat mengetahui pengaruh dalam model pembelajaran ARIAS dengan berbantuan media permainan engkle terhadap engkle.