

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia menghadapi macam-macam masalah dan tantangan dalam proses kehidupannya. Manusia yang mampu mengatasi kesulitan dan tantangan dalam kehidupannya dengan baik adalah manusia yang berhasil. Namun, untuk dapat mengatasi kesulitan dan tantangan kehidupan dengan cara yang baik dan bijaksana manusia memerlukan proses pendidikan. Dalam mendorong sumber daya manusia yang bermutu, pendidikan yaitu kedudukan yang sangat penting agar menjadi berpengetahuan dan mencapai cita-cita agar kehidupan bangsa dapat sejahtera. (Ubaidillah, 2020). Pendidikan yaitu upaya dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perubahan di era global. Agar menciptakan pendidikan yang bermutu dan mutu sumber daya manusia yang meningkat (Nurrita, 2018). Maka dari itu, pentingnya faktor tingkat sekolah dasar, karena potensi berkembangnya anak terdapat pada tingkat dasar, dan sekaligus merupakan dasar awal bagi kemampuan belajar jenjang pendidikan berikutnya (Kosilah & Septian, 2020).

Proses pembelajaran yaitu kegiatan agar mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa dan guru (Wahid, 2018). Pada tematik, kesiapan pendidik sangat berpengaruh dalam mendorong siswa untuk mengamati, menanya, berdiskusi, berkomunikasi dan mempresentasikan setelah menerima materi pembelajaran. Mata pelajaran sangat penting bagi siswa, karena membantu siswa memahami pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema dengan lebih mudah. Kemudian juga lebih efisien waktu yang digunakan. Pembelajaran tematik di sekolah menjadikan peserta didik lebih kreatif dan aktif karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Variasi metode yang disesuaikan dengan kondisi materi dan materi pelajaran yang diajarkan meningkatkan tingkat keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah proses pengintegrasian bahan ajar atau antara mata pelajaran hingga segala aspek perkembangan anak dan kebutuhan lingkungan sosial anak dalam satu tema pembelajaran (Yusma, 2019).

Belajar yaitu aktivitas utama dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk membentuk perubahan perilaku. Kegiatan pembelajaran semacam ini membutuhkan semangat, partisipasi interaksi siswa dan guru saat pembelajaran. Penguasaan materi, pemahaman konsep dan prestasi merupakan kemajuan pada proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017).

Hasil belajar sesudah proses pembelajaran merupakan keterampilan yang didapatkan siswa setelah menyelesaikan proses belajar, karena hasil belajar salah satu tujuan sistem pembelajaran di sekolah. Indikator kualitas dan pengetahuan yang dimiliki siswa yaitu merupakan hasil belajar. Sesudah proses belajar selesai hasil belajar dapat dilihat melalui tingkat kephahaman siswa. Hasil belajar yang tinggi dan rendah dapat dimanfaatkan sebagai indeks seberapa banyak pemahaman yang dikuasi dalam bidang pembelajaran tertentu (Nasution, 2017).

Hasil belajar memiliki tiga tingkatan di antaranya hasil belajar afktif, psikomotorik dan kognitif. Hasil belajar kognitif merupakan perkembangan keahlian anak melalui pengetahuan (Pertiwi, Mukadi & Samsuri, 2020). Tujuan yang diharapkan dalam ranah kognitif di antaranya terdapat mengklasifikasikan keterampilan. Dalam proses berpikir siswa dituntut untuk dapat menerapkan teori ke dalam tindakan. Ranah kognitif ini memiliki enam tingkatan, di antaranya : (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) mencipta (Anderson & Krathwohl, 2015). Perilaku yang mencakup penguasaan ranah kognitif siswa, dicontohkan oleh ranah intelektual, misalnya pemahaman dan keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan siswa, berdasarkan berkembangnya teori yang dimiliki siswa, dan hal baru yang mereka terima dalam memori berpikir (Magdalena, Fajriyati, Rasid & Diasty, 2020).

Hasil wawancara pada tanggal 09 Januari 2023 di SDN Sapan dengan kepala sekolah dan wali kelas VI terdapat permasalahan hasil belajar tematik yaitu dalam proses pembelajaran ditemukannya kesulitan bagi pendidik untuk menyampaikan materi tematik, karena selama proses pembelajaran di kelas guru cenderung menerapkan metode ceramah, sehingga pembelajaran cenderung berpusat kepada guru. Kemudian siswa juga kurang mampu berkonsentrasi dalam waktu yang lama

sehingga pembelajaran di kelas cenderung cepat bosan. Siswa sulit untuk membedakan pembelajaran tematik yang cenderung menyatu dengan beberapa mata pelajaran.

Minimnya hasil belajar kognitif siswa dapat ditemukan di SDN Sapan. Saat proses pembelajaran di kelas, hasil belajar sehari-hari dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa nilai siswa yang kurang dari KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70. Diperoleh rata-rata hasil belajar pada kelas 6 A yaitu 71 namun secara individu pada kelas 6 A ditemukan 7 siswa dari jumlah 20 siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM, sedangkan kelas B diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 70, namun secara individu terdapat 9 siswa dari 20 siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM.

Kurangnya penguasaan siswa pada materi yang telah dijelaskan oleh guru menyebabkan minimnya hasil belajar yang diperoleh. Sehingga guru harus memberikan tugas tambahan sebagai perbaikan atas nilai peserta didik dan juga sebagai tolok ukur guru untuk mengetahui materi tersebut dapat di pahami siswa atau belum. Dengan pembelajaran guru yang kurang bervariasi, maka menimbulkan minat siswa yang rendah dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi alternatif untuk menangani rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Dalam menyikapi permasalahan tersebut, peneliti akan mengimplementasikan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran. Dalam melakukan penelitian, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter pada kelas eksperimen dan menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar pada kelas kontrol.

Menurut Sholikhah, Kartana & Utami (2018) Model pembelajaran *open ended* yaitu proses pembelajaran individu secara terbuka menetapkan dan mencapai tujuan dan keinginannya. Model pembelajaran ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas siswa karena mereka terlibat lebih aktif pada pembelajaran mereka dan terdapat lebih banyak harapan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara keseluruhan. Dalam model pembelajaran

*open ended* juga memfasilitasi aktivitas dan kreativitas siswa, menyajikan berbagai metode atau solusi untuk berbagai masalah yang disesuaikan kemampuan setiap siswa. Sehingga mendapatkan pengetahuan untuk menemukan, mengidentifikasi dan memecahkan masalah. Beberapa manfaat yang dapat di ambil dari model pembelajaran *open ended* siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dan lebih sering mengungkapkan ide-idenya, sehingga kreativitas siswa terlihat saat mereka memecahkan masalah dengan caranya sendiri (Hidayati, 2017).

Dari konsep yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat diartikan dengan menerapkan model *open ended* saat proses belajar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa karena dibiasakan dengan melalui model pembelajaran untuk berpikir kreatif. siswa dihadapkan pada beberapa masalah terbuka yang artinya menantang siswa untuk menemukan berbagai solusi dengan memecahkan masalah (Muazaroh & Abadi, 2020).

Selain menggunakan model, peneliti akan memakai media pembelajaran mentimeter sebagai wadah menyampaikan materi kepada siswa. Ada banyak media yang dapat guru terapkan yaitu media pembelajaran berbasis *website* yang bisa menambah hasil belajar kognitif siswa saat pembelajaran yaitu media pembelajaran Mentimeter. Kelebihan media ini adalah sebagai sarana yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, sarana pengumpulan data, dan sarana mengungkapkan pendapat. (Putri, Wijoyo & Herlambang, 2021)

Menurut Zulfa & Huda (2021) Mentimeter yaitu media pembelajaran interaktif yang dapat dilaksanakan secara *online* maupun tatap muka. Media ini dapat diterapkan sebagai media untuk presentasi, cerdas cermat, hingga dijadikan sebagai *game*, setelah materi disajikan oleh guru, media ini dapat dijadikan sebagai alat tes untuk mengukur pemahaman siswa.

Penggunaan alat bantu belajar Mentimeter sangatlah penting karena alat ini dapat dimanfaatkan oleh siapa saja. Bagi para pengajar, alat ini membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, alat ini juga bermanfaat bagi para siswa karena selama proses pembelajaran, mereka diharuskan untuk lebih aktif terlibat. Penelitian ini akan dilakukan perbandingan

dengan menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter dan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar selama pembelajaran untuk mengukur apakah terletak perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif. Maka dari itu peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Open Ended* Berbantuan Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”**

## **B. Rumusan Masalah**

Bersumber pada permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diuraikan pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa poin, di antaranya:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran tematik menggunakan model *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter dengan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Bersumber pada rumusan masalah di atas, maka terdapat beberapa tujuan penelitian yaitu di antaranya:

1. Hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter.
2. Hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar.

3. Perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran tematik menggunakan model *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter dengan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Selain tujuan, Adapun manfaat yang diharapkan itu di antaranya:

1. Dalam teori, penelitian ini diharapkan memperkuat pandangan mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran *open ended* yang didukung oleh aplikasi mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Secara praktis, penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:
  - a) Bagi Guru

Penulis berharap tulisan ini dapat menjadi panduan bagi para guru di SDN Sapan dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran *open ended* yang didukung oleh aplikasi mentimeter.

- b) Bagi Siswa

Penulis berharap murid dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Model pembelajaran *open ended* yaitu model pembelajaran yang melibatkan pada suatu masalah untuk dianalisis (Lestari, Suniasih & Manuaba 2017). Untuk membantu menyajikan materi pembelajaran tematik dengan mengimplementasikan model pembelajaran *open ended*, guru dapat menerapkan media sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam mata pelajaran tematik, guru dapat menggunakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran mentimeter.

Media mentimeter merupakan perangkat aplikasi yang dapat mendorong motivasi, minat dan hasil belajar karena media ini dapat mempermudah

penerimaan pesan yang disampaikan guru. Karena siswa dituntut untuk aktif saat pembelajaran (Wahid, Aprilia & Rahayu, 2020).

Hasil belajar kognitif adalah hasil tes siswa terkait erat dengan pengetahuan mata pelajaran siswa. Hasil belajar kognitif siswa mendemonstrasikan pencapaian kompetensi pengetahuan murid. Pada aspek kognitif dalam (Anderson & Krathwohl, 2015) tinggi rendahnya proses berpikir memiliki 6 jenjang yaitu sebagai berikut :

1. Mengingat

Tingkatan ini merupakan memori dalam jangka panjang karena merupakan kemampuan memperoleh kembali pengetahuan yang relevan. Tingkatan ini melingkupi keahlian kembali mengemukakan fakta, konsep, prinsip dan tahapan yang sudah dipelajari.

2. Memahami

Tingkatan ini adalah memori jangka panjang. karena itu adalah kemampuan untuk mengambil kembali pengetahuan terkait. Tingkatan ini mencakup keahlian dalam penyajian kembali fakta, konsep, prinsip dan langkah-langkah yang dipelajari.

3. Mengaplikasikan

Tingkatan ini memiliki tujuan agar mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

4. Menganalisis

Tingkatan ini lebih tinggi lagi dari mengingat, memahami dan mengaplikasikan. Tujuannya yaitu kemampuan untuk menjabarkan suatu unsur-unsur sehingga dapat dipahami susunannya.

5. Mengevaluasi

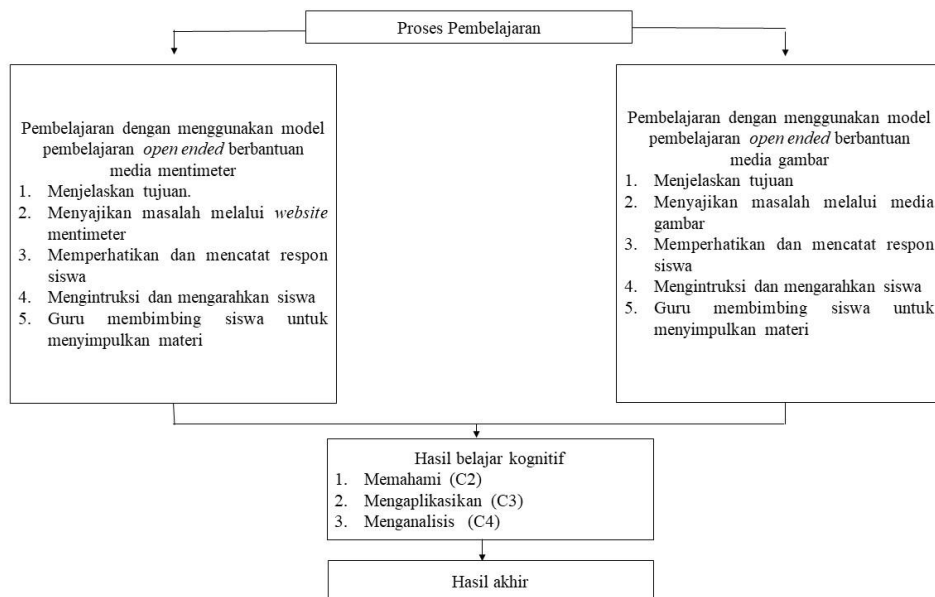
Tingkatan ini bertujuan untuk melihat dan menilai kemampuan sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

6. Mencipta

Tingkatan ini merupakan tingkatan tinggi menurut Taksonomi Bloom. Dilihat dari hasil akhir bahwa siswa dapat menciptakan produk baru dengan mengubah beberapa pada bagian bentuk atau struktur yang belum pernah

dipaparkan oleh guru sebelumnya. Pengalaman belajar peserta didik yang sebelumnya umumnya berhubungan dengan tingkat mencipta.

Pada penelitian ini memfokuskan pada indikator memahami, mengaplikasikan dan menganalisis. Indikator memahami, mengaplikasikan dan menganalisis dalam aspek kognitif menjadi acuan pencapaian dalam tujuan pembelajaran. Guru dapat menerapkan indikator tersebut dalam proses pembelajaran yaitu pada pembelajaran tematik.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Pada penelitian ini menerapkan hipotesis nol yang menggambarkan tidak ada peningkatan antara variabel X dan Y, dan hipotesis alternatif menggambarkan peningkatan antara variabel X dan Y, dengan detail hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Hasil belajar kognitif siswa kelas VI SDN Sapan yang menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter lebih rendah dari pada menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar.

H<sub>1</sub>: Hasil belajar kognitif siswa kelas VI SDN Sapan yang menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan aplikasi mentimeter lebih tinggi dari pada menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan media gambar.



## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian pendahuluan merupakan upaya peneliti untuk mencari bahan pembandingan yang dapat diterapkan sebagai sumber untuk penelitian selanjutnya. Penelitian yang relevan mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Open Ended* Berbantuan Aplikasi Mentimeter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, maka peneliti mencantumkan sebagian hasil penelitian terdahulu berikut ini.

1. Penelitian yang dilaksanakan Saragih, Tanjung & Anzelina (2021) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik*”.

Hasil menunjukkan implementasi model pembelajaran *open ended* berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa dengan thitung > ttabel dimana  $4,940 > 1,708$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Maka dari itu  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dirancang. Adapun persamaanya ialah keduanya menerapkan model pembelajaran *open ended*, menggunakan mata pelajaran tematik untuk mengukur meningkatnya hasil belajar kognitif. Namun, perbedaannya ialah terletak pada metode penelitian terdahulu yaitu menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptik analitik. Sedangkan penelitian yang dirancang menggunakan metode *quasi eksperimen*. Selain itu, dalam penelitian sebelumnya hanya diterapkan model pembelajaran *open ended* untuk meningkatkan hasil belajar.

Adapun kebaruan dari penelitian yang dirancang menggunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan media pembelajaran mentimeter untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VI di Sekolah Dasar.

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anggraini, Murtoyo & Ismaya (2021) dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Menggunakan Model Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*”

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan penggunaan model pembelajaran *open ended* yang didukung oleh media permainan ludo. Pada siklus I mendapat skor 85, pertemuan II mendapat skor 90, Pada siklus III pertemuan pertama mendapat skor 93 sedangkan pertemuan kedua mendapat skor 95 dengan rata-rata 94% dengan sangat baik.

Persamaan dan perbedaan terdapat pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dirancang. Adapun persamaanya ialah keduanya menggunakan model pembelajaran *open ended* dengan berbantuan media, selain itu pada penelitian terdahulu mata pelajaran tematik sebagai penelitian. Adapun perbedaanya terdapat pada metode yang diterapkan. Pada penelitian terdahulu menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang dirancang menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*.

Maka dari itu, adapun kebaruan dari penelitian yang dirancang yaitu menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan media pembelajaran mentimeter untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VI di Sekolah Dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Harahap, Mulyawati, & Sukmanasa (2022) “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data”.

Hasil menunjukkan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $13,53898 > 1,00324$  dengan rincian uji-t dua arah dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 56 ( $29+29-2$ ) dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $0,05/2 = 0,025$  sebesar 2,00324. Dengan demikian adanya suatu pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media mentimeter pada hasil belajar matematika penyajian data.

Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dirancang. Adapun persamaanya ialah menerapkan media pembelajaran mentimeter, Namun, banyak perbedaan yang terdapat, di antaranya pada penelitian terdahulu menerapkan mata pelajaran matematika dan menerapkan menggunakan model *problem based learning* sedangkan

penelitian yang dirancang menggunakan mata pelajaran tematik dan menerapkan model pembelajaran *open ended*. Selain itu, pada penelitian terdahulu (*experiment research*) sebagai metode yang digunakan.

Maka dari itu, adapun kebaruan dari penelitian yang dirancang yaitu menerapkan model pembelajaran *open ended* berbantuan media pembelajaran mentimeter yang akan di laksanakan secara tatap muka untuk mengukur tingkat hasil belajar kognitif siswa kelas VI di Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Bunawi, Aprilia dan Rahayu (2020) “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Mentimeter pada Siswa Kelas III SD Negeri Selomoyo Magelang Tahun Pelajaran 2020/2021”

Menunjukkan peningkatan hasil belajar. Terlihat dari ketuntasan KKM siswa pada pra kegiatan dan setiap siklus yaitu 15% dari pra kegiatan. Sekitar 5% untuk Siklus I, 50% untuk Siklus II, dan 95% untuk Siklus III. Hal ini terkait pada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pra tindakan sebesar 60%, siklus I 6%, siklus II 66%, dan siklus III 76%. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* yang didukung dengan aplikasi media Mentimeter pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa.

Persamaan dan perbedaan terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dirancang. Adapun persamaanya ialah keduanya menerapkan media pembelajaran mentimeter, selain itu pada penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran tematik saat penelitian dan indikator hasil belajar sebagai tingkat penilaian. Adapun beberapa perbedaan di antaranya terdapat pada metode yang diimplementasikan. Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang dirancang mengimplementasikan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Selain itu pada penelitian terdahulu mengimplementasikan model pembelajaran *discovery learning* dan kelas yang diterapkan pada kelas III, sedangkan penelitian yang dirancang mengimplementasikan model pembelajaran *open ended* dan kelas yang digunakan yaitu kelas VI.

Maka dari itu, adapun kebaruan dari penelitian yang dirancang yaitu menggunakan model pembelajaran *open ended* berbantuan media pembelajaran mentimeter untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VI di Sekolah Dasar.

