

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam lingkungan sekolah pada hakikatnya dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa:

Fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab;

Dalam rangka mengimplentasikan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, berbagai komponen pendidikan harus saling mendukung, antara lain: guru, kurikulum, sumber belajar dan media pembelajaran. Siswa sebagai sasaran pembelajaran, dituntut untuk meningkatkan kemampuan belajarnya sehingga dapat memiliki prestasi belajar yang baik, diantaranya melalui menggunakan model pembelajaran. Seorang guru diharapkan melakukan inovasi dalam pembelajaran, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra observasi pada saat PLP2 di SD Negeri 1 Keberak pada siswa kelas IV dan terakhir pada tanggal 8 Febuari 2022. Ditemukan beberapa permasalahan yaitu : (1) guru jarang menggunakan model pembelajaran, (2) proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang aktif, (3) ketika guru membentuk kelompok diskusi untuk menyelesaikan masalah yang ada, terdapat beberapa siswa yang tidak berani mengutarakan pendapatnya, (4) ada beberapa siswa pada masing-masing kelompok yang hanya mengandalkan temannya yang rajin untuk mengerjakan tugas, (5) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi, (6) interaksi antar siswa maupun dengan anggota kelompoknya tergolong rendah dan kebanyakan siswa tidak memberikan perhatiannya pada siswa lain yang melakukan presentasi di depan kelas dan selalu asyik main sendiri, dan hasil belajarnya berada pada tahap rendah.

Hal ini menjadikan tujuan pembelajaran berbentuk kelompok belum tercapai karena tidak terjadi interaksi sosial atau tidak saling bertukar pendapat. Sedangkan proses saling bertukar pendapat merupakan aspek keterampilan sosial yang seharusnya dicapai dalam pembelajaran kelompok. Ketika siswa dibentuk dalam kelompok mereka tidak saling membantu untuk menjawab atau mengutarakan pendapat akan tetapi mereka masih memikirkan dirinya sendiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, apabila terus-menerus terjadi maka akan memengaruhi hasil belajarnya ke depan. Sehingga langkah yang dapat dilakukan untuk

mengurangi permasalahan tersebut yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP).

Model *Fan-N-Pick* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan Miguel Kagan yang penerapannya melibatkan antara siswa di dalam kelas agar terus aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat terhadap siswa. *Fan-N-Pick* merupakan sebuah model pembelajaran kooperatif di mana siswa dalam satu kelompok memainkan sebuah kartu permainan untuk merespons pertanyaan-pertanyaan. Masing-masing siswa saling berganti peran dengan pertanyaan baru. Model pembelajaran *FanN-Pick* ini dilakukan secara berkelompok 4-5 anggota. Siswa nomor satu memegang kartu pertanyaan yang berbentuk menyerupai kipas, siswa nomor dua mengambil satu kartu secara acak yang berisikan pertanyaan dan membacakan pertanyaannya, siswa nomor tiga menjawab pertanyaan yang di bacakan oleh siswa nomor dua, siswa nomor empat memberikan evaluasi terhadap jawaban serta memberikan apresiasi. Siswa bergantian dalam posisi atau memerankan hal yang sama dengan sebelumnya sampai kartu habis dan searah dengan jarum jam.

Model pembelajaran *Fan-N-Pick* ini dapat menumbuhkan semangat siswa atau siswa dapat bertukar pendapat dengan teman sebayanya, serta siswa juga mendapat informasi baru dari teman sebayanya. Model pembelajaran *Fan-N-Pick* dapat menanamkan nilai-nilai yang ada dalam keterampilan sosial siswa yaitu diantaranya, aktif

mendengarkan, berani mengungkapkan pendapatnya, menerima pujian dari temannya, dapat mengevaluasi jawaban temannya, dapat memecahkan masalah atau menyelesaikan pertanyaan yang ada, fokus dengan tugas masing-masing, dan lain sebagainya.

Keterampilan sosial sangat dibutuhkan dalam bekerja sama maupun interaksi dengan individu lain. Sebagaimana dipaparkan oleh Mryani (dalam Eka Marlia, Pargito, Trisnaningsih. 2019: 6) keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kelompok. Bagi seorang anak, keterampilan sosial merupakan faktor penting untuk memulai dan memiliki hubungan sosial dan dinilai oleh sebaya sebagai anak yang tidak memiliki kompetensi sosial, akan kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya.

Model *Fan-N-Pick* dapat memfasilitasi siswa untuk berbagi pengetahuan yang dimilikinya kepada satu sama lain dengan tujuan bertukar informasi yang berdasar pada bahan yang telah dipelajarinya. Keterampilan sosial sangatlah relevan dalam hubungan bersosialisasi dengan orang lain dan akan berguna dalam bekerjasama secara efektif satu sama lainnya. Siswa dengan keterampilan sosial yang baik dapat memberikan dampak yang baik pada hasil belajarnya kedepan. Perubahan sikap dan tindakan pada setiap individu menunjukkan sebagai hasil belajar.

Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar (Purwanto, 2016:22).

Benjamin S. Bloom memaparkan bahwa hasil belajar diklarifikasikan menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Sudjana, 2016:21). Untuk mendapatkan hasil belajar 3 ranah tersebut dapat dilaksanakan kegiatan penilaian didalam aktifitas belajar mengajar. Perolehan hasil belajar dapat diketahui setelah perubahan yang ditunjukkan oleh masing-masing individu baik dari segi pemahaman, pengetahuannya, sikap yang ditunjukkan maupun keterampilan siswa menunjukkan adanya tahap peningkatan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis tertarik memecahkan masalah tersebut dengan penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Adapun judul peneliti yaitu “Penggunaan Model Pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SD Negeri 1 Keberak Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Setelah menjabarkan latar belakang masalah dalam penelitian, maka fokus penelitian yaitu, penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema I kelas IV SD Negeri 1 keberak tahun pelajaran 2021/2022.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang fokus penelitian diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *Fan-N-Pick* (FNP) dalam meningkatkan keterampilan social dan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan sosial melalui penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022 ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah pernyataan yang menjelaskan keinginan peneliti untuk mendapat jawaban atas pertanyaan yang konsisten dengan perumusan masalah dan dinyatakan dengan kalimat deklaratif. Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan model *Fan-N-Pick* (FNP) dalam peningkatan keterampilan social dan hasil belajar siswa melalui

penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022.

2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan social dan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 1 melalui pennggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mendiskripsikan Penggunaan model *Fan-N-Pick* (FNP) untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022.
4. Mendiskripsikan respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* (FNP) pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Keberak tahun pelajaran 2021/2022 ?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi keberhasilan pembelajaran di sekolah dan bagi semua pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan upaya memecahkan masalah penelitian adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan dan sumber rujukan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya Prodi PGSD.

- b. Sebagai upaya optimalisasi pelaksanaan pembelajaran aktif dan peningkatan profesionalisme guru dan praktek pembelajaran di kelas.
- c. Sebagai referensi bagi rekan-rekan mahasiswa untuk melakukan kegiatan penelitian tentang pembelajaran menggunakan model *Fan-N-Pick*

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Bagi Siswa yaitu meningkatnya hasil belajar dan keterampilan social karena adanya unsur bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Bagi Guru yaitu sebagai tambahan pengetahuan dan keterampilan mengajar yang lebih bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada tema 7 sub tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *pan-N-pick* akan lebih mudah untuk meningkatkan keterampilan sosial dan dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah yaitu sebagai sumber informasi dan referensi kajian dalam pengambilan keputusan menyangkut peningkatan profesionalisme guru dan pencapaian kualitas pendidikan sekolah.

d. Bagi Penulis

Bagi Peneliti sebagai sarana pengimplementasian model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi dan melengkapi perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang serta dapat dijadikan contoh penulisan karya ilmiah bagi pembaca.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menjelaskan makna variable yang sedang diteliti. Definisi istilah adalah pengertian-pengertian atau penjelasan istilah istilah yang digunakan dalam penelitian yang mengacu pada masalah atau sub masalah yang telah dirumuskan.

1. Model Pembelajaran *Fin-N-Pick*

Menurut Kagan (dalam Nindya Nurdianasari, Fattah Hanurawan, Budi Eko Soetjipto. 2021) model pembelajaran *Fan-N-Pick* merupakan sebuah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa melalui kegiatan permainan kartu-kartu soal untuk merespon pertanyaan-pertanyaan yang

terdapat pada setiap kartu soal, kemudian masing masing siswa saling berganti peran searah jarum jam dengan adanya pertanyaan baru. Langkah-langkah model pembelajaran *Fan-N-Pick* menurut Kagan (dalam Petrus Logo Radja dkk, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Pertama-tama siswa memegang kartu pertanyaan yang dibentuk seperti kipas dan berkata”Pilihlah Kartunya, Kartu yang mana saja”.
2. Siswa kedua Memilih kartu dan membacakan pertanyaan dengan keras kemudian menyediakan waktu 5 detik untuk berpikir,
3. Siswa ketiga menjawab pertanyaan.
4. Siswa keempat merespon jawaban:
 - 1) Untuk membenarkan/menyalahkan jawaban, siswa keempat memeriksa kebenarannya, dan kemudian salah satu mendapat pujian dari tutor.
 - 2) Untuk pertanyaan yang belum diketahui benar atau salah, siswa keempat tidak perlu memeriksa akan tetapi tetap dipuji dan kemudian menafsirkan yang telah dipikirkan itu kedalam jawaban.
5. Siswa bergiliran searah jarum jam untuk memulai babak baru.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu yang terdiri dari kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, berpartisipasi secara efektif baik secara verbal maupun non verbal, kemampuan untuk dapat

menunjukkan perilaku yang baik dengan orang lain digunakan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

Siswa yang memiliki keterampilan sosial diharapkan dapat menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya. Umumnya di setiap sekolah, dalam hal ini adalah Sekolah Dasar (SD) banyak ditemui siswa yang menunjukkan ketidakmampuannya dalam mengembangkan keterampilan sosial, sehingga menampilkan berbagai sikap negatif dan menyebabkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan perilaku yang ditampilkan siswa di sekolah, seperti melanggar tata tertib, tidak mengerjakan tugas, tidak bisa bergaul dengan teman, tidak bisa diajak berkerja sama, suka mengganggu teman, berkelahi dengan teman, dan selalu membuat onar di sekolah.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang diperoleh setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar yang menjadi tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar siswa dalam bentuk pengetahuan atau kemampuan intelektual siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif yang diukur dalam penelitian ini lewat pembelajaran tes pada akhir dikelas adalah ranah kognitif C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (menerapkan).