BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sebagai pengalaman bagi siswa sangatlah di butuhkan untuk memperoleh pengetahuan serta hal baru yang belum pernah siswa dapatkan. Mustaqim dan Wahib (2010: 62) menjelaskan lebih lanjut bahwa dalam proses belajar siswa mengalami proses mental yang aktif. Pada tingkat permulaan aktivitas itu masih belum teratur, banyak kesalahan dan permasalahan yang timbul ketika proses pembelajaran. Purwanto (2013: 107) menyampaikan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, salah satunya adalah faktor psikologis yang akan menyebabkan menurunnya minat dan kepercayaan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional, maka setiap jenjang dan satuan pendidikan berkewajiban untuk mewujudkannya. SD merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertugas untuk membentuk karakter pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar guna menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai harapan dan rencana pihak sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan adanya kurikulum 2013 guru dapat meningkatkan keseimbangan softskill dan hardskill yang meliputi aspek kompetesi sikap, keterampilan dan pengetahuan, secara tegas terlihat adanya penekanan perhatian terhadap peningkatan siswa yang selama ini kurang berkembang dalam diri siswa, menurut UU NO. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, Rusman,(dalam Nasbi,2017:319) juga mengemukakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta bahan di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 proses pembelajaran yang di terapkan adalah tematik integratif.

Menurut Qadir(dalam Frasandi,2015:5) Menyatakan pembelajaran tematik integratif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pusat pengembangan materi dari berbagai pembelajaran dalam satu kali pertemuan, keterpaduan pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek kurikulum, proses belajar mengajar dan alokasi waktu yang di gunakan.

Pembelajaran tematik dapat memberikan keaktifan belajar peserta didik sehingga dalam pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar., seperti di SD 1 Gondang Manis masih terdapat banyak permasalahan dalam pembelajaran, tema yang akan di gunakan adalah tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita muatan pada subtema tersebut terdapat tiga di antaranya IPS. Bahasa Indonesia dan PPKn. Pada penelian ini memilih IPS dan Bahasa Indonesia karena menurut penuturan guru kelas V dalam pembelajaran siswa masih kesulitan untuk memenuhi informasi dari dua muatan tersebut. Terlihat salah satunya adalah ketika salah satu siswa di suruh untuk mengemukakan pendapatnya mengenai Geografis Indonesia, siswa juga kurang percaya diri dalam menyampaikan informasi dari media cetak yang mengandung unsur-unsur geografis indonesia, Alasan memilih muatan tersebut dalam pembelajaran rata-rata siswa ada yang belum dapat menguasai dan masih kesulitan dalam muatan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang di lakukan dengan guru kelas V SD 1 Gondangmanis menyebutkan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih belum muncul, hal ini dibuktikan dari kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung masih terdapat sebagian siswa yang takut untuk bertanya, menjawab sampai menyampaikan pendapatnya. Bahkan guru kelas V menyebutkan ada beberapa siswa ketika sedang terjadi kegiatan berkelompok dengan teman-temanya secara heterogen, masih terlihat canggung sampai kurang percaya diri untuk berpendapat kepada yang lain tersebut.

Hal tersebut di sebabkan oleh rasa rendah diri karena siswa di tempatkan di kelompok yang mayoritas tidak di kenalnya secara mendalam dan karena memang siswa tersebut sudah mempunyai rasa percaya diri yang rendah di karenakan raasa malu yang amat tinggi serta belum bisanya beradaptasi dengan bekerja sama dalam suatu kelompok yang di bagi tersebut. Sedangkan rasa takut dan malu merupakan salah satu kelemahan yang dapat mengurangi percaya diri. Guru kelas, Sedangkan siswa tersebut hanya lebih akrab pada satu atau teman tertentu saja. Siswa juga menceritakan bahwa siswa lebih suka untuk melakukan kegiatan belajar yang besifat aktif dan banyak aktif bergerak dan menggunakan media ketika peroses pembelajaran di mulai di kelas dan akan terasa lebih menyenang kan dan tidak merasa bosan, walaupun memang beberapa dari masih terhambat dengan rendahnya hasil belajar dan kurangnya rasa percaya diri dalam menyampaikan sesuatu saat pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar dan percaya diri siswa juga di picu karena adanya rasa malu akan pergaulan di dalam kelas, rasa minder dengan teman-temannya sehingga muncul rasa kurang percaya diri dalam dirinya yaitu ketika beberapa siswa kelas V di suruh maju oleh guru kelas terkait dengan penyampaian pendapat berupa contoh mengenai geografis indonesia dalam kegiatan yang berlangsung siswa tidak bisa mengucapka kalimatpun, ada yang sedikit bisa menjawab setelah itu berhenti dan dua lainya hanya senyum-senyum dan menundukan kepala kebawah. Hal itu menunjukan bahwa siswa belum bisa mengeluarkan kepercayaan diriya dalam mengemukakan pendapat terkait pemberian contoh dari geografis indonesia dengan maksimal.Penggunaan model dan media yang masih minim dalam proses pembelajaran serta masih berpusat pembelajaran pada ceramah guru. Hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurang termotivasinya siswa dan kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada rendahnya percaya diri siswa, Model dan media yang inovatif sangat di perlukan guna memunculkan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, mampu menumbuhkan percaya diri siswa terutama dalam aspek yakin dengan kamampuan diri sendiri, berani melakukan sesuatu yang positif, dan bersungguh –sungguh dalam melakukan sesuatu.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik IPS dan Bahasa Indonesia yang masih kurang optimal. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, masih banyak hasil belajar siswa yang renah pada mata pelajaran tematik IPS dan Bahasa Indonesia yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah. hal ini dibuktikan pada hasl belajar siswa kelas V SD 1 Gondang Manis Bae Kudus pada nilai hasil ujian tengah semester belum optimal, yaitu hanya 9 dari 15 siswa SD 1 Gondang manis yang mendapat nilai pengetahuan ≥75 (KKM). Sedangkan yang lain mendapat nilai ≤ 75 (KKM). Melihat kondisi tersebut mengindikasikan bahwa nlai ulangan pengetahuan pembelajaran tematik pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia masih belum efektif karena masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM 75. Begitupun dengan nilai keterampilan ulangan≥75 KKM mencapai 11 dari 15 siswa sedangkan yang lain mendapat≤ 75 KKM , melihat kondisi tersebut mengidentifikasi bahwa pembelajaran tematik katerampilan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia di kategorikan cukup baik.

Zainal (dalam, Simanjuntak, 2008: 469) menyatakan salah satu pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Think Talk Write*merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berfikir kkritis, berkarya dan berkomunikasi secara aktif melalui diskusi kelompok dan presentasi. nya tuntutan bagi para pendidik di indonesia untuk menguasai berbagai model pembelajaran seperti *Think Talk Write*akan semakin meningkatkan kreatifitas pendidik dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, yang bertujuan utnuk menciptakan pembelajaran semenraik mugkin dan menyenangkan bagi peserta didik.

Upaya meningkatkan hasil belajar dan percaya diri siswa dalam pembelajaran tematik dapat diupayakan melalui berbagai model pembelajaran. Salah satu alternative model pembelajaran yang dapat di gunakan adalah model pembelajaran *Think Talk Write*. Shoimin,(2014:212) Menyatakan *Think* artinya berfikir dalam kamus besar Bahasa indonesia , berfikir artinya menggunakan akal

budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, Menurut Sudirman , berfikir adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan penegertian penyintesis, dan menarik kesimpulan. *Talk* artinya berbicara.

Dalam kamus besar Bahasa indonesia bicara artinya pertimbanagana, pikiran, dan pendapat. *write* artinya menulis. Dalam KBBI, menulis adalah membuat huruf (angka) dengan pena (pensil,kapur). Kuswari (dalam juniasih;2010) mengatakan a. *Think* (Berfikir), aktifitas berfikir siswa dapat terlihat dari proses membaca dar suatu teks soal , kemudian membuat catatan kecil dari apa yang telah di baca. catatan siswa tersebut di buat dengan bahasanya sendiri. b. *Talk* (Bicara) pada tahap kedua siswa di bag menjadi beberapa kelompok .Tiap kelompok terdiri atas 3-5 orang siswa yang heterogen. Hal ini di maksudkan agar tiap kelompok terdapat kemampuan yang berbeda-beda sehingga terdapat siswa dalam kelompok, siswa di arahkan secara aktif dalam berdiskusi kelompok mengenai lembar kerja yang telah di sediakan. c. Menulis (*Writing*).Pada tahap ini siswa di minta untuk menulis dengan bahasanya sendiri hasil dari belajar dan diskusi kelompok yang di perolehnya. d. Prestasi. Hasil tulisan siswa di presentasikan di depan kelas sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa yang mengoreksi hasil kerja kelompok lain.

Media yang cocok untuk model *Think talk write* untuk kelas V tema benda-benda di sekitar kita adalah permainan ular tangga untuk mendukung hasil belajar dan percaya diri siswa di kelas. Penggunaan media ini memang sangat mendukung proses pembelajaran siswa. Media ular tangga digunakan untuk memfokuskan antara muatan IPS dan Bahasa Indonesia yang akan di teliti. Media ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menarik perhatian siswa agar terfokuskan dalam kegiatan pembelajaran, dan tentunya mendudkung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didinginkan. Media ular tangga dapat membantu meningktkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan percaya diri siswa dalam bertindak. Rasa ingin tahu siswa serta ketertarikan kemudian ditindak lanjuti kegiatan berdiskusi dengan model *Think Talk Write*.

Berdasarkan uraian di atas dalam melakukan penelitian tindakan kelas dengan model *Think Talk Write* yang di lakukan Juaningsih dengan judul “

Penerapan *Model Think Talk Write* Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 9 SD. Hasil penelitian menjelaskan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model *Think Talk Write* siswa menjadi lebih aktif, siswa melatih diri untuk berfikir, membiasakan untuk berbicara dan mengeluarkan pendapat serta membiasakan untuk menuliskan apa yang ada di pikirannya.

Penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* dan penggunaan media ular tangga di harapakan dapat lebih memeperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 9 sehingga dengan kemampuan pemahaman materi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul "Penerapan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita SD 1 Gondang Manis"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan kerampilan guru pada pembelajaran tematik benda-benda di sekitar kita melalui penerapan model *Think Talk Write*berbantuan media ular tangga ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui model *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V SD 1 Gondang Manis Tahun ajaran 2018/2019 ?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikanpeningkatan kerampilan guru pada pembelajaran tematik benda-benda di sekitar kita melalui penerapan model *Think Talk Write*berbantuan media ular tangga ?
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui model *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga

pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V SD 1 Gondang Manis Tahun ajaran 2018/2019 ?

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui PTK ini di harapkan memberikan manfaat yang berarti bagi perorangan/intitusi sebagi berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini di harapkan memberi manfaat bagi pemgembangan ilmu pengetah uan berupa implementasi model *Think Talk Write* dalam kreatifitas anak berbantuan media ultas di sekolah dasar.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam metode dan pembelajaran yang relevan dengan kurikulum 2013.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran

b. Guru

Dengan penerapan model *Think Thalk Write* berbantuan media ular tangga guru bisa mendapatkan solusi permasalahan yang ada serta memperbaiki model pembelajaran sehingga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

c. Siswa

Dengan memperbaiki model *think thalk write* berbantuan ular tangga siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi dan menyenangkan sehingga siswa tertarik , aktif, dan termotivasi mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu siswa dapat mengetahui teknik yang tepat untuk menulis dan menggambar sesuai pemikiran dan bahasanya sendiri sehingga hasil belajar siswa dalam belajar bisa meningkat.

d. Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru SD 1 Gondang Manis tentang model *think talk write* berbantuan media ular tangga sebagai salah

satu model pembelajaran yang inovatif dan memberikan perbaikan hasil belajar bagi pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan mutu sekolah.

1.5. Ruang Lingkup penelitian

Penelitian ini terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dan percaya diri siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Think Talk Write*. Berbantuan media ular tangga pada siswa kelas V SD 1 Gondang Manis semester 2. Penelitian ini di terapkan pada tema benda-benda di sekitar kita subtema benda-benda dan campuran danBenda dalam kegiatan ekonomi dengan terfokuskan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar yang di gunakan sebagai berikut:

1.5.1. Kompetensi inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.4. Menganalisis informasi yang di sampaikan paparan iklan media cetak atau elektronik

4.4. Memeragakan kembali informasi yang di sam[aikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan berbantuan lisan, tulis, dan visual.

IPS

3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memeprkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

4.1. Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

1.6. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul "Penerapan Model *Think Talk Write* Untuk Meningkatkan Kemampuan keterampilan Kreativitas Siswa Kelas V Tema 9 Berbantuan Ular Tangga". keterampilan guru, dan muatan pembelajaran.

1.6.1. Model *Think Talk Write*

Tink Talk Write merupakan metode yang dapat melatih kemampuan berfikir dan berbicara peserta didik, karena model tersebut melibatkan 3 tahap penting yang harus dikembangkan dan dilakukan dalam pembelajaran (1) *think* dalam tahap ini peserta didik memikirkan kemungkinan jawaban atau metode penyelsaian, membuat catatan kecil tentang ide-ide yang terdapat pada bacaan dan hal-hal yang tidak dapat dipahaminya sesuai dengan bahasanya sendiri. (2) *Talk* tahap ini peserta didik akan memikirkan dan mengutarakan pendapatnya dengan catatan- catatan kecil yang sudah dibuatnya kepada peserta didik yang lain menggunakan bahasanya sendiri. (3) *Write* pada tahap ini peserta didik akan belajar untuk melakukan komunikasi secara tertulis. Berdasarkan hasil diskusi, peserta didik diminta untuk menuliskan penyelesaian dan kesimpulan dari masalah yang diberikan. Apa yang peserta didik tuliskan pada tahap ini mungkin berbeda dengan apa yang peserta didik tuliskan pada catatan individual.

1.6.2. Media Ultas

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang di gunakan dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Media dibedakan berdasarkan 3 jenis, yaitu; 1) Media Grafis (simbol-simbol komunikasi visual). 2)

Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran). 3) Multimedia (dibantu proyektor LCD).

Media pemebelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang di kembangkan berdasarkan permainan tradisional yang cara bermainnya secara bergantian dan setelah itu menjawab satu soal tergantung di mana letak dadunya berhenti. Permainan ular tangga di sesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

1.6.3. Materi Tema 9

Penelitian ini di terapkan pada tema benda-benda di sekitar kita subtema benda-benda dan campuran danBenda dalam kegiatan ekonomi dengan terfokuskan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar yang di gunakan sebagai berikut:

Bahasa Indonesia

3.4. Menganalisis informasi yang di sampaikan paparan iklan media cetak atau elektronik

4.4. Memeragakan kembali informasi yang di sam[aikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan berbantuan lisan, tulis, dan visual.

IPS

3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memeprkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

4.1. Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Pelajaran IPS membahas tentang Indonesia sebagai negara agraris dan maritime serta pengaruhnya ke dalam ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. negara maritime adalah negara yang memiliki luas laut lebih besar di bandingkan dengan luas daratanyang terdiri atas pulau-pulau. Negara agraris adalah negara yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani yang

mengolah lahan pertanian. pengaruh terhadap ekonomu indonesia sebagai negara maritime dapat di jadikan sebagai tempat pariwisata.

Bahasa Indonesia membahas tentang iklan atau pariwara adalah segala bentuk pesan promosi benda seperti barang, jasa, tempat usaha, dan ide yang di sampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan di tunjukan kepada sebagian besar masyarakat.

1.6.4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor, yaitu hasil usaha kegiatan belajar yang sudah dicapai yang dapat diukur setelah melaksanakan proses belajar atau setelah mendapatkan pengalaman belajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selama melakukan kegiatan belajar. Faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar atau faktor lingkungan. Penelitian ini akan membahas hasil belajar ranah kognitif yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran.