

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari kebutuhan manusia yang mendasar. Salah satu tujuan dari Pendidikan yaitu untuk menciptakan manusia yang baik serta berbudi luhur menurut cita-cita dan nilai-nilai masyarakat, selain itu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bermanfaat untuk mengelaborasi kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu juga bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, wawasan ilmu pengetahuan yang luas, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadikan warga negara yang memiliki rasa demokratis dan bertanggung jawab.

Berbagai cara atau usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan Pendidikan salah satunya melalui perbaikan mutu Pendidikan di Indonesia. Usaha tersebut mencakup berbagai komponen yang ada hubungannya dengan kualitas Pendidikan. Diantaranya meliputi perbaikan kurikulum, kualifikasi guru, pengadaan media serta buku-buku ajar, dan masih banyak lagi usaha yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia ini. Pada tahun pelajaran baru yaitu tahun 2014/2015 seluruh satuan Pendidikan mulai serentak menerapkan kurikulum 2013 hal ini merupakan bagian

dari perbaikan KTSP. Pada kurikulum inilah mengandung beberapa perubahan penting diantaranya dari segi substansi, implementasi bahkan sampai evaluasi.

Kunandar (2014:23) menyatakan bahwa kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan dari beberapa faktor, salah satu dari faktor tersebut yaitu pola pembelajaran yang masih mengacu atau berpusat pada guru berputar balik menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga menyebabkan pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, yang awalnya pola pembelajaran isolasi menjadi pembelajaran secara jejaring, pola sistem belajar sendiri menjadi belajar kelompok, pola pembelajaran pasif berubah menjadi pembelajaran kritis.

Berdasarkan hasil observasi di SD 2 Kedungdowo, belum sesuai dengan tujuan dari adanya kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 harus dituntut menggunakan model pembelajaran agar peserta didik tertarik mengikuti kegiatan belajar mengajar serta tidak mudah jenuh. Implementasi model pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal. Hal tersebut menyebabkan peserta didik masih pasif dan mudah jenuh didalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Persoalan ini merupakan sebuah gambaran yang telah terjadi di SD 2 Kedungdowo (Lampiran 12).

Pendidikan mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu penerapan kurikulum 2013, seperti halnya di SD 2 Kedungdowo masih banyak permasalahan dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dikelas IV pada Tema 5 Pahlawanku. Muatan pada subtema tersebut terdiri tiga mata pelajaran diantaranya Matematika, PPKn dan Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti mengambil

muatan Bahasa Indonesia dan PPKn sebab menurut penuturan guru kelas IV dalam melaksanakan pembelajaran siswa masih mengalami kesulitan didalam memahami materi dari dua muatan tersebut. Hal ini terlihat saat guru meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara lisan mengenai nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada bacaan, siswa masih malu-malu didalam menyampaikan pendapatnya mengenai apa saja unsur-unsur nilai Pancasila dalam bacaan tersebut. Permasalahan tersebut juga berdampak pada kreativitas siswa yang menurun terkait dengan dua mata pelajaran tersebut (Lampiran 5 dan Lampiran 6).

Berdasarkan hasil observasi prasiklus pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn siswa kelas IV di SD 2 Kedungdowo Tahun ajaran 2018/2019 yang dilakukam peneliti pada hari rabu tanggal 14 Agustus 2018 diperoleh bahwa rata-rata kreativitas siswa masih rendah sebab hanya berkisar 51,3% untuk ranah afektif (Lampiran 15) dan 50,9% untuk ranah psikomotorik (Lampiran 18) dari 16 siswa. Data tersebut didapatkan melalui observasi berdasarkan indikator-indikator dengan kriteria yang menunjukkan rata-rata kreativitas siswa belum cukup kreatif pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa data-data yang terlihat didalam kelas dan sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas IV SD 2 Kedungdowo masih menerapkan pengajaran lama atau disebut masih konvensional. Saat guru mengajar lebih senang menggunakan metode ceramah kemudian ditanyakan kembali kepada

siswa tentang apa yang telah disampaikan sebelumnya, padahal yang dilakukan guru tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh serta bosan didalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak buruk pada data nilai siswa, sebab nilai ketuntasan minimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn di SD 2 Kedungdowo adalah 65. Jumlah seluruh siswa dikelas IV sebanyak 16 siswa dan terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM pada mata pelajaran PPKn (Lampiran 5) dan terdapat 9 Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Lampiran 6).

Berdasarkan hasil wawancara serta pengalaman dari guru Intan Noor Hidayati S.Pd, beliau termasuk guru di SD 2 Kedungdowo sekaligus sebagai wali kelas IV . Mengatakan bahwa kreativitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah serta belum maksimal dengan istilah lain siswa masih malu bertanya, belum mampu melaksanakan tugas belajar secara mandiri sehingga dapat mempengaruhi daya berfikir menjadi lambat. Beliau menambahkan bahwa muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kurang diminati siswa. Hal ini terlihat bahwa banyak siswa yang belum paham saat guru bertanya secara lisan dan saat mengerjakan tugas secara tertulis (Lampiran 8).

Hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa kelas IV yang bernama Anaya Meisha di SD 2 Kedungdowo mengemukakan bahwa saat mengikuti pembelajaran guru belum menggunakan variasi model ataupun sarana media sebagai menyampaikan materi, guru hanya mengandalkan bantuan papan tulis saja saat menyampaikan mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Sistem pengajaran yang

digunakan guru menyebabkan siswa mudah jenuh, sukar menyerap materi yang telah disampaikan gurunya. Siswa juga mengemukakan bahwasannya siswa lebih suka mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Keberadaan media dalam proses melaksanakan pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan serta dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Rendahnya kreativitas siswa disebabkan adanya rasa malu saat mengemukakan pendapat, malu bertanya pada guru, belum mampu bekerja secara mandiri ketika memecahkan masalah yang terdapat pada soal, siswa masih ada yang tidak memperhatikan gurunya saat mengajar (Lampiran 10).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti menetapkan alternatif tindakan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar dengan berfokus pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia, melalui model dan media tersebut pembelajaran akan lebih menyenangkan saat melakukan berdiskusi, siswa saling bekerja sama didalam memecahkan permasalahan yang terdapat pada soal, siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas pada siswa.

Shoimin (2014: 80) menyatakan *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menfokuskan pada pilihan serta kontrol siswa daripada mengimplementasikan metode-metode pengajaran diruang kelas. Langkah-langkah model pembelajaran *Group Investigation* (GI) Pembelajaran dengan metode *group investigation* dimulai dengan pembagian

kelompok. Tahap berikutnya guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Pada tahap berikutnya topik beserta permasalahannya disepakati, peserta didik beserta guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah. Setiap kelompok bekerja berdasarkan metode investigasi yang telah mereka rumuskan. Langkah berikutnya adalah presentasi hasil oleh masing-masing kelompok. Pada tahap ini diharapkan terjadi intersubjektif dan objektivitas pengetahuan yang telah dibangun oleh suatu kelompok.

Penerapan model *Group Investigation* bertujuan untuk memberikan peluang kepada siswa agar saling bekerja sama antar anggota dalam satu kelompok, berfikir untuk memecahkan, menemukan jawaban dari permasalahan soal tersebut. Model ini cukup menarik serta menyenangkan apabila ditambahkan dengan media pohon pintar yang lebih tepatnya untuk materi yang akan dipelajari atau diajarkan sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat siswa didalam mengikuti proses pembelajaran. Digunakannya model pembelajaran *Group Investigation* dalam penelitian ini, peneliti berkeyakinan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, kreativitas siswa dan hasil nilai PPKn dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 2 Kedungdowo, sebab sebelumnya ada peneliti yang sudah menggunakan model *Group Investigation*. Sari dan Eurika (2016: 36) dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Group Investigation* pada mata pelajaran Biologi kelas XI PHP 2 SMK Negeri 5 Jember materi Bioteknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitiannya menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif sebesar 28,16%, hasil belajar ranah afektif sebesar 29,02%, hasil belajar ranah psikomotorik sebesar 10,42%.

Peneliti dalam penelitiannya juga menggunakan media pohon pintar. Ciphani, dkk. (2017: 16) menjelaskan bahwa media pohon pintar adalah salah satu jenis media yang bersifat 3 dimensi yang dapat dilihat dari segala arah, tidak bergerak, berbentuk pohon yang memiliki batang, daun, buah, yang pada setiap daun dan buahnya berisi materi PPKn yang digunakan untuk mempermudah dalam memahami materi tertentu. Alasan peneliti memilih menggunakan media pohon pintar dalam melaksanakan proses pembelajarannya dengan digunakannya media tersebut, semua perhatian siswa akan terpusat pada media yang digunakan guru. Fokus penelitian pada pembelajaran PPKn ini adalah pada materi menentukan keterkaitan sila-sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada materi membandingkan hal yang sudah diketahui dengan hal yang baru diketahui berdasarkan dari teks nonfiksi tersebut. Jadi alasan peneliti memilih materi tersebut adalah sebagian besar siswa kelas IV di SD 2 Kedungdowo, masih belum paham tentang materi tersebut.

Penelitian yang mendukung tentang kreativitas yaitu Mardiyana, dkk. (2014: 142) kreativitas merupakan hasil dari berfikir kreatif, karena berfikir kreatif dapat dikatakan proses yang digunakan ketika kita memunculkan ide-ide baru. Berdasarkan hasil penelitiannya mampu meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran matematika.

Hasil penelitian relevan itu maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan variabel terikat kreativitas untuk menunjang serta meningkatkan kreativitas siswa di SD 2 Kedungdowo pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Group Investigation* Berbantuan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Tema 5 Pahlawanku kelas IV di SD 2 Kedungdowo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti membuat rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan diterapkannya model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar pada tema 5 Pahlawanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD 2 Kedungdowo tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa dengan diterapkannya model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar pada tema 5 Pahlawanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD 2 Kedungdowo tahun ajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengajar dengan diterapkannya model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar pada tema 5 Pahlawanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD 2 Kedungdowo Tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dengan diterapkannya model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar pada tema 5 Pahlawanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD 2 Kedungdowo Tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penerapan model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar dapat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa.

1.4.1 Manfaat Praktis

1.4.1.1 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penerapan model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar dapat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas PPKn dan Bahasa Indonesia.

1.4.1.2 Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar.

1.4.1.3 Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, menarik, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

1.4.1.4 Bagi Sekolah

Peneliti berharap dapat diterapkan model model *Group Investigation* (GI) berbantuan media pohon pintar untuk pembelajaran selanjutnya selain PPKn dan Bahasa Indonesia baik disekolah SD 2 Kedungdowo maupun disekolah-sekolah lainnya.

1.4.2.5 Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi sumber informasi serta bahan referensi penelitian selanjutnya sehingga didalam mendesain pembelajaran lebih inovatif dan kreatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang, bahasan penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Group Investigation* berbantuan media pohon pintar pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia pada tema pahlawanku subtema perjuangan para pahlawan dan subtema pahlawanku kebanganku. Penelitian ini dilaksanakan di SD 2 Kedungdowo

Tahun ajaran 2018/2019. Subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 16 siswa dengan komposisi siswa perempuan 12 dan siswa laki-laki 4. Lokasi penelitian berada di SD 2 Kedungdowo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai berikut.

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai 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 dan di 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 Muatan

Dalam penelitian ini mengambil 2 muatan yaitu PPKn dan Bahasa Indonesia.

1.5.3 Kompetensi Dasar

PPKn :

- 3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.

4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Indonesia :

3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi.

4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.



1.6 Definisi Operasional :

1.6.1 Model *Group Investigation*

Model *Group Investigation* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan ke siswa serta dapat membentuk kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari tiga sampai empat siswa yang heterogen, yang terdiri dari berbagai prestasi akademik, jenis kelamin. Penerapan model *Group Investigation* ini siswa akan dilatih untuk berfikir ilmiah didalam menghadapi permasalahan serta berusaha memecahkannya secara mandiri. Guru berperan hanya sebagai fasilitator dalam membimbing siswa menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi atau tugas. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menerapkan model *Group Investigation* didalam penelitian ini sebagai berikut: 1. Pembentukan kelompok yang terdiri empat mahasiswa (tiga siswa perempuan dan satu laki-laki), 2. Setiap kelompok berdiskusi untuk membahas materi serta menganalisis soal yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa kemudian hasil jawaban dicantumkan pada pohon pintar, 3. Masing-masing kelompok mengajukan diri untuk mempresentasikan hasil diskusinya sambil membawa pohon pintar, 4. Kelompok lain memberikan tanggapan apabila terjadi perbedaan pendapat, 5. Guru memberikan klarifikasi, 6. Evaluasi.

1.6.2 Media Pohon Pintar

Media Pohon pintar adalah media visual tiga dimensi yang telah dirancang untuk menarik perhatian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila, dan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi

cerita nonfiksi. Media ini dinamakan pohon pintar sebab berbentuk seperti pohon yang memiliki ranting, daun. Adapun cara menggunakan pohon pintar ini yaitu ranting yang terdapat pada pohon tersebut ada gantungan soal pertanyaan yang harus dijawab siswa melalui hasil diskusi dengan kelompoknya kemudian jawabannya digantungkan pada pada pohon pintar. Hasil diskusi yang telah dicantumkan dipohon pintar, kemudian siswa mempresentasikannya.

1.6.3 Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa di artikan sebagai kemampuan siswa dalam menciptakan suatu karya, ide, atau gagasan yang baru berdasarkan pada materi yang sedang dipelajari atau sudah dipelajari sebelumnya. Seorang siswa dikatakan memiliki kreativitas apabila memenuhi cakupan indikator kreativitas sebagai berikut kefasihan, fleksibilitas, kebaruan, keaslian, keterperincian.

1.6.4 Tema Pahlawanku

Kurikulum 2013 menggambarkan suatu bentuk pembelajaran yang mengabungkan dua mata pelajaran dijadikan satu, sehingga didalam kurikulum 2013 baik ditinjau dari segi aspek penilaian yaitu dari penilaian kognitif, afektif, psikomotorik. Semua aspek tersebut terintegratif didalam satu pembelajaran. Penelitian ini mengambil materi dari tema 5 pahlawanku dengan subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan dan subtema 2 Pahlawanku kebanggaanku, masing-masing subtema peneliti mengambil pembelajaran 4 dan pembelajaran 6 terfokus dalam mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Peneliti memfokuskan penelitiannya sesuai materi dari

kompetensi dasar kedua mata pelajaran tersebut. *PPKn*: 3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila. 4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. *Bahasa Indonesia* : 3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi. 4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.

1.6.5 Muatan Pelajaran

Muatan pelajaran yang diteliti dalam melakukan penelitian ini ada dua muatan yaitu PPKn dan Bahasa Indonesia yang terdapat di kelas IV tema pahlawanku, tema tersebut untuk muatan PPKn mengandung materi tentang hubungan perjuangan pahlawan dengan pengamalan-pengamalan sila pancasila sebagai salah satu bentuk wujud persatuan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pancasila adalah bentuk suatu satu kesatuan yang majemuk. Penerapan sila-sila pancasila sebagai dasar kesatuan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sehingga perlu untuk diaplikasikan.

Muatan yang kedua adalah pelajaran Bahasa Indonesia tentang pendapat pribadi mengenai cerita dari sikap pahlawan, perjuangan pahlawan (Non Fiksi). Nonfiksi ini diantaranya menceritakan tentang perjuangan Balaputradewa, Ir.Soekarno, Pattimura, Pangeran Diponegoro. Muatan yang terkandung mempelajari tentang menyampaikan pendapat pribadi tentang pahlawan, baik secara lisan maupun tertulis dalam bentuk teks cerita dengan menggunakan kosakata baku.