

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam keberlangsungan pembangunan suatu bangsa, sehingga pendidikan juga dapat membentuk pribadi manusia. Pendidikan juga mempunyai peran penting dalam mencetak generasi bangsa yang berkualitas tinggi. Oleh Karena itu untuk menunjang kualitas generasi bangsa yang tinggi perlu diterapkannya kurikulum yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat yang semakin maju. Contohnya pada pendidikan saat ini diterapkan kurikulum 2013 yang dirancang untuk dapat mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki keterampilan dan akademik yang mampu menjadi bekal untuk dimasa mendatang.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan harapan dapat menghasilkan sumber daya manusia Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Depdiknas, 2006 (dalam Lyesmaya, 2016)). Proses pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan mempertimbangkan kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan, didalam pembelajaran saintifik meliputi 5 pengalaman yang dilakukan, yaitu: (1)mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi, (5)mengasosiasi, dan (5) mengkomunikasikan. Pembelajaran yang berlangsung pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema (Majid, 2013: 80). Mengaitkan dalam satu tema yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang menggunakan tema-tema dengan mengaitkan materi dengan mata pelajaran yang terkait, salah satu contohnya yaitu pada mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia.

Matematika dan bahasa Indonesia merupakan muatan yang dapat disatukan dalam satu tema sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan bagi siswa. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013: 185). Dalam pembelajaran matematika terdapat materi tentang sifat bangun datar. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi, dimana bangun datar hanya memiliki panjang dan lebar. Secara tidak sadar kita sering menjumpai macam-macam bangun datar namun anak-anak kurang mengetahui nama bangun datar tersebut. Oleh karena itu, kita harus mengajarkan materi bangun datar beserta sifat-sifat yang dimilikinya di sekolah dasar, sehingga nantinya mereka dapat mengetahui nama-nama bangun datar tersebut beserta sifat yang dimilikinya.

Khair (2018) menjelaskan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benarnsesuai tujuan dan fungsinya. Pinasti, dkk (2018) mengatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Dalam materi bahasa Indonesia terdapat materi tentang mengenal lambang pramuka. Lambang pramuka bertujuan untuk mendidik anak menjadi pribadi yang tanggung jawab, disiplin, mandiri, kreatif, kepemimpinan, mencintai alam, dan mempunyai kemampuan untuk bertahan hidup. Materi tersebut harus diajarkan karena dapat memberikan anak pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk menjadi pemuda yang diharapkan oleh bangsa Indonesia seperti tanaman buah kelapa yang semuanya tanamannya dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Semua guru menginginkan materi yang diajarkannya pahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajarannya dapat tercapai. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut bukan hal yang mudah dan banyak kendala yang dihadapi, baik dari segi cara mengajar guru dan perilaku siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kelas III pada tanggal 1 Desember 2018, memperoleh sebuah

permasalahan pada proses pembelajarannya. Guru dalam melakukan pembelajaran materi bahasa Indonesia dan matematika sering menggunakan metode ceramah, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan karena siswa berperan sebagai pendengar saat guru sedang menjelaskandan tanpa ada keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, sehingga terlihat pembelajarannya sangat monoton. Dalam pembelajaran guru masih menjadi pusat belajar dan siswa hanya mendengarkan guru. Siswa juga kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak berani dalam mengemukakan pendapatnya. Bahkan siswa hanya diam saat guru memberikan pertanyaan dan tidak berani mengacungkan jari dalam menjawab pertanyaan guru. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah dan kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas III pada tanggal 1 Desember 2018. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu siswa kurang menyukai pembelajaran bahasa Indonesia dan matematika, karena mereka merasa mata pelajaran tersebut sulit untuk dipahami. Siswa juga mengaku guru belum menggunakan media yang sesuai materi, sehingga siswa belum bisa memahami materi yang diajarkan dan mengakibatkan semangat belajar siswa rendah. Siswa juga mengatakan kurang berani dalam menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya motivasi yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Siswa juga mengaku bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia dan matematika susah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas III SD 5 Jepang mendapatkan hasil ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh faktor penataan ruang kelas yang membuat siswa monoton dan kurang rapi. Dalam proses pembelajaran juga siswa tidak memperhatikan saat guru sedang mengajar, banyak siswa yang asik bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Hal tersebut mengakibatkan dalam proses pembelajaran kurang optimal dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah diperlukan tindakan untuk meningkatkan

hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam hal ini peneliti merancang pembelajaran yang kooperatif yang membuat semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini menggunakan media yang inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan partisipasi dan semangat dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk itu peneliti menerapkan model *think talk write* berbantuan *puzzle* misteri. Didukung oleh penelitian dari Linawati (2015) dalam judul “Penerapan Metode *Think Talk Write* sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Sub Pokok Bahasan Memahami Pentingnya Koperasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD N 1 Dayu Tahun Ajaran 2014/2015” bahwa dalam menggunakan strategi pembelajaran *think talk write* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada saat melaksanakan prasiklus terdapat 5 siswa (25%), kemudian pada siklus 1 (pertemuan 1) siswa yang memiliki nilai yang sangat tinggi dalam pembelajaran ada 7 siswa (35%) dan pada siklus I (pertemuan II) mengalami peningkatan menjadi 13 siswa (65%), setelah pada siklus II mengalami peningkatan yang hasil belajar mengalami peningkatan 16 siswa (80%). Pada siklus 1 siswa yang aktif bertanya sebesar 65%. Siswa yang mengungkapkan pendapat sebesar 50%. Siswa yang mempresentasikan materi kedepan kelas sebesar 70%. Pada siklus II terdapat peningkatan yaitu pada siswa yang aktif bertanya menjadi 95%, siswa yang mengungkapkan pendapat sebesar 95% dan siswa yang mempresentasikan materi kedepan kelas 95%, sehingga pembelajaran menggunakan media *think talk write* sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *think talk write* ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide dalam bentuk tulisan. Model ini mempunyai langkah-langkah yang sesuai dengan urutan didalamnya, yakni *think* (berpikir), *talk* (berbicara), *write* (menulis), pada tahap *think* siswa akan berpikir bagaimana menyelesaikan *puzzle* misteri dengan membaca bacaan yang sudah disediakan oleh guru dan menjawab pertanyaan. Pada tahap *talk*, siswa diberikan kesempatan untuk membicarakan hasil pendapatnya bersama teman kelompoknya. Pada tahap *write*, siswa menuliskan ide-ide atau hasil diskusi kelompok sehingga diperoleh

penyelesaian. Untuk menunjang penerapan model maka peneliti menggunakan media, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran sangat menunjang untuk kegiatan pembelajaran. Fungsi media ini dapat memudahkan dan membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzlemisteri*. Media *puzzlemisteri* ini merupakan kumpulan dari macam-macam bangun datar yang disusun untuk membentuk sebuah gambar yang berisi informasi tentang lambang pramuka.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan harapan sintak diatas, pembelajaran dirancang sesuai dengan langkah-langkah berikut ini: (1) Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar; (2) Guru mengucapkan salam dan menunjuk siswa untuk memimpin doa;(3) Guru mengecek kehadiran siswa dan melakukan apresepsi; (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (5) Guru membagikan LKS secara individu;(6)Siswa dibagi menjadi 5 kelompok;(7)Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi lambang pramuka berupa tanda pengenalan dan tanda kecakapan khusus dan macam-macam bangun datar beserta sifat yang dimilikinya;(8) Siswa melakukan tanya jawab bersama guru;(9)Siswa dibagikan media *puzzle* misteri perkelompok 1 media dan guru membimbing siswa dalam menerapkan media tersebut;(10) siswa diminta untuk membaca bacaan yang ada didalam LKS tersebut, kemudian siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan dengan menuliskan jawaban dibuku catatannya sendiri (*think*);(11) Siswa diminta untuk berbagi pendapat dengan teman kelompoknya mengenai jawaban yang telah dituliskannya (*talk*);(12) Siswa diminta untuk menyusun *puzzle* misteri sesuai hasil diskusinya bersama kelompoknya;(13) Siswa diminta untuk menuliskan jawaban ke dalam LKS (*write*);(14)perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya kedepan dan teman yang lain diminta untuk menanggapi;(15) Guru meluruskan jawaban yang dirasa kurang tepat; (16) siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran;(17)Siswa bersama guru melakukan refleksi;(18)Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari berikutnya;(19)Guru menutup pembelajaran dengan menunjuk siswa untuk berdoa; (21) Guru mengucapkan salam.

Penerapan model *think talk write* berbantuan *puzzlemisteri* sangat cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia karena dapat menciptakan pembelajaran PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Sehingga siswa dapat menuangkan ide-idenya kedalam bentuk tulisan maupun lisan dan juga siswa akan lebih antusias dalam proses pembelajaran apabila siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan pengkajian mengenai permasalahan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media *Puzzle Misteri* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas III”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzlemisteri* dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru di SD 5 Jepang?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas III SD 5 Jepang dalam penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzlemisteri*?
3. Bagaimana peningkatan pengetahuan siswa kelas III SD 5 Jepang dalam penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzlemisteri*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzlemisteri* dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru di SD 5 Jepang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas III SD 5 Jepang dalam penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzlemisteri*.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan pengetahuan siswa kelas III SD 5 Jepang dalam penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzlemisteri*.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sehingga dapat memberikan konsep-konsep baru dalam mengembangkan pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pembelajarannya yang disampaikan dengan suasana baru dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran yang tepat serta menjadi referensi bagi guru untuk lebih mengembangkan model yang bervariasi saat mengajar dikelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam perbaikan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kinerja guru serta dapat memberikan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam pendidikan di SD 5 Jepang ini.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal bagi peneliti sebagai pengetahuan yang awal dan diharapkan pula agar peneliti dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model *think talk write* berbantuan media *puzzle* misteri. Penelitian ini diterapkan pada tema Praja Muda Karana dan dengan subtema Aku Anak Mandiri dengan terfokus pada muatan bahasa Indonesia dan matematika di kelas III semester II. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada muatan bahasa Indonesia dan matematika, Materi Lambang pramuka dan macam-macam bangun datar beserta sifat yang dimilikinya. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut.

1. Kompetensi inti

KI 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.

KI 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.1 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka dan lambang Negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Matematika

3.9 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.

4.9 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.

F. Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang terkait dengan penelitian tindakan kelas ini perlu diberikan batasan istilah, maka diperlukan definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain:

1. Model *Think Talk Write*

Model pembelajaran *think talk write* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa tulisan maupun lisan. Model ini mempunyai langkah-langkah yang sesuai dengan urutan didalamnya, yakni *think* (berpikir), *talk* (berbicara), *write* (menulis). Pada model *think talk write* ini dapat mendorong siswa untuk berpikir, berbicara dan berdiskusi, sehingga membantu siswa untuk mengembangkan ide-ide dan

membantu untuk mengkomunikasikan hasil pemikirannya melalui lisan maupun tulisan.

2. Media *Puzzle* Misteri

Media *puzzle* misteri merupakan kumpulan dari beberapa bangun datar dan serangkaian informasi berupa gambar. Dari *puzzle* misteri ini siswa akan mengenal berbagai macam bangun datar. Bukan itu saja di media *puzzle* misteri ini siswa dituntut untuk menyusun dan membentuk sebuah gambar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan terkait dengan tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar siswa berperan penting untuk mengetahui kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan belajar.

4. Lambang Pramuka

Lambang pramuka merupakan tanda pengenal sebagai lambang sifat, keadaan, nilai, norma, yang dimiliki setiap anggota pramuka yang dicita-citakan dan diharapkan. Lambang pramuka sendiri adalah gambar bayangan (*silhouette*) tunas kelapa. Lambang pramuka yang dimaksudkan disini yaitu lambang pramuka tanda pengenal dalam gerakan pramuka dan tanda kecakapan khusus yang dimiliki oleh seorang anggota pramuka.

5. Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun dua dimensi, dimana bangun datar hanya memiliki panjang dan lebar. Macam-macam bangun datar diantara lain ada persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, lingkaran, layang-layang, dan belah ketupat. Setiap bangun mempunyai sifat-sifat tersendiri yang dapat membedakan antara satu bangun dengan yang lain.

6. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan suatu proses kegiatan yang diikuti dengan terjadinya perubahan tingkah laku, sehingga membuat siswa lebih aktif

dalam memperoleh pengetahuan pada proses pembelajaran langsung, dan yang didapatkan siswa bukan hanya pengetahuan melainkan interaksi dengan guru dan siswa yang lain.

7. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan seluruh kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, karena dapat mendidik, mengajar, mengarahkan siswa serta membantu mengembangkan minat, bakat, kemampuan dan potensi pada diri siswa

