

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan pada diri siswa, perubahan saat proses pembelajaran hasil siswa. Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang mampu tujuan pembelajaran baik fisik, mental, maupun emosional. Hasil belajar juga dipengaruhi keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran yang baik tapi kenyataannya banyak tidak kesesuaian yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Sudjana (2009: 22) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Sejalan dengan itu Purwanto (2010:44) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Bloom (dalam Rifa`I dan Anni, 2011:86) menyampaikan 3 taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*) dan ranah Keterampilan (*psychomotoric domain*).

Hasil belajar merupakan suatu parameter keberhasilan proses pembelajaran, dengan melihat tujuan instruksional yang telah ditetapkan, apakah sudah tercapai atau belum, setelah menerima pengalaman belajar yang terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini hanya dibatasi untuk ranah kognitif yang diperoleh berdasarkan nilai hasil evaluasi disetiap pertemuan pembelajaran. Indikator keberhasilan belajar ranah kognitif dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi pengertian masalah sumber daya alam, menyebutkan contoh sumber daya alam, pengertian puisi, dan menganalisis isi/makna dalam puisi. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam pembelajaran serta keaktifan siswa disaat guru menjelaskan, memberikan soal dan pertanyaan disaat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi keterampilan guru yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 5 Kayen pada tanggal 20 September

2019, pelaksanaan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan jarang memberikan kesempatan anak untuk bertanya. Guru juga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan argumen tentang materi pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi pasif dan kurang bisa memahami materi yang diajarkan.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 5 Kayen menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model dan media pada saat mengajar. Siswa belum ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, siswa masih sering bercanda sendiri dengan temannya. Ketika guru menjelaskan materi, masih sedikit siswa yang bertanya terkait materi. Berdasarkan observasi aktivitas siswa kelas IV ditemukan bahwa sikap pasif siswa yang menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar siswa menjadi tidak berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa juga hanya menerima semua pertanyaan yang diberikan oleh guru tanpa memberikan sanggahan terhadap apa yang dikatakan oleh guru.

Hasil studi dokumen yang dilakukan oleh peneliti juga menemukan bahwa nilai ulangan harian yang berupa soal uraian siswa kelas IV SDN 5 Kayen yang berjumlah 25 Siswa terdiri 16 laki-laki dan 9 perempuan dan siswa yang mendapat diatas KKM 70 adalah 9 siswa dan 16 siswa dibawah KKM, hasil dari data tersebut presentase siswa yang belum mencapai KKM yaitu 36%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih sangat rendah karena sebagian siswa belum mampu mengerjakan soal evaluasi hasil belajar dan mendapat nilai dibawah KKM. Maka dari itu peneliti menerapkan salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran model *Student Teams Achievement Division* dengan berbantuan media gambar.

Adapun masalah-masalah yang dihadapi kelas IV dalam pembelajaran materi IPS dan Bahasa Indonesia disebabkan karena kurangnya pengembangan model dan media pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti menerapkan model

Student Teams Achievement Division untuk mengembangkan model pembelajaran agar lebih kreatif, sehingga siswa tidak merasa bosan. Serta penggunaan media gambar dapat membantu siswa mengenal lebih kongkrit materi yang akan diajarkan dan mampu mengembangkan imajinasi pemahaman seta hasil belajar siswa Suyatno, (2009:6)mengemukakan bahwa Model *Student Teams Achievement Division* merupakan model yang menggunakan gambar sebagai media penyampaian pembelajaran. *Student Teams Achievement Division* mendorong siswa untuk belajar lebih kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disediakan. Penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* lebih mengutamakan konteks analisis siswa, karena konsep yang diajarkan diperoleh dari hasil penemuan dan bukan berdasarkan konsep yang terdapat dalam buku. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *Student Teams Achievement Division* diharapkan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran. Pemahaman yang mendalam, diyakini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model *Student Teams Achievement Division* merupakan suatu alternatif sebagai meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa. Maka di perlukan suatu usaha guru meningkatkan dan menumbuhkan siswa dalam berkomunikasi yaitu guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Hal ini untuk memecahkan masalah tersebut di tawarkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Division*. Peneliti menerapkan media gambar untu meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2012:29) menyatakan bahwa gambar adalah media yang paling umum digunakan oleh karena itu pepatah cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata. Adapun beberapa kelebihan media gambar antara lain sifatnya kongkrit, dapat, mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, dan dapat digunakan.

Adanya penelitian tersebut peneliti menerapkan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar

siswa tema 6 Cita-citaku kelas IV SDN 05 Kayen. Karena model *Student Teams Achievement Division* dapat memberikan beragam contoh pembelajaran yang ada di sekolah. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Model *Student Teams Achievement Division* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SDN 5 Kayen Tema Cita-citaku”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut ini :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar pada tema Cita-citaku siswa kelas IV SDN 5 Kayen?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajardengan diterapkannya model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar tema Cita-citaku siswa kelas IV SDN 5 Kayen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar pada tema Cita-citaku siswa kelas IV SDN 5 Kayen.
2. Menjelaskan peningkatan hasil belajardengan diterapkannya model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar tema Cita-citaku siswa kelas IV SDN 5 Kayen.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang teori pembelajaran tema 6 melalui model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 5 Kayen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* dapat mengatasi permasalahan siswa dalam belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan untuk guru agar dapat memilih model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* membantu memperbaiki kualitas pembelajaran pada sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dicapai dengan menerapkan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media gambar. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV Semester 2 tahun Ajaran 2019/2020 di SDN 5 Kayen Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.
2. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada:

KI 1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
KI 3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan

	kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI 4	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada:

Ilmu Pengetahuan Sosial	
No.	Kompetensi Dasar
3.1	Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi
Bahasa Indonesia	
No.	Kompetensi Dasar
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.6	Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

4. Batasan ruang lingkup penelitian ini yaitu mengenai Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 6 Cita-citaku Kelas IV SDN 5 Kayen.
5. Batasan ruang lingkup penelitian ini mengenai tema Cita-citaku Sub Tema 1 Aku dan Cita-citaku dan Subtema 2 yaitu Manusia dan Hebatnya Cita-citaku pembelajaran ke 3 dan 4.

E. Definisi Operasional

Dari uraian diatas ada beberapa definisi untuk mempermudah memahami penelitian tindakan kelas ini diantaranya:

1. Model *Student Teams Achievement Division*

Model *Student Teams Achievement Division* adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada prestasi tim berdasarkan jumlah skor yang diperoleh. Dalam hal ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggota 4-5 orang. Adapun fase dalam *Student Teams Achievement Division* antara lain yaitu (a) presentasi kelas, (b) tim, (c) kuis, (d) skor kemajuan, (e) rekognisi tim.

2. Media Gambar

Media gambar adalah suatu media yang efektif untuk menarik perhatian dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi. Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu media gambar

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang semula kurang tahu menjadi tahu dibandingkan saat sebelum belajar. Dalam pembelajaran ini hasil yang diharapkan yaitu hasil yang maksimal.

4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan hal penting yang harus dimiliki guru. Terdapat beberapa indikator keterampilan guru diantaranya membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi siswa, mengelola kelas, mengadakan variasi, memberikan penguatan dan sebagainya.