

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Hamalik (2014:2) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan

Berdasarkan kedua pengertian tersebut, pendidikan merupakan salah satu jalan yang harus ditempuh oleh peserta didik guna untuk mendapatkan nilai dan ilmu. Pendidikan juga sebagai sarana untuk memberikan suatu arahan kepada peserta didik agar dalam pertumbuhannya dapat membentuk kepribadian dan akhlak yang baik, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Cinta tanah air.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada 12 Maret 2019, menunjukkan aktivitas siswa kurang antusias terhadap pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia, karena dirasa pelajaran tersebut membosankan. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan wawancara pada 12 Maret 2019. Pada saat pembelajaran yang bertanya dan menjawab di rangkai oleh siswa yang berkemampuan tinggi, sementara yang lainnya cenderung diam. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media sebagai sarana penunjang, Sehingga hasil dari pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia yang di dapat belum tuntas dengan rata-rata yang ditetapkan 75. Pada perolehan nilai rata-rata UKK (ulangan kenaikan kelas) siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia rendah yakni dibawah KKM yaitu 75.

Faktor siswa mudah merasa bosan karena dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih berperan sebagai penerima informasi pasif yaitu cenderung hanya

mendengar dan lebih banyak bermain bersama teman sebangkunya, serta siswa hanya mencatat penjelasan guru tanpa memahami apa yang sedang dituliskannya. Siswa tidak berani untuk mengutarakan pendapatnya saat proses pembelajaran dan saat tanya jawab dengan guru siswa cenderung diam karena takut untuk menjawab. Jika pun ada yang menjawab, siswa cenderung terpacu pada buku tidak dari pikirannya sendiri atau pendapatnya sendiri.

Peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilakukan guru dengan cara memadukan model pembelajaran ke dalam langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan kartu soal. Guru harus menumbuhkan motivasi, minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan alternatif model pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan uraian di atas penulis menggunakan metode yang tepat dan menarik sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar serta terciptanya suasana belajar yang tidak membosankan, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan kartu soal.

Kelebihan dari model *Take And Give* : Pertama, peserta didik akan lebih memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan peserta didik yang lain. Kedua, dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan peserta didik akan informasi. Ketiga, meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dan bersosialisasi. Keempat, melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap tingkah laku selama berkerja sama. Kelima, upaya mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri. Keenam, meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap tingkah laku yang positif serta meningkatkan prestasi belajarnya.

Kekurangan dari model *Take And Give*: Pertama, Bila informasi yang disampaikan peserta didik kurang tepat, informasi yang di terima peserta didik lain pun akan kurang tepat. Kedua, tidak efektif dan terlalu bertele-tele.

Selain penerapan model *Take And Give* juga perlu menerapkan media yang menarik salah satu alternatifnya adalah Kartu Soal. Media kartu soal yaitu membuat siswa lebih berani mengemukakan pendapat dengan media kartu soal yang terbuat dari kertas karton yang tertulis materi dari pembahasan.

Keistimewaan media kartu soal adalah untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan membuat siswa lebih berani mengemukakan pendapatnya dengan teman sekelasnya jadi pembelajaran di kelas akan aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa perlu untuk diadakan suatu penelitian tindakan kelas, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul penerapan model *Take And Give* berbantuan media kartu soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 2 Selalu Berhemat Energi kelas IV SD 4 Dersalam.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah.

1. Bagaimana meningkatkan keterampilan mengajar guru pada tema 2 Selalu Berhemat Energi melalui model *Take And Give* berbantuan media kartu soal pada kelas IV SD 4 Dersalam?
2. Bagaimana Meningkatkan aktivitas siswa pada tema 2 Selalu Berhemat Energi melalui model *Take And Give* berbantuan media kartu soal pada kelas IV SD 4 Dersalam?
3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar pada tema 2 Selalu Berhemat Energi melalui model *Take And Give* berbantuan media kartu soal pada kelas IV SD 4 Dersalam?

C. Tujuan Penelitian.

1. Untuk mendeskripsikan Penerapan model *Take And Give* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada tema 2 Selalu Berhemat Energi berbantuan media kartu soal pada kelas IV SD 4 Dersalam.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa pada tema 2 Selalu Berhemat Energi melalui model *Take And Give* berbantuan media kartu soal pada kelas IV SD 4 Dersalam.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar terhadap penerapan model *Take And Give* berbantuan media kartu soal pada tema 2 Selalu Berhemat Energi pada kelas IV SD 4 Dersalam.

D. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat dari penelitian ini ada 2 yaitu:

1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai bacaan tentang upaya meningkatkan hasil belajar tema 2 Selalu Berhemat Energi melalui model *Take And Give* berbantuan media kartu soal.
- b. Sebagai bahan acuan dibidang penelitian yang sejenisnya dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat melaksanakan pembelajaran dengan optimal menggunakan model *Take And Give*.
- 2) Menambah wawasan tentang model *Take And Give*.
- 3) Memotivasi guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD 4 Dersalam pada pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia khususnya pada tema 2.
- 2) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD 4 Dersalam pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.
- 3) Siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia di SD 4 Dersalam.
- 2) Dapat memberi sumbangan dan masukan pada sekolah usaha memperbaiki proses pembelajaran bagi siswa maupun guru.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini fokus pada upaya meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *Take And Give* berbantuan media kartu soal pada pembelajaran tema 2 Selalu Berhemat Energi pada kelas IV SD 4 Dersalam tahun ajaran 2019/2020, dengan standar kompetensi kedua mata pelajaran tersebut.

Subjek penelitian ini terdiri atas guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Lokasi penelitian berada di SD 4 Dersalam Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

Penerapan media Kartu soal pada pelajaran PPKn dan bahasa Indonesia yaitu dengan guru memberikan materi kepada siswa tentang hak dan kewajiban dengan menggunakan media kartu soal yang sudah disediakan guru, lalu siswa menulis soal untuk di berikan pertanyaan untuk siswa lain, lalu siswa yang di berikan pertanyaan yang berkaitan dengan hak dan kewajiban menjawab pertanyaan nya di kartu soal itu.

F. Definisi Operasional.

Definisi Operasional ini menjelaskan tentang pengertian model *Take And Give*, hasil belajar, media kartu soal, aktivitas siswa, dan keterampilan guru.

1. Model *Take And Give*

Model *Take And Give* merupakan strategi pembelajaran yang di dukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa.

Langkah-langkah strategi pembelajaran *Take And Give* sebagai berikut.

- a. Guru mempersiapkan kartu yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- c. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai.
- d. Guru memantapkan penguasaan siswa.
- e. Semua siswa berdiri mencari pasangan untuk saling memberi informasi.
- f. Demikian seterusnya hingga siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.
- g. Guru memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan Kartu Soal .
- h. Guru menutup pembelajaran.

2. Media Kartu Soal

Media kartu soal adalah sarana agar siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berpikir aktif dan kritis di dalam belajar secara inovatif dapat menemukan cara atau pembuktian teori.

3. Keterampilan Guru

Keterampilan guru yaitu keterampilan mengajar seorang guru dalam membuka pelajaran dan menutup pelajaran. Indikator keterampilan guru dalam penelitian ini yaitu meliputi: (1) membuka dan menutup pembelajaran, (2) menjelaskan materi, (3) bertanya, (4) memberikan penguatan, (5) menggunakan media, (6) mengadakan variasi, (7) membimbing diskusi, (8) melakukan penilaian dan (9) mengelola kelas. Keterampilan guru dalam penelitian ini diukur dengan cara observasi atau pengamatan.

4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam penelitian ini difokuskan pada aktivitas belajar siswa yaitu aktivitas fisik atau mental dengan belajar pada pengalaman atau belajar dengan melakukan. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu meliputi: (1) melihat, (2) membaca, (3) mendengarkan, (4) menulis, (5) membuat ringkasan, (6) menyusun lembar kerja, (7) berpikir, (8) mengingat dan (9) latihan. Aktivitas siswa diukur dengan cara observasi yaitu pengamatan terhadap siswa pada saat proses pembelajaran.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek afektif, kognitif, psikomotorik. Indikator hasil belajar yaitu.

1. Pemahaman konsep, yaitu kemampuan menyerap arti dari materi yang di pelajari.
2. Keterampilan proses, keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial.
3. Sikap siswa, sikap ini lebih di arahkan pada pengertian paham konsep.