

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu cara untuk mencerdaskan bangsa adalah melalui pendidikan. Pendidikan adalah menjadi hal dasar bagi manusia untuk menjalani kehidupan. Pendidikan dapat diperoleh melalui pembelajaran formal maupun informal. Pendidikan yang bersifat formal diperoleh dari sekolah. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan serta dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum dapat dijadikan sebagai hasil dari ramalan atau patokan pendidikan yang diharapkan, karena kurikulum menunjukkan apa yang harus dipelajari dan kegiatan apa yang harus dialami oleh peserta didik. Kurikulum 2013 ini direncanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran dalam bidang kualitas pendidikannya dan peningkatan degradensi moral peserta. Kurikulum 2013 disusun berdasarkan pada budaya dan karakter bangsa Indonesia berbasis peradaban dan berbasis kompetensi.

Tujuan pendidikan di sekolah dasar pada dasarnya mengacu pada tujuan pendidikan nasional serta memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah, arah pembangunan nasional serta memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia. Pendidikan sangat berkaitan dengan kegiatan belajar. Perbedaan utama manusia dengan makhluk hidup lainnya adalah manusia selalu belajar dan berfikir untuk mengembangkan diri, dan memecahkan persoalan dalam kehidupan, sementara makhluk hidup yang lain tidak mampu melakukannya. Susanto (2013: 4) berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Belajar akan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, karena perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar biasanya melalui proses yang disebut dengan proses pendidikan. Proses belajar sangat

dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri dan luar diri siswa. Arifin (2001 :43) menjelaskan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor siswa yaitu kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan pengetahuan. Faktor lingkungan antara lain lingkungan alami (keluarga) dan lingkungan sosial (teman sebaya, masyarakat dan lain sebagainya).

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai ketika seseorang dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah ukuran atau tingkatan keberhasilan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Hasil belajar ini meliputi 3 aspek, yaitu pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kegiatan pembelajaran akan selalu mengharapkan hasil pembelajaran yang maksimal. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan belajar merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar siswa merupakan proses yang dihasilkan dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar siswa menjadi tolak ukur kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di sekolah, guru yang berkualitas akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk itu dalam menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang guru membekali diri dalam kemampuan dan profesionalisme yang tinggi, salah satu kemampuan yang dimiliki seorang guru adalah kemampuan mengajar guru. Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya adalah penyempurnaan seluruh komponen pendidikan. Guru merupakan komponen paling menentukan dalam upaya penyempurnaan komponen pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidikan secara substantif memegang peranan penting dalam kegiatan pengajaran atau transfer ilmu pengetahuan dan memberikan bimbingan dan pelatihan. Usman (2002: 9) mengungkapkan bahwa guru yng kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dapat menggunakan berbagai cara. Salah satunya penggunaan model pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan menarik. Shoimin (2014: 24) mengungkapkan bahwa

fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk membentuk pengetahuannya melalui kegiatan berpikir kritis, sehingga guru tidak lagi menerapkan model pembelajaran konvensional yang monologis dan memaksa siswa menghafal konsep-konsep yang abstrak. Maka dari itu penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk melatih siswa berpikir kritis dan menjadi pribadi yang demokratis dengan berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya ketika pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mudah menarik siswa agar tertarik pada materi pelajaran, maka siswa tidak akan mudah bosan, antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil observasi ditemukan berbagai masalah yang terjadi di SDN 01 Jatiroto salah satunya adalah hasil belajar siswa yang rendah terutama pada kelas 5 tema 4 pada materi pantun dan hak, kewajiban dan tanggung jawab. Hal tersebut disebabkan oleh cara guru dalam mengelola pembelajaran mulai dari penyampaian yang masih kontekstual dan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran sehingga membuat siswa mudah bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran yang dilakukan. Guru seharusnya menjadi fasilitator tetapi belum mampu sepenuhnya untuk menciptakan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Sebenarnya peran guru di SDN 01 Jatiroto sebagai fasilitator sudah hampir sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru sudah memberikan siswa pertanyaan-pertanyaan pemancing agar siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Tetapi guru ketika menyampaikan pembelajaran hanya melalui tutur bahasa tidak menggunakan media ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa tidak mampu berfikir secara kritis.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 01 Jatiroto. Ibu Nur Sa'adah membenarkan bahwa memang beliau tidak menggunakan media ketika melakukan proses pembelajaran. Beliau mengungkapkan bahwa jika menggunakan media pembelajaran maka akan menyita banyak waktu dan tenaga, dikarenakan guru tidak sempat membuat sendiri media-media pembelajaran yang diperlukan serta tidak tersedianya media

pembelajaran yang tersedia di toko-toko. Tidak adanya media pembelajaran membuat siswa tidak memahami materi yang diberikan secara optimal. Hal tersebut terlihat ketika pengamatan saat observasi di kelas V SDN 01 Jatiroto. Banyak siswa yang mengalami kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan guru, siswa belum bisa memahami informasi yang diberikan oleh guru.

Mengatasi permasalahan tersebut penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media PETA DARA (perjalanan penuh tantangan dan gembira) dapat menjadi solusi yang tepat di SDN 01 Jatiroto.

Penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* diharapkan mampu menunjang hasil belajar siswa pada kelas 5 tema 4 subtema 2 dan subtema 3 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Shoimin (2014: 54) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Course Review Horay* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana model pembelajaran ini mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ini adalah salah satu cara untuk menguji kemampuan siswa dalam hal pemahaman konsep. Model pembelajaran *course review horay* ini menggunakan kotak yang diisi dengan soal kemudian diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak horay atau yel-yel lainnya yang telah disepakati bersama guru. Huda, (2014: 229) berpendapat bahwa model pembelajaran *course review horay* merupakan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab pertanyaan dalam kotak dengan benar diwajibkan berteriak atau bersorak 'horee!!' atau yel-yel lainnya yang mereka sukai.

Course Review Horay merupakan model pembelajaran yang dapat membentuk pemahaman konsep mengenai materi yang telah diberikan oleh guru serta dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi meriah, menyenangkan serta mampu menarik perhatian dan semangat siswa mengikuti pembelajaran . Huda (2014: 230) berpendapat bahwa tujuan dari model ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar melalui diskusi kelompok. Sementara Shoimin (2014:

54) menjelaskan bahwa tujuan dari model ini adalah untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *course review horay* mempunyai banyak tujuan dan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan model pembelajaran *course review horay* dapat dikatakan berhasil atau tidak, tergantung pada kemampuan guru melaksanakan setiap langkah dari model tersebut tepat dan sesuai. Apabila setiap langkah pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sudah baik dan sistematis maka akan tercapai semua tujuan model tersebut. Tujuan dari pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna akan tercapai dengan maksimal.

Penelitian Julia dkk (2016), menunjukkan bahwa pendekatan CRH meningkatkan pemahaman dan motivasi matematika siswa untuk belajar matematika secara signifikan. Hasil lainnya adalah bahwa pendekatan CRH lebih baik daripada pendekatan konvensional dalam upaya meningkatkan pemahaman matematika dan motivasi siswa untuk belajar matematika.

Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat siswa mudah merasa bosan dan jenuh, menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa tidak memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru akibatnya hasil belajar siswa rendah. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Secara garis besar jenis media pembelajaran dalam tiga kelompok yakni, media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang mempunyai sifat dapat dilihat seperti gambar, media grafis, model dan realia. Media mempunyai pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas, tapi menurut daya menyimak. Daryanto (2015: 4) menyatakan kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Hal ini digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Uraian mengenai media pembelajaran tersebut mempunyai arti bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada tujuan pembelajaran, karena posisinya sebagai sarana perantara

dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran yang membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis salah satunya adalah media permainan PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira). Media pembelajaran PETA DARA merupakan media pembelajaran yang sangat menarik. Selain untuk mendorong untuk meningkatkan pengetahuan anak, media PETA DARA ini juga mempunyai unsur permainan yang sangat disenangi anak. Cara menggunakan media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira) adalah menggunakan papan sebagai media bermain dan belajar. Cara bermainnya yaitu dengan memasukkan lembar soal pada celah papan melalui sisi atas. Media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira) merupakan duplikat atau salinan dari permainan ular tangga yang biasa dimainkan anak-anak ketika bersama teman-temannya diluar jam sekolah namun media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira) berbeda dengan permainan ular tangga biasanya. Selain sebagai sarana bermain anak, media ini juga mengandung unsur-unsur materi belajar yang dikemas melalui media ini. Media Peta Dara dalam hal ini akan mengandung materi pembelajaran pada tema 4 subtema 2 dan subtema 3 yang merupakan materi muatan Bahasa Indonesia adalah materi pantun dan PPKn adalah materi hak, kewajiban dan tanggung jawab.

Penyajian materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui media permainan PETA DARA akan mudah menarik minat belajar siswa sehingga siswa akan tertarik dan merasa nyaman ketika daalam kegiatan belajar di kelas. Siswa juga tidak mudah bosan dan jenuh dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran PETA DARA merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran dengan penyampaian materi melauai permainan yang seru, mudah ditangkap, dan dipahami isinya akan menarik minat belajar siswa.

Penelitian Afandi pada tahun (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek

keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%, sedangkan hasil belajar siswa 40 % dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Berdasarkan pernyataan diatas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menarik semangat siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 tema 5 subtema 2 dan subtema 3, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA Pada Tema 4 Kelas 5 SDN 01 Jatiroto.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran pada Tema 4 Kelas 5 subtema 2 dan subtema 3 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dengan penerapan model *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA pada tema 4 kelas 5 subtema 2 dan subtema 3 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari rumusan masalah ini antara lain:

1. Menjelaskan peningkatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran pada Tema 4 Kelas 5 subtema 2 dan subtema 3 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dengan penerapan model *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA.
2. Menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA pada tema 4 kelas 5 subtema 2 dan subtema 3 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pelaksanaan penelitian meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk ilmu pengetahuan maupun ilmu sosial dalam pendidikan pada kelas V SD yang berkenaan dengan penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada kelas 5 tema 4 Sehat Itu Penting dengan suasana dan penyajian materi yang menarik dan menyenangkan melalui model pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira).

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai rujukan ketika melakukan proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bagi guru, serta memberikan dorongan bagi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira).

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran pada semua kelas. Sehingga dapat menjadi salah satu referensi bagi sekolah untuk menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan

Media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira) dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti, diantaranya dapat menambah ilmu pengetahuan serta pemahaman baru mengenai penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira) untuk meningkatkan hasil belajar dan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Jatiroto 01. Subjek dari penelitian ini yaitu peneliti sebagai guru dan siswa kelas V SDN Jatiroto 01 tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn yang terdapat pada tema 4. Sehat Itu Penting dengan Kompetensi Dasar muatan Bahasa Indonesia yaitu: 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan dan 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Adapun Kompetensi Dasar muatan PPKn yaitu: 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari, 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, 3.2 memahami makna tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dan 4.2 Mengambil keputusan bersama tentang tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar diatas terdapat pada semester 1. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar, keterampilan mengajar guru, model pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media PETA DARA

F. Definisi Operasional

1. *Course Review Horay*

Penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana model pembelajaran ini mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ini adalah salah satu cara untuk menguji kemampuan siswa dalam hal pemahaman konsep. Model pembelajaran *course review horay* ini menggunakan kotak yang diisi dengan soal kemudian diberi nomor untuk menuliskan jawabannya.

Model pembelajaran *course review horay* adalah model pembelajaran langsung yang memberikan efek yang berbeda terhadap prestasi belajar siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar yang lebih tinggi.

Adanya langkah-langkah model pembelajaran *course review horay* adalah sebagai berikut:

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. (2) Guru mendemonstrasikan/ menyajikan materi. (3) Memberikan kesempatan siswa untuk tanya jawab. (4) Siswa disuruh membuat kotak 9, 16, 25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa. (5) Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan. Kalau benar diisi tanda benar (\checkmark) dan salah diisi tanda silang (x); (6) siswa yang sudah mendapat tanda \checkmark vertikal atau horisontal, atau diagonal harus berteriak "*horay...*" atau yel-yel lainnya. (7) Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh. dan (8) Penutup

(1)

2. *Media Peta Dara*

Media pembelajaran PETA DARA merupakan media pembelajaran yang sangat menarik. Media pembelajaran PETA DARA dapat digunakan guna mendorong minat anak untuk belajar melalui pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga mampu meningkatkan pengetahuan anak. Cara menggunakan media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira)

adalah penggunaan papan sebagai media untuk bermain dan belajar. Adapun cara penggunaannya adalah dengan memasukkan lembar soal pada celah papan melalui sisi atas Media PETA DARA (Perjalanan Penuh Tantangan Dan Gembira) dapat dimainkan oleh 4-5 orang peserta didik. Setiap peserta didik yang mendapat giliran bermain ia terlebih dahulu mengocok angka dadu terlebih dahulu, kemudian memilih dan menjawab kartu soal yang sudah tersedia. Jika peserta didik tersebut dapat menjawab kartu soal, maka ia boleh menjalankan perjalanan pada PETA DARA.

3. Hasil Belajar

Keberhasilan dalam proses pembaharuan sekolah sangat ditentukan oleh gurunya, karena guru adalah pemimpin pembelajaran, fasilitator dan sekaligus merupakan pusat perhatian dalam pembelajaran. Hasil belajar didapatkan dari evaluasi hasil pembelajaran yang didapat setelah proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi tersebut berbentuk tes pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dimana soal yang digunakan sebagai soal evaluasi.

