

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena adanya pendidikan seseorang bisa mengubah kehidupannya menjadi lebih baik. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, penyelenggaraan pendidikan pada umumnya dilakukan di sekolah. Sekolah merupakan lembaga formal, karena di dalam sekolah terencana serangkaian kegiatan pembelajaran yang terencana dan terorganisir termasuk kegiatan dalam rangka proses belajar mengajar di kelas. Dalam meningkatkan mutu pendidikan memiliki beberapa komponen penting yang harus dipenuhi, diantaranya yaitu, guru, peserta didik, sarana dan prasarana, peningkatan kualitas pendidik, penerapan model-model pembelajaran inovatif di dalam proses mengajar serta pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus disesuaikan dengan tuntutan zaman.

Perlunya perubahan dan pengembangan kurikulum 2013 sebagai penunjang pendidikan harus tersusun secara efektif supaya tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal. Menghadapi berbagai masalah dan tantangan masa depan yang semakin kompleks, kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi. Kompetensi yang diperlukan di masa depan sesuai dengan perkembangan global di antaranya yaitu memiliki kecerdasan sesuai dengan kemampuan dan bakatnya. Mulyasa (2013:65) menyatakan dengan melalui pengembangan kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan Indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan terintegrasi.

Beberapa muatan yang ada di dalam kurikulum 2013 yaitu PPKn, IPS, PJOK, IPA, Matematika, Bahasa Indonesia. Dari beberapa muatan yang sudah dijelaskan nantinya dilakukan penelitian dengan mengfokuskan pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Kegiatan pembelajaran yang baik berdasarkan Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Aunurrahman (2009:38) belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan siswa yang sesungguhnya sehingga dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah di pelajari. Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

SDN Kebonsawahan 02 merupakan satuan pendidikan di kabupaten Pati Kecamatan Juwana yang telah menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kebonsawahan 02, pada tanggal 29 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia banyak siswa merasa bosan pada saat pembelajaran, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran dan sering berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dikarenakan guru belum mampu menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru tidak pernah menerapkan model-model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga belum pernah menggunakan pendekatan saintifik sehingga proses pembelajaran siswa merasa ragu-ragu dalam merumuskan masalah, mengajukan pendapat dan belum bisa menarik kesimpulan di akhir pembelajaran. Maka seharusnya pada saat pembelajaran diharapkan mampu mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber buku hanya diberi tahu oleh guru (dapat dilihat dapat lampiran 5).

Guru sebenarnya sudah mencoba menggunakan pembelajaran kooperatif dengan mengelompokkan siswa akan tetapi yang terjadi adalah siswa yang pandai dalam kelompok tersebut yang bekerja menyelesaikan soal yang diberikan,

sedangkan siswa yang lain hanya mengikuti saja, sehingga kegiatan kelompok tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan nilai hasil belajar pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SDN Kebonsawahen 02 pada penilaian tengah semester (PTS) belum tuntas, yaitu hanya 14 siswa dari 36 siswa yang tuntas dan mendapat  $\geq 75$  (KKM) dengan persentase 39% sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan mendapat nilai  $\leq 75$  sebanyak 22 siswa dengan persentase 61% ( dapat dilihat pada lampiran 3).

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya solusi yang tepat terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mencakup penerapan pendekatan pembelajaran yaitu model dan media pembelajaran yang tepat. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu akan memberikan solusi dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair share*. Hal ini membuat siswa aktif dalam berdiskusi, menganalisis dan mengemukakan gagasan.

Penerapan model kooperatif *think pair share* dengan berbantuan media *puzzle* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Menurut Shoimin (2014:208) *think pair share* adalah model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa untuk berpikir dan merespons serta saling bantu sama lain. Dengan asumsi bahwa metode resitasi dan diskusi perlu diselenggarakan dalam *setting* kelompok kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *think pair share* dapat memberi siswa waktu untuk berfikir, menjawab, saling membantu satu sama lain. Adapun sintaks model pembelajaran *think pair share* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) *Think* (berfikir), 2) *pair* (berpasangan), 3) *share* (berbagi).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Raflis (2016) menyatakan bahwa penelitian mengenai hasil belajar melalui penerapan model *think pair share* menunjukkan bahwa model *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dengan ketuntasan belajar siswa yaitu siklus I (72,72%), dan Siklus II (96,36%). Sependapat dengan Simbolon (2017) menyatakan dengan menggunakan model *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I (77,14%) dan pada siklus

II menjadi (91,42%), kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media juga diperlukan dalam menunjang hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* adalah jenis permainan tekat teki yang berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun menjadi sebuah gambar utuh kembali. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat berfikir kritis, daya pikir, kreatifitas, kecepatan pikir, melatih kesebaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Media *puzzle* merupakan salah satu permainan yang mampu mengasah otak siswa dan menumbuhkan rasa ketelitian dalam menggunakannya. *Puzzle* ini dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena *puzzle* termasuk media yang cukup diminati siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Puzzle* ini berukuran 34x24cm dan terdapat gambar keragaman budaya yang ada di Indonesia. Cara menggunakan *puzzle* ini yaitu dengan berkelompok. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* sebagai berikut: 1) Siswa ditempatkan dalam berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari enam siswa, 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran setelah itu memberikan sebuah tugas untuk setiap kelompok, 3) Siswa diberi sebuah *puzzle* yang ada sebuah gambar untuk dapat mengerjakan tugas dari guru, 4) Setiap kelompok bekerjasama untuk menyusun *puzzle* menjadi satu gambar utuh, 5) Gambar yang telah tersusun, digunakan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru, 6) Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu, 7) kelompok membentuk anggota secara berpasangan. Setiap pasangan berdiskusi hasil pengerjaannya secara individu, 8) Kedua pasangan maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi pengerjaannya.

Berdasarkan uraian di atas dengan menerapkan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. maka dari itu, penelitian ini akan menetapkan judul “Penerapan Model *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SDN Kebonsawahan 02.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *puzzle* tema indahny keragaman di negeriku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kebonsawahan 02 tahun 2019/2020?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tema indahny keragaman di negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kebonsawahan 02 tahun ajaran 2019/2020?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahny keragaman di negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kebonsawahan 02 tahun ajaran 2019/2020?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media *puzzle* tema indahny keragaman di negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kebonsawahan 02 tahun ajaran 2019/2020.
2. Menjelaskan penerapan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tema indahny keragaman di negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kebonsawahan 02 tahun ajaran 2019/2020.
3. Memaparkan penerapan model *think pair share* berbantuan *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada tema indahny keragaman di negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kebonsawahan 02 tahun ajaran 2019/2020.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait baik kegunaan teoritis maupun kegunaan praktis.

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan konsep-konsep baru dalam meningkatkan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *think pair share* pada tema indahny keragaman di negeriku.
2. Sebagai rujukan untuk kegiatan penelitian sejenis yang akan dilanjutkan oleh penelitian selanjutnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktif

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah  
Sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan disekolah.
2. Bagi Guru  
Sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam proses pelaksanaan pembelajaran untuk lebih mengembangkan berbagai model pembelajaran.
3. Bagi siswa  
Sebagai wahana baru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema indahny keberagaman di negeriku, dan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna.
4. Bagi peneliti  
Memberikan bekal bagi peneliti sebagai pengetahuan yang bermakna dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang efektif dalam pengajaran yang akan datang, dengan menggunakan model *think pair share* berbantuan puzzle tema indahny keberagaman di negeriku pada kelas IV SDN Kebonsawahan 02.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup Penelitian Tindakan kelas ini dibatasi berikut :

- 1) Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Kebonsawahan 02 Kecamatan juwana Kabupaten Pati pada kelas IV Semester 2 tahun pembelajaran 2019/2020.
- 2) Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada tema indahny keragaman di negeriku.
- 3) Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada :
  - a) Kompetensi Inti

Kompetensi Inti yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut ini:

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, guru, dan tetangganya.
  3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
  4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.
- b) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **PPKn**

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesiayang terikat persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

### **Bahasa Indonesia**

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dan teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

c) Muatan Pengetahuan

Muatan yang diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah PPKn dan Bahasa Indonesia.

d) Tema, Subtema, dan Pembelajaran

Tema yang diambil dalam penelitian ini adalah tema 7 indahny keragaman di negeriku, Subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 3 dan 5, dan Subtema 2 indahny keragaman budaya di negeriku, Pembelajaran 3, dan 4.

e) Variabel yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini Model pembelajaran *think pair share* berbantuan media *puzzle* adalah variable bebas dan peningkatan hasil belajar adalah variable terikat.

### **1.6 Definisi Opesional**

Definisi operasional merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang bagaimana cara untuk mengukur variable.

#### **1.6.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya saatu aspek potensi kemanusiaan saja hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi atau individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian itu telah tercapai. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa di ukur dari tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan



### 1.6.2 Model *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran *think pair share* merupakan suatu model yang memberikan kepada siswa waktu untuk berpikir, menjawab, merespon, dan melalui metode ini penyajian bahan ajar tidak lagi membosankan karena siswa diberikan waktu untuk berdiskusi menyelesaikan suatu masalah atau soal bersama dengan pasangannya sehingga baik siswa yang pandai maupun siswa yang kurang pandai sama-sama memperoleh manfaat melalui aktivitas belajar siswa ini. Langkah-langkah dari model pembelajaran *think pair share* sebagai berikut:

1. Berpikir (*think*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berfikir sendiri jawaban atas masalah.

2. Berpasangan (*pair*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh, interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan menyatukan gagasan suatu masalah khusus yang diidentifikasi.

3. Berbagi (*share*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan pasangan siswa untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan.

### 1.6.3 Media *Puzzle*

Puzzle adalah jenis permainan tekat teki yang berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun menjadi sebuah gambar utuh kembali. Puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat berfikir kritis, daya pikir, kreatifitas, kecepatan pikir, melatih kesebaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Media puzzle merupakan salah satu permainan yang mampu mengasah otak siswa dan menumbuhkan rasa ketelitian dalam menggunakannya.

Puzzle ini dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk belajar. *Puzzle* ini terbuat dari bahan triplek yang berukuran 34x24 cm dan terdapat

gambar keragaman budaya yang ada di Indonesia. Cara menggunakan *puzzle* ini yaitu dengan berkelompok.

#### **1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan guru merupakan kemampuan yang dimiliki guru yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran, pengelolaan kelas agar tercapai dengan maksimal. Keterampilan guru merupakan bentuk kemampuan yang harus dimiliki agar menjadi guru yang professional. Berikut keterampilan mengajar yang harus dimiliki guru meliputi 1) Bertanya, mengajukan pertanyaan, 2) Menjelaskan, menerangkan, 3) Modeling, 4) Demonstrasi, 5) Membangun Kolaborasi, 6) Memberikan penguatan, 7) Memberikan variasi, 8) keterampilan membuka dan menutup pembelajaran.

#### **1.6.5 Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa merupakan segala sesuatu atau interaksi yang dilakukan oleh siswa dengan guru sebagai pendidik yang menimbulkan pertambahannya pengalaman, pengetahuan, dan aspek-aspek lainnya. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini difokuskan pada kegiatan bertanya, mengeluarkan pendapat, berdiskusi, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar dapat dikelompokkan sebagai berikut: 1) *Visual activities*, yaitu kegiatan membaca, memperhatikan, 2) *Oral activities*, yaitu kegiatan yang dilakukan seperti merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, dan intruksi, 3) *Listening activities*, yaitu kegiatan mendengarkan, 4) *Writing activities*, yaitu kegiatan menulis, 5) *Drawing activities*, yaitu kegiatan menggambar, membuat grafik, peta dan diagram, 6) *Motor activities*, yaitu kegiatan melakukan pekerjaan, membuat konstruksi model, 7) *Mental activities*, yaitu kegiatan menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis dan mengambil keputusan, 8) *Emotional activities*, yaitu tenang, merasa bosan, gugup.

#### **1.6.6 Tema, Subtema, dan Muatan**

Penelitian tindakan kelas ini fokus pada tema indahny keragaman di negeriku kelas IV dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, dan subtema indahny keberagaman budaya negriku dengan muatan

PPKn dan Bahasa Indonesia. Muatan pembelajaran PPKn memuat matri kebersamaan suku bangsa di Indonesia, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia memuat materi tentang menggali informasi mengenai cerita nonfiksi.

