

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ardianti dkk, 2018:29). Sebagaimana digariskan di dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 dalam (Purwanto, 2011:36) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (2) disebutkan: “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945”.

Pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen yaitu guru, siswa, sarana dan prasarana, dan kurikulum, dari komponen tersebut guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Pada kurikulum 2013 guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru berperan untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran (Marwiyah dkk, 2018:15). Namun, dalam pelaksanaannya masih ada guru yang merasa kesulitan, perubahan kurikulum harus diimbangi dengan perubahan proses pembelajaran. Adanya perbaikan kurikulum 2013 pendidik diharapkan mampu menyempurnakan kegiatan pembelajaran dengan menciptakan inovasi baru agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan siswa dapat berperan aktif serta mudah memahami materi pelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis tahun 2004 yang berbasis kompetensi lalu diteruskan dengan kurikulum 2006 (KTSP) (Kurinasih dan Sani, 2014:32). Pembelajaran kurikulum 2013 disebut dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan pelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Ardianti, 2018:19). Tema yang sama untuk dikaitkan seperti mata pelajaran IPS, IPA, PPKn, PJOK,

Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Agama, Seni Budaya, dan Keterampilan (SBdP). Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan pembelajaran tematik kecuali muatan Matematika dan PJOK pada kelas tinggi, muatan tersebut berdiri sendiri atau diajarkan secara terpisah.

Berkaitan dengan pendidikan, menurut Winkel dalam (Suyono dan Hariyanto, 2011:14) belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar mempunyai keuntungan baik bagi individu maupun masyarakat, bagi individu kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.

Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa setelah menerima dan menyelesaikan pengalaman belajarnya, maka mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Aminah (2018:32) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan oleh peserta didik yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup perubahan perilaku. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas pada tanggal 23 Oktober 2019 peneliti menemukan bahwa dari 36 siswa diantaranya masih ada 14 siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi pelajaran, 6 siswa mencoret-coret buku, 6 siswa mengantuk, dan hanya 10 siswa yang fokus mendengarkan penjelasan dari guru.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan yaitu menggunakan metode ceramah dan strategi pembelajaran langsung karena sederhana, ekonomis waktu, dan biaya. Selain itu juga jika menggunakan metode ceramah maka materi pelajaran dapat diatur guru secara langsung, tidak hanya itu menggunakan metode ceramah juga memudahkan guru untuk mengontrol keadaan kelas. Guru mengakui sulitnya

membuat anak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, hal ini juga disebabkan karena beberapa siswa gaduh di dalam kelas dengan temannya.

Fakta rendahnya hasil belajar siswa didukung oleh dokumentasi yang diperoleh dari nilai ulangan tengah semester siswa kelas IV tahun ajaran 2019/2020 bahwa terdapat 10 siswa yang sudah mencapai KKM pada muatan IPS dan terdapat 14 siswa yang sudah mencapai KKM pada muatan Bahasa Indonesia, sedangkan terdapat 26 siswa yang belum mencapai KKM pada muatan IPS dan terdapat 22 siswa yang belum mencapai KKM pada muatan Bahasa Indonesia. SD IT Al-Hikmah Mayong memiliki kriteria ketuntasan minimal untuk muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia sebesar 70 dari skala 100. Disimpulkan masih ada 72% pada muatan IPS dan 61% pada muatan Bahasa Indonesia siswa yang belum mencapai KKM berdasarkan uraian tersebut.

Salah satu kegiatan utama dalam proses belajar mengajar adalah membaca, rajin membaca sangat ditentukan oleh minat. Minat baca yang rendah membuat mutu pendidikan juga semakin menurun, karena dengan membaca siswa menjadi tahu apa yang sebelumnya belum diketahui. Secara umum membaca meningkatkan pengertian, pemahaman, dan pengetahuan dalam pembelajaran, pada kenyataannya minat baca yang dimiliki siswa tampak rendah, karena dalam keseharian aktivitas bermain lebih mendominasi.

Data yang diperoleh dari guru kelas, anak-anak pun sekarang lebih banyak yang bermain game online di HP atau komputer dan cenderung mengabaikan permainan tradisional yang merupakan warisan nenek moyang. Pada kenyataannya permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana pendidikan anak karena dapat membantu perkembangan keterampilan anak baik keterampilan sosial maupun pengetahuan. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari (Kurniati, 2016:3).

Mencermati hal di atas perlu adanya perubahan dan pembaharuan inovasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi

menyenangkan (Suyono dan Hariyanto, 2012:207). Sejalan yang disampaikan oleh Siregar dan Nara (2014:107) belajar yang bermakna terjadi bila siswa atau anak didik berperan aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya.

Penggunaan alat peraga dirasakan sangat tepat membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, siswa dapat belajar sambil bermain, kemudian mengembangkan perilaku tertentu yang diharapkan dan telah ditetapkan. Hal tersebut juga sepadan dengan pendapat Vygotsky dalam (Kurniati, 2016:7) memaparkan kontribusi bermain terhadap perkembangan sejumlah fungsi mental yang tinggi, antara lain yaitu bermain membantu perkembangan kemampuan anak untuk bernalar, suasana bermain dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik lagi bagi anak daripada sekedar dalam tugas menamai atau menyentuh objek, dan bermain juga melibatkan interaksi dengan orang lain, hal tersebut sangatlah memfasilitasi perkembangan bahasa anak.

Dari kondisi yang terjadi untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu upaya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga engklek dan menerapkan model *student teams achievement division* yang dianggap tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *student teams achievement division* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Memilih model *student teams achievement division* bertujuan memicu siswa bekerja sama untuk belajar agar mereka saling mendorong dan membantu satu sama lain dalam menguasai kompetensi yang diharapkan serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting, bermakna dan menyenangkan (Esminarto dkk, 2016:18-19). Model *student teams achievement division* selain untuk mengaktifkan serta memotivasi siswa lebih bersemangat belajar.

Menurut Trianto dalam (Widiastiti dkk, 2014:3) model pembelajaran *student teams achievement division* mempunyai beberapa keunggulan, antara lain memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah, memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah,

mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan berdiskusi, memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya, para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran dan mereka lebih aktif dalam diskusi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya dan menghargai pendapat orang lain. Penerapan model *student teams achievement division* ini cocok digunakan mengatasi masalah kurangnya konsentrasi siswa dan rendahnya hasil belajar siswa di SD IT Al-Hikmah Mayong.

Shoimin (2014:185) menjelaskan model pembelajaran *student teams achievement division* merupakan suatu model pembelajaran yang mengacu kepada belajar kelompok, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Diterapkannya model *student teams achievement division* ini untuk meningkatkan motivasi setiap individu saat mendapatkan tugas, menumbuhkan rasa tanggungjawab dan dapat menciptakan ruang kelas yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar.

Menurut Karnasiyani dkk (2017:183) sintaks model pembelajaran *student teams achievement division* sebagai berikut: (1) memotivasi peserta didik, (2) menyajikan/menyampaikan informasi, (3) mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar, (4) evaluasi, (5) penghargaan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia. Adapun materi yang akan dibahas dalam muatan IPS difokuskan pada keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat, sedangkan dalam muatan Bahasa Indonesia difokuskan pada pengetahuan baru dari teks nonfiksi.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dan hasil wawancara kepada guru kelas terhadap pentingnya menjaga kelestarian budaya bangsa dan perkembangan usia anak, maka peneliti menggunakan alat peraga guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar menggunakan Alat Peraga Engklek melalui Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* Pada Pembelajaran Tema 7 Untuk Siswa Kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan alat peraga engklek melalui penerapan model *student teams achievement division* pada pembelajaran tema 7 untuk siswa kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan siswa kelas IV dengan menggunakan alat peraga engklek melalui penerapan model *student teams achievement division* pada pembelajaran tema 7 SD IT Al-Hikmah Mayong?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan alat peraga engklek melalui penerapan model *student teams achievement division* pada pembelajaran tema 7 untuk siswa kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan siswa kelas IV dengan menggunakan alat peraga engklek melalui penerapan model *student teams achievement division* pada pembelajaran tema 7 SD IT Al-Hikmah Mayong.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, teoretis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia, khususnya pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku pada subtema 1 dan subtema 2 melalui alat peraga engklek dengan menerapkan model pembelajaran *student teams achievement division*, serta dapat menjadi bahan acuan pustaka bagi penelitian selanjutnya.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah:

- 1) Mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan.
- 3) Mendorong keaktifan dan minat belajar siswa.

### **b. Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah:

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran yang menarik.
- 2) Meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan alat peraga dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

### **c. Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk memperkenalkan alat peraga dan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

### **d. Bagi Peneliti**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah:

- 1) Peneliti dapat memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian sehingga dapat termotivasi mengembangkan penelitian tindakan kelas yang lain.
- 2) Peneliti dapat mengetahui cara meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pelaksanaan dalam pembelajaran.
- 3) Peneliti dapat menambah wawasan tentang alat peraga dan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap menghargai siswa.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar menggunakan Alat Peraga Engklek melalui Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* Pada Pembelajaran Tema 7 Untuk Siswa Kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong” yang akan dilaksanakan pada semester II. Diterapkan pada

tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku, pada muatan IPS dengan materi keragaman budaya yang ada di Indonesia dan muatan Bahasa Indonesia dengan materi teks nonfiksi, pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

### **1. Kompetensi Inti**

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

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**

#### **a. Kompetensi Dasar IPS**

3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

#### **b. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia**

3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.



4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi model *student teams achievement division*, alat peraga engklek, keragaman budaya yang ada di Indonesia, menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi, hasil belajar, dan keterampilan guru.

### **1. Model Student Teams Achievement Division**

Shoimin (2014:185) menyatakan pembelajaran model kooperatif *student teams achievement division* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Dalam suatu kelas siswa dipecah menjadi beberapa kelompok, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan untuk menuntaskan materi pembelajaran dan kemudian saling membantu sama lain untuk memahami bahan pembelajaran melalui model tutorial kuis satu sama lain dan melakukan diskusi.

### **2. Alat Peraga Engklek**

Engklek adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Bangsawan, 2019:53). Namun dalam penelitian ini engklek yang digunakan merupakan alat peraga modifikasi dari puzzle.

### **3. Keragaman Budaya yang Ada di Indonesia**

Materi yang dibahas pada muatan IPS adalah keragaman budaya yang ada di Indonesia.

### **4. Menggali Pengetahuan Baru dari Teks Nonfiksi**

Materi yang dibahas pada muatan Bahasa Indonesia adalah menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi.

## **5. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2013:3). Hasil belajar dapat diketahui setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar mengenai perubahan tingkah laku.

## **6. Keterampilan Guru**

Keterampilan mengajar menurut Kyriacuo dalam (Safitri dan Sontani, 2016:146) adalah kegiatan yang koheren oleh guru dengan pengajaran yang spesifik dan prosedur dapat digunakan guru di ruang kelasnya. Kedelapan keterampilan dasar mengajar menurut Anitah (2008), Darmadi (2012), dan Aqib (2001) dalam (Sundari dan Muliyawati, 2017:27) terdiri dari keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan menjelaskan kelompok kecil dan perseorangan.