

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Berhubungan dengan pendidikan tentu tak lepas dengan kegiatan belajar, menurut Gagne dalam Susanto (2016:1) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Kegiatan belajar yang efektif akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Susanto (2016:53) berpendapat pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik.

Susanto (2016:54) menyatakan pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah diterapkan sekolah.

Tetapi hal tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada di sekolah, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada hari Sabtu 27 Juli 2019 saat proses kegiatan pembelajaran di kelas IV SD 2 Medini, guru belum menggunakan model pembelajaran serta belum menggunakan

media konkrit guna memperjelas materi. Aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung juga dapat dikatakan masih rendah.

Dari hasil observasi aktivitas belajar siswa ditemukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, mereka cenderung suka berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri bahkan ada yang mengantuk, ketika ditanya kenapa tidak mendengarkan penjelasan guru, mereka menjawab kalau kegiatan pembelajaran membosankan dan tidak menarik, hal tersebut berbanding lurus karena saat pembelajaran guru belum memakai model pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa.

Alasan guru kelas belum menggunakan model pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran dikarenakan mudah dan tidak memerlukan banyak biaya. Selain itu tidak menggunakan model pembelajaran juga mempermudah guru untuk mengontrol keadaan kelas. Namun hal tersebut mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran, dan jika terus dibiarkan maka akan berdampak tidak hanya pada aktivitas belajar siswa, namun juga pada hasil belajar siswa yang rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar di kelas IV SD 2 Medini memang cenderung rendah, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, diantaranya faktor internal yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar. Faktor internalnya adalah siswa yang kebanyakan tidak sarapan terlebih dahulu, kurang mendapat perhatian dan kurang belajar dikarenakan rata-rata orangtua siswa merantau keluar negeri dan diasuh oleh kakek nenek atau saudara yang kurang memperhatikan siswa itu sendiri. Faktor eksternal dikarenakan guru yang belum menggunakan model pembelajaran dan belum menggunakan media, serta teman sebangku yang suka mengajak berbicara atau bermain saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil ulangan tema 1 (Hidup Rukun) menunjukkan dari total 18 siswa, hanya 6 siswa yang nilainya mencapai KKM dan 12 siswa belum mencapai

KKM, jika di persentasekan, siswa yang mencapai KKM hanya 33%, sementara yang belum mencapai KKM adalah 67%. KKM di SD 2 Medini adalah 75. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di SD 2 Medini masih tergolong rendah.

Dari permasalahan di atas, peneliti menawarkan solusi untuk menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), hal ini dikarenakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) hampir sama dengan metode ceramah, tetapi dengan variasi adanya pengelompokan secara heterogen, kerjasama dalam kelompok dan pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik. Hal tersebut dapat menambah motivasi siswa saat kegiatan pembelajaran guna menjadi kelompok terbaik, sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih aktif.

Penelitian lain dengan menggunakan model pembelajaran STAD telah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian Gusniar (2017) menunjukkan bahwa penerapan model STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 73,07% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,30%. Berdasarkan hasil tersebut, maka model pembelajaran STAD dapat meningkatkan hasil belajar.

Peneliti juga menawarkan penggunaan media *utaku* yaitu ular tanggaku, selain bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, juga untuk melestarikan permainan tradisional yang mulai tergeser eksistensinya dengan permainan modern, seperti di HP, Youtube, PS dan sebagainya. Gagne dalam Indriana (2011:14) menyatakan bahwa media adalah wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Miarso dalam Indriana (2011:14) yang berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Utaku merupakan media pembelajaran yang diinovasi dari media permainan ulartangga. Dasar-dasar permainan hampir sama dengan bermain ulartangga, tetapi sebelum maju ke kotak sesuai kocokan dadu, siswa

menjawab soal terlebih dahulu, permainan *utaku* dimainkan bersama kelompok, sehingga memicu keefektifan waktu, meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran ulartangga sebelumnya pernah dipakai oleh Dewi *et al* (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 79,3% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 86,2%. Berdasarkan hasil tersebut, maka penggunaan media pembelajaran ulartangga dapat meningkatkan hasil belajar.

Guru yang belum menggunakan model dan media pembelajaran kerap menimbulkan persoalan, maka dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *utaku*, akan membuat anak belajar sambil bermain, membuat anak rileks dan mampu berkompentensi dengan sehat guna memperoleh hasil belajar yang baik. Jika suasana pembelajaran menyenangkan dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, tentu tujuan dalam kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan semakin mudah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD 2 Medini, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* Berbantuan Media *Utaku* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD 2 Medini” dengan tujuan dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa dan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang ada di SD 2 Medini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *utaku* pada tema 6 cita-citaku siswa kelas IV SD 2 Medini?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *utaku* pada tema 6 cita-citaku siswa kelas IV SD 2 Medini?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *utaku* pada tema 6 cita-citaku siswa kelas IV SD 2 Medini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *utaku* pada tema 6 cita-citaku siswa kelas IV SD 2 Medini.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *utaku* pada tema 6 cita-citaku siswa kelas IV SD 2 Medini.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *utaku* pada tema 6 cita-citaku siswa kelas IV SD 2 Medini.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bersifat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat menambah pengetahuan tentang salah satu model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *Utaku*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Bagi siswa

Melalui penerapan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *Utaku* diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang dikelolanya dan membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD 2 Medini, sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal bagi semua kelas. Sebagai alat evaluasi sekolah serta menambah referensi dan wawasan guru dalam memberikan kontribusi yang lebih baik dalam mengelola pembelajaran khususnya pada kemajuan sekolah pada umumnya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk refleksi dan inovasi dalam hal pembelajaran yang lebih baik lagi. Selain itu sebagai dasar penelitian tindakan kelas selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah tema 6 (cita-citaku) dengan muatan materi sumber daya alam dan puisi, mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Dengan batas penelitian :

1.5.1.1 Kompetensi Inti

Kompetensi inti yang digunakan dalam penelitian ini adalah

- a) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d) 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

1.5.1.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

IPS

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkatkota/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

- 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.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1.6.1 *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan digunakan oleh banyak guru di dunia. Sintak dalam pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* adalah 1) Presentasi kelas, 2) Tim (Kelompok), 3) Kuis/ pertanyaan, 4) Skor kemampuan individu, 5) Rekognisi tim/ kelompok.

1.6.2 *Utaku*

Utaku adalah media pembelajaran hasil modifikasi dari permainan ular tangga yang berguna untuk membuat siswa bermain sambil belajar. Cara memainkan Utaku adalah 1) kelompok suit untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu, 2) siswa melempar dadu untuk mengetahui kemana bidak akan ditempatkan, 3) sebelum bidak ditempatkan pada nomor hasil lemparan dadu, siswa harus menjawab soal terlebih dahulu, 4) jika siswa bias menjawab pertanyaan, maka dadu dapat ditempatkan pada nomor hasil lemparan dadu, namun jika gagal, bidak tetap ditempat semula, 5) jika bidak berada pada kotak yang berisi ekor ular, maka bidak harus turun ke nomor yang berisi kepala ular, 6) jika bidak berapa pada tangga, maka bidak dapat naik, 7) kelompok yang bidaknya sampai ke garis final terlebih dahulu akan menjadi juara.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam belajar yang terwujud dalam bentuk angka. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu: 1) ranah afektif/ sikap yang mengukur sikap atau tingkah laku anak dalam kegiatan pembelajaran, 2) ranah kognitif/ pengetahuan yang mengukur tentang pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran dan 3) ranah psikomotorik/ keterampilan yang mengukur tentang keterampilan siswa. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan digunakan adalah ranah pengetahuan dan keterampilan.

1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan sesuatu hal dasar yang harus dikuasai oleh guru. Keterampilan guru yang harus dikuasai guru adalah : 1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 2) keterampilan mengelola kelas, 3) keterampilan memberi penguatan, 4) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 5) keterampilan bertanya, 6) keterampilan menjelaskan pembelajaran, 7) keterampilan mengadakan variasi.

1.6.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan segala tingkah laku siswa saat proses kegiatan pembelajaran. Macam-macam aktivitas belajar siswa: 1) *Visual Activities*, 2) *Oral Activities*, 3) *Listening Activities*, 4) *Writing Activities*, 5) *Drawing Activities*, 6) *Motor Activities*, 7) *Mental Activities*, 8) *Emotional Activities*.

