

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak dari kandungan hingga ajal. Pendidikan yang berlangsung di Indonesia terdiri dari jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Hamalik (2012:3) mendefinisikan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk memenuhi syarat dalam kehidupan masyarakat.

Pelaksanaan pendidikan dibutuhkan rancangan yang nantinya akan menjadi pedoman yaitu adanya kurikulum. Saat ini pemerintah telah mengubah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 ke Kurikulum 2013. Pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik mengutamakan pada aktivitas siswa dalam menentukan dan menemukan konsep. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman siswa. Berkaitan dengan pendekatan saintifik sangat erat kaitannya dengan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Muatan pembelajaran IPA dalam pembelajaran tematik integratif dapat diintegrasikan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu tema yang ada dalam tematik integratif yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan pada subtema 2 dan subtema 3 yang berfokus pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia

Susanto (2016:170) menyatakan bahwa IPA merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep-konsep IPA. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) yang menjadi muatan wajib bukan hanya IPA, namun juga muatan Bahasa Indonesia. Muatan Bahasa Indonesia dirasa sangat penting untuk siswa karena mereka diharapkan dapat memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan karena siswa sebagai makhluk sosial untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Susanto (2016:242) mengungkapkan bahwa dalam pengajaran Bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik, keterampilan ini antara lain: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Melalui pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman dalam bentuk kemampuan pemahaman konsep dan prinsip-prinsip IPA dan Bahasa Indonesia. Kemampuan yang diperoleh nantinya diharapkan dapat digunakan untuk berkomunikasi maupun mengungkap fenomena-fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu kemampuan pemahaman konsep sangat diperlukan oleh siswa. Pemahaman konsep mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Carin dan Sund (dalam Susanto, 2016:7) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, yang berarti bahwa seseorang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Suyono dan Hariyanto (2009: 145) menyatakan bahwa konsep adalah suatu gugusan atau sekelompok fakta atau keterangan yang memiliki makna.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 1 November 2019 di SDN Pati Wetan 03 dengan guru kelas V, mendapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas V aktivitas belajar siswa cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih sering diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Kondisi pembelajaran yang demikian akan menimbulkan dampak kurang menggembirakan terhadap pemahaman konsep siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran.

Beberapa permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil prasiklus yang telah dilakukan pada tanggal 1 November 2019. Hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut adalah tingkat pemahaman konsep siswa kelas V dapat dikategorikan rendah. Data ini ditunjukkan oleh hasil prasiklus pada kelas V yang berjumlah 28 siswa, tidak terdapat siswa yang berada dalam kategori sangat baik, 1 siswa (3,6 %) berada dalam kategori baik, 5 siswa (17,8 %) berada dalam kategori cukup dan 22 siswa (78,6 %) dalam kategori rendah. Masalah tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang cenderung monoton sehingga siswa kurang aktif bertanya apabila belum memahami materi dan menjawab. Masalah tersebut berdampak pada pemahaman konsep siswa yang rendah.

Masalah tersebut dikarenakan keterbatasan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang masih bersifat sederhana. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu dengan menarapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan berbantuan permainan lempar gelang.

Slavin (2010:143) menyatakan bahwa STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Trianto (2010: 68) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat saling bekerja sama antar anggota kelompok untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa dengan kemampuan yang berbeda. Model ini juga melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam mengemukakan pendapatnya dan berkomunikasi. Hal itu dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Aliyah (2016) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar ditunjukkan dalam ketuntasan hasil *posttest* secara klasikal yaitu bahwa 91,67% siswa mencapai KKM, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hariyanto, dkk., (2017) juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V dalam memahami konsep materi sifat-sifat cahaya.

Selain menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) agar pemahaman konsep meningkat pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan lempar gelang. Ketika siswa bermain lempar gelang, siswa dapat mengingat materi pembelajaran yang sebelumnya telah disampaikan guru.

Achroni (2012:103) mendefinisikan bahwa permainan lempar gelang merupakan permainan yang sangat mudah, peralatan yang digunakan pun hanya menggunakan karet gelang. Namun dalam permainan ini dapat menggunakan gelang plastik sebagai pengganti karet. Target permainan ini adalah memasukkan gelang ke pasaknya dengan jarak tertentu. Siswa dituntut untuk menjawab soal-soal yang ada di dalam pasak, dengan permainan lempar gelang ini diharapkan bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran tersebut.

Azizah (2016) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan permainan tradisional. Wati, dkk., (2013) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media permainan tradisional Bali dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor pemahaman konsep IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran TPS berbantuan media permainan tradisional (32,26) lebih tinggi

daripada rata-rata skor siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional (12,20).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SDN Pati Wetan 03 dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan lempar gelang. Judul penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Permainan Lempur Gelang pada Tema 7 di Kelas V SDN Pati Wetan 03”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan lempar gelang dalam meningkatkan keterampilan guru di kelas V SDN Pati Wetan 03 pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan lempar gelang dalam meningkatkan aktivitas siswa pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan?
3. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan lempar gelang dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan lempar gelang dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SDN Pati Wetan 03.

2. Mendeskripsikan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan lempar gelang dalam meningkatkan aktivitas siswa pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SDN Pati Wetan 03.
3. Mendeskripsikan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan lempar gelang dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SDN Pati Wetan 03.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis untuk semua pihak.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperjelas tentang Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Model STAD (*Student Teams Achievement Division*) Berbantuan Permainan Lempar Gelang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih media dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

- c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa menggunakan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan lempar gelang.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Pati Wetan 03 dengan subjek penelitian siswa kelas 5 yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan yang akan dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2019/2020. Objek pada penelitian ini adalah materi yang ada pada tema 7 muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

Adapun materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah materi menggali informasi dari teks narasi dan pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Materi mencermati penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan terdapat pada KD 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dan 4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif. Sedangkan materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda terdapat pada KD 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari – hari dan 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.

### **1.6 Definisi Operasional**

Berikut ini merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **1. Model Pembelajaran STAD**

Model pembelajaran STAD adalah variasi pembelajaran kooperatif yang memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru. Model pembelajaran ini

sangat melibatkan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok yang heterogen (tingkat prestasi, jenis kelamin, budaya, dan suku) yang terdiri dari 4-5 siswa. Kegiatan pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

## **2. Permainan Lempat Gelang**

Permainan yang bersifat turun temurun dari nenek moyang salah satunya adalah permainan tradisional lempat gelang. Target permainan ini adalah memasukkan gelang ke pasaknya dengan jarak tertentu. Dalam permainan ini anak belajar melempar atau mengarahkan sesuatu sesuai yang dituju, semakin mahir anak melakukan permainan ini maka jarak akan semakin dijauhkan.

## **3. Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk mengerti dan memahami materi yang telah dipelajari serta menangkap arti dan makna yang telah dipelajari, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep secara luwes dan mampu mengungkapkan kembali materi yang diperoleh.

## **4. Tema, Subtema, Muatan**

Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan

Materi Bahasa Indonesia Menggali Informasi Teks Narasi

Teks narasi adalah bacaan berupa karangan yang menceritakan atau menjelaskan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu. Dalam teks narasi, cerita atau karangan yang dibuat bisa berupa kejadian yang benar terjadi atau bisa juga hanya berupa imajinasi.

Materi IPA Pengaruh Kalor terhadap Suhu dan Wujud Benda

Suhu adalah derajat panas atau dinginnya suatu benda, sedangkan kalor adalah energi yang dipindahkan dari suatu benda ke benda lainnya karena perbedaan suhu/temperatur. Jika sebuah benda dipanaskan, maka suhu/temperatur benda akan naik, sebaliknya jika benda didinginkan, maka suhu/temperaturnya akan turun.