

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan suatu bangsa, terlebih di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan menjadi suatu hal yang sangat diperhatikan di era globalisasi sekarang. Sholichah (2018: 28) berpendapat bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, masyarakat dengan memberikan bimbingan, pengetahuan, keterampilan, dan pembekalan budi pekerti yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan watak kepribadian yang dapat menciptakan generasi yang dapat berdaya saing, cerdas intelektual dan soleh spiritual.

Pada pelaksanaan pendidikan, untuk meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan suatu rancangan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran, yaitu kurikulum. Fujiawati (2016) berpendapat bahwa kurikulum merupakan alat yang sangat penting dalam menjamin keberhasilan proses pendidikan, artinya tanpa kurikulum yang baik dan tepat akan sulit mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang dicita-citakan. Kurikulum yang diterapkan pemerintah saat ini adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 (1) tiap mata pelajaran mendukung semua kompetensi, (2) mata pelajaran dirancang terkait satu dengan yang lain, (3) semua mata pelajaran diajarkan terkait dan terpadu dengan pendekatan yang sama (Saintifik). Karena kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013, dimana mata pelajaran diajarkan terkait satu dengan yang lain, untuk itu penelitian ini mengambil dua muatan, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Surahman dan Mukminan (2017: 2) berpendapat bahwa IPS adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah, dan realita sosial. Wardana dan Rulyansah (2017: 51) berpendapat bahwa IPS merupakan bagian dalam pembelajaran tematik. IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk

membentuk siswa dalam kaitannya interaksi sosial, artinya memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana interaksi yang baik dengan lingkungan sosial.

Aminah (2017) berpendapat bahwa IPA merupakan rumpun-rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya. Mawardi dan sari (dalam Aminah: 2017) berpendapat bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan agar siswa mempunyai pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman yang melalui serangkaian proses ilmiah yaitu penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan.

Ardianti, dkk (2018: 38) berpendapat bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dilakukan hendaknya mengacu pada pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM). Dalam mewujudkan pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), dibutuhkan peran guru dalam pembelajaran. Seorang guru hendaknya dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, media, strategi dan metode pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran.

SDN 1 Damarjati sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara studi pendahuluan dengan guru dan salah satu siswa kelas IV SDN 1 Damarjati pada tanggal 10 Juli 2019, bahwa selama ini guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar khususnya tematik dengan muatan IPA dan IPS, tetapi media yang di gunakan masih terbatas dan hanya menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah. Selain itu aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar rendah. Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa merasa kesulitan dalam menerima materi yang banyak teorinya, selain itu siswa mudah bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil uji soal pada tahap studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2019 di SDN 1 Damarjati kelas IV dengan jumlah 45 siswa dengan tema “Indahnya Kebersamaan” yang berjumlah 14 soal mendapatkan hasil pemahaman konsep rendah. Berdasarkan hasil uji tersebut terlihat bahwa kegiatan belajar mengajar yang selama ini didapatkan belum terlaksana secara maksimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pemahaman konsep yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mardapi, dkk (2015) berpendapat bahwa pada kurikulum 2013, siswa dikatakan berhasil jika telah menguasai kompetensi tertentu yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Indikator bahwa siswa telah menguasai kurikulum yakni kemampuan hasil belajar yang diukur telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

KKM muatan IPS dan IPA yang diterapkan di SDN 1 Damarjati adalah 65, sedangkan nilai rata-rata dari hasil tes studi pendahuluan kelas IV adalah 48,46. Dari 45 siswa kelas IV SDN 1 Damarjati hanya ada 6 siswa yang tuntas KKM 65 dengan kategori cukup dan selebihnya 39 siswa tidak tuntas KKM dengan kategori kurang. Dari hasil tes studi pendahuluan ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 1 Damarjati masih kesulitan dalam memahami konsep atau menyerap materi yang diajarkan.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan dan aktivitas siswa adalah dengan cara proses perbaikan pengajaran sehingga siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus menggunakan berbagai strategi dalam proses pembelajaran. Untuk itu upaya yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN 1 Damarjati yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Invrstigation* (GI).

Shoimin (2014) berpendapat bahwa GI merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau internet serta menempatkan siswa dalam kelompok untuk melakukan Investigasi terhadap suatu topik. Adapun sintak model pembelajaran GI menurut Shoimin (2014) yaitu: (1) guru membagi

kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen, (2) guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan, (3) guru mengundang ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, (4) masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, (5) setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggota menyampaikan hasil pembahasan, (6) kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan, (7) guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan, (8) evaluasi. Pada model GI ini, siswa ditugaskan untuk menginvestigasi suatu topik pembelajaran bersama dengan kelompoknya, sehingga dengan menginvestigasi topik pembelajaran siswa dapat menemukan sendiri materi pelajarannya. Hal ini akan menjadikan siswa lebih mudah dalam mengingat materi dan memahami konsep pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2015) dengan menggunakan model *Group Investigation*. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa model *Group investigation* efektif diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Group Investigation* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Selain itu dari penelitian yang dilakukan oleh Pranata (2016) didapatkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Group Investigation*. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan kenaikan presentase ketutasan dari 88, 57% pada siklus pertama dan menjadi 94,29% pada siklus ke dua.

Penggunaan model Pembelajaran *Group Investigation* efektif dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena dalam menggunakan model ini siswa dituntut untuk aktif menemukan materi pelajarannya sendiri, hal ini menciptakan ingatan yang kuat pada diri siswa terhadap materi pelajaran yang ditemukannya. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan aktivitas siswa, penggunaan media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi

pelajaran. Hal ini diperkuat oleh Sukiman (2012) yang berpendapat bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media Watak Kalinyamatan “Wayang Peta Kearifan Lokal Kalinyamatan”.

Media Watak Kalinyamatan merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan media dengan kearifan lokal. Media ini dapat dimainkan langsung oleh siswa. Media ini berisi peta Kecamatan Kalinyamatan yang dilengkapi dengan kartu lalu lintas dan kartu desa sebagai alat dalam memainkannya. Kartu lalu lintas berisi arah jalan lokasi tujuan, sedangkan kartu desa berisi informasi-informasi desa yang dilengkapi dengan gambar-gambar pekerjaan sekitar yang dikaitkan dengan cita-cita dan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajarannya.

Penggunaan media tersebut, didukung penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2017) tentang penggunaan media gambar didapatkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas secara signifikan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan PTK yaitu 72,1 dengan kategori kurang. Pada siklus I nilai rata-rata kelas adalah 82,3 dengan kategori cukup dan pada siklus II nilai rata-rata kelas adalah 86,1 dengan kategori baik. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Dwiyantri (2017) dengan penerapan media berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat, yaitu nilai rata-rata pada tes awal 73,43 dan nilai rata-rata pada tes akhir 82,4. Selain itu minat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung cenderung mengalami kenaikan pada setiap pertemuan.

Penggunaan kartu desa yang dilengkapi dengan gambar-gambar dapat mendorong motivasi dan aktivitas belajar siswa, dengan gambar-gambar tersebut siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu media pembelajaran yang dapat dimainkan langsung oleh siswa membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan hal tersebut peneliti berharap media ini

dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS dan IPA khususnya materi sumber daya alam dan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup, menghilangkan anggapan siswa bahwa IPS dan IPA adalah muatan yang sulit dan banyak menghafal, dan meningkatkan aktivitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif di SDN 1 Damarjati kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media “Watak Kalinyamatan” pada tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku yang berfokus pada muatan IPS dan IPA. Adapun Penelitian ini dilakukan dengan judul Efektivitas Model *Group Investigation* Berbantuan Media Watak Kalinyamatan Terhadap Pemahaman Konsep IPS dan IPA Tema 6 Siswa Kelas IV SDN 1 Damarjati.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 1 Damarjati sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Watak Kalinyamatan?
2. Apakah rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 1 Damarjati melalui pembelajaran model *Group Investigation* berbantuan media Watak Kalinyamatan mencapai KKM 65?
3. Apakah rata-rata aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Damarjati setelah diberikan pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Watak Kalinyamatan mencapai 65?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Mengukur peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 1 Damarjati sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Watak Kalinyamatan.

2. Mengukur rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 1 Damarjati melalui pembelajaran model *Group Investigation* berbantuan media Watak Kalinyamatan  $\geq 65$ .
3. Mengukur rata-rata aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Damarjati setelah diberikan pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Watak Kalinyamatan  $\geq 65$ .

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya adalah manfaat teoretis dan manfaat praktis.

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pemahaman bagi dunia ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media “Watak Kalinyamatan” terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa pada Tema 6 Cita-citaku kelas IV SD.

##### **1.4.2 Manfaat praktis**

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

###### **1. Bagi siswa**

Hasil penelitian diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa melalui model *Group Investigation* berbantuan media “Watak Kalinyamatan” kelas IV pada tema 6 Cita-citaku SDN 1 Damarjati.

###### **2. Bagi guru**

Menambah wawasan dalam mengembangkan pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga dapat berdampak baik terhadap kemampuan pemahaman konsep dan aktivitas siswa.

### 3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengatasi permasalahan sejenis dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 4. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu memberikan pengalaman melaksanakan penelitian dibidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media “Watak Kalinyamatan”.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka penelitian ini terbatas pada hal-hal tertentu saja yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Damarjati Kalinyamatan Jepara.
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV (empat) di SDN 1 Damarjati Tahun Pelajaran 2019/ 2020 yang berjumlah 45 siswa.
3. Materi yang dipelajari terbatas pada muatan IPS dan IPA Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku).

Pembelajaran IPS menjelaskan tentang pemanfaatan sumberdaya alam dengan KD sebagai berikut:

#### **Kompetensi Dasar IPS:**

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.

Pembelajaran IPA menjelaskan tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup dengan KD sebagai berikut:

#### **Kompetensi Dasar IPA:**

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.



- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

## **1.6 Definisi Operasional**

Untuk mendapatkan pengertian yang sama dengan pembaca, maka peneliti menjelaskan definisi operasional sebagai berikut:

### **1.6.1. Model *Group Investigation***

Model pembelajaran *Group Investigation* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan dan menugaskan siswa untuk mencari sendiri materi pelajaran yang akan dipelajari serta menugaskan siswa bersama kelompok untuk menginvestigasi suatu topik pembelajaran. Sintaks penerapan model GI dalam penelitian ini yaitu 1) masing-masing siswa yang bertugas sebagai moderator dalam permainan Watak Kalinyamatan mengambil materi dan desa tujuan yang akan diinvestigasi, 2) masing-masing kelompok menginvestigasi desa tujuan bersama kelompoknya, 3) masing-masing kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dijumpai dalam permainan Watak Kalinyamatan dengan mendiskusikan jawaban dengan kelompoknya, 4) masing-masing perwakilan kelompok menyampaikan hasil investigasi desa tujuan di depan kelas, 5) kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan, 6) evaluasi.

### **1.6.2. Media pembelajaran Watak Kalinyamatan**

Media Watak Kalinyamatan (Wayang Peta Kearifan Lokal Kalinyamatan) merupakan media pembelajaran yang menggunakan kesenian “Wayang” sebagai pendekatannya. Media ini digunakan secara berkelompok dimana setiap siswa dalam kelompok tersebut berperan aktif dalam penggunaannya. Ada siswa yang berperan untuk menggerakkan wayang peta budaya, ada yang mengarahkan jalan berdasarkan arah mata angin dan ada yang mengambil teka-teki yang di jumpainya yang kemudian didiskusikan jawabannya bersama kelompok. Media Watak Kalinyamatan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena dengan menggunakan media ini anak menemukan jawabannya sendiri, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

### **1.6.3. Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep adalah kemampuan berpikir siswa dalam menuliskan konsep-konsep pembelajaran, memberi contoh dan bukan contoh dari konsep, dan mengaplikasikan konsep ke pemecahan masalah. Adapun indikator pemahaman konsep sebagai berikut: 1) menyatakan ulang sebuah konsep, 2) mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, 3) memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, 4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, 5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, 6) menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, 7) mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah.

### **1.6.4. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan baik berupa fisik maupun mental yang saling berkaitan yang dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal. Adapun indikator aktivitas yang diteliti yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan motorik, kegiatan-kegiatan mental, dan kegiatan-kegiatan emosional.

### **1.6.5. Tema 6 Cita-citaku**

Penelitian ini dilaksanakan pada Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku, penelitian ini terbatas pada dua muatan yaitu muatan IPS dan muatan IPA. Materi yang terkandung dalam muatan IPS menjelaskan tentang pemanfaatan sumberdaya alam, sedangkan materi pada muatan IPA menjelaskan tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup.