

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan adalah salah satu proses yang dijalani oleh manusia dalam upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, memiliki sikap tenggang rasa serta meningkatkan keterampilannya.

Berhasilnya suatu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan. Kurikulum yaitu alat yang sangat penting untuk kesuksesan dari pelaksanaan pendidikan (Thaib & Siswanto, 2015). Bila kurikulum disusun dengan baik dan diterapkan sesuai dengan kaidah yang dibuat maka pendidikan proses pendidikan akan berjalan baik. Saat ini di Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 yang dalam penerapannya memakai tematik integratif yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema.

Pada tingkat sekolah dasar penerapan kurikulum 2013 memakai tematik terpadu dan diimplementasikan dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan memadukan antara dua sampai empat mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Sebuah tema memiliki 4 subtema, dalam subtema tersebut memiliki 6 kegiatan pembelajaran yang berisikan berbagai muatan materi pembelajaran. Muatan materi pembelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dipadukan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam suatu tema.

Pemaduan mata pelajaran dalam kegiatan pembelajaran tersebut memiliki tujuan agar siswa tidak menyadari sedang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga siswa diharapkan dapat memahami suatu konsep dengan utuh bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga diterapkan melalui kegiatan - kegiatan dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan yaitu kompetensi pengetahuan IPA. Pendidikan IPA adalah bagian dari pendidikan yang perlu diperhatikan karena mempunyai peran penting untuk menyiapkan SDM yang berkualitas. Muatan materi pembelajaran IPA yaitu pembelajaran yang mempelajari alam semesta beserta isinya yang harus dipelajari agar mencapai kedudukan yang sejajar dengan tahapan dalam pendidikan.

Perpaduan kemampuan serta pengetahuan yang dapat diamati serta diukur yang menunjukkan suatu kemampuan tertentu merupakan arti dari kompetensi (Kosasih, 2014). Pada kurikulum 2013, aspek tersebut dinyatakan dalam rumusan kompetensi inti yang dinotasikan sebagai berikut: 1) KI-1 untuk kompetensi sikap spiritual; 2) KI-2 untuk kompetensi sikap sosial; 3) KI-3 untuk penguasaan kompetensi pengetahuan; 4) KI-4 untuk kompetensi keterampilan.

Salah satu kompetensi yang diperoleh setelah proses pembelajaran yaitu penguasaan kompetensi pengetahuan. Kompetensi pengetahuan merupakan perubahan tingkat kemampuan pengetahuan seseorang setelah memperoleh pengalaman belajarnya. Penguasaan kompetensi pengetahuan juga dapat dinyatakan sebagai kompetensi pada aspek kognitif yang mampu mengukur tingkat penguasaan dan pencapaian siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi enam

aspek. Keenam aspek tersebut yakni meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan serta wawancara yang diperoleh dari Kepala Sekolah dan seluruh guru kelas V di SD Gugus Ir. Soekarno Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020 pada tanggal 25 – 26 Oktober 2019 dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terdapat permasalahan khususnya pada muatan pelajaran IPA. Hal ini dilihat dari ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Dilihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) pada muatan materi pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri (SDN 2 Pedungan, SDN 5 Pedungan, SDN 7 Pedungan, SDN 10 Pedungan) dengan nilai KKM 70, presentase siswa yang belum tuntas mencapai 57% atau sebanyak 148 siswa dari 259 siswa, sedangkan presentase siswa yang telah tuntas mencapai 43% atau sebanyak 111 siswa dari 259 siswa. Untuk PTS pada muatan pelajaran IPA siswa kelas V SD Swasta (SD Wahidiyah, MI. AI. Muhajirin, dan SD AI. Azar Sifa Budi) dengan nilai KKM 75, presentase siswa yang belum tuntas mencapai 59% atau sebanyak 66 siswa dari 112 siswa, sedangkan presentase siswa yang telah tuntas mencapai 41% atau sebanyak 46 siswa dari 112 siswa. Dalam proses pembelajaran sebagian siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep, karena tidak terdorong untuk mengasah kemampuan berfikirnya. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran berlangsung dalam penyampaian materi cenderung memakai metode ceramah dan tanya jawab serta kurangnya penggunaan alat peraga atau media pembelajaran yang mengakibatkan para siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan belum memahami materi yang telah diajarkan.

Untuk menciptakan suasana agar dalam kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih aktif maka diperlukan kemampuan dari guru untuk mengemas materi pembelajaran lebih aktif dan kreatif agar bisa membangkitkan semangat belajar dari siswa maka dicobakan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Saat menerapkan model STAD dalam pembelajaran juga dibantu dengan penggunaan *mind mapping* sebagai media yang mencakup informasi materi berisikan gagasan pokok, sub topik percabangan, kata kunci gambar dan simbol yang menarik lalu dipadukan menjadi satu untuk memudahkan guru menjelaskan materi ajar. Melalui cara seperti ini diharapkan mampu membantu siswa untuk membangun pengetahuannya melalui kegiatan belajar.

Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya berisikan beberapa kelompok kecil beranggotakan 4-5 siswa dengan tingkatan kemampuan akademik yang berbeda-beda setiap anggotanya memiliki kewajiban untuk menuntaskan pembelajaran (Huda, 2014). Inti dari pembelajaran STAD adalah guru menyampaikan suatu materi, kemudian para siswa bergabung dalam kelompoknya yang terdiri dari empat-lima siswa, yang setiap kelompok anggotanya adalah gabungan menurut tingkat kepandaian yang berdebeda dan jenis kelamin untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat di LKS yangtelah diberi guru, setiap anggota dalam kelompok harus bekerja sama agar semuanya dapat menguasai materi yang telah dibelajarkan. Kuis diberi setelah proses belajar selesai kemudian para siswa mengerjakan kuis, para siswa saat mengerjakan kuis yang diberi guru tidak boleh rebut dan saling bekerja sama. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan memperoleh hadiah, setelah itu

guru akan memberikan evaluasi. Guru memungkinkan mengelola pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif apabila bisa menerapkan model pembelajaran STAD sesuai dengan tahapan yang benar. Penerapan model pembelajaran STAD menjadi lebih efektif bila dipadukan dengan penggunaan media, yaitu media *mind mapping*.

Mind Mapping merupakan teknik grafis yang mengharuskan kita untuk mengeksplorasi semua kemampuan otak kiri dan kanan kita untuk memetakan pikiran ke dalam kertas terkait dengan materi pembelajaran (Sumarta, 2017). Media *mind mapping* memiliki beberapa unsur yaitu, terdapat gagasan pokok, cabang-cabang sub topik, kata kunci serta terdapat gambar-gambar dan lambang atau simbol yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, maka peneliti ingin mengkaji melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah.
2. Kompetensi Pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Ir. Soekarno Kecamatan Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020 masih dibawah KKM.
3. Kurangnya variasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa sehingga suasana belajar cenderung membosankan.

4. Masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran khususnya pada muatan materi pelajaran IPA.
5. Kurangnya penggunaan media saat melaksanakan pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada penerapan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan berorientasi pada siswa serta kompetensi pengetahuan IPA siswa masih belum optimal. Dengan demikian maka penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran STAD berbantuan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Ir. Soekarno Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* berbantuan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* berbantuan media *mind mapping* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *mind mapping* terhadap pengetahuan IPA siswa kelas V dapat bermanfaat untuk menambah wawasan serta pemahaman dan memberikan peran yang baik terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang khususnya berkaitan dengan muatan pembelajaran materi IPA.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini, yakni sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan siswa supaya siswa menjadi lebih aktif dan kreatif saat ikut serta dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi makin giat belajar maka dapat memperoleh hasil yang lebih mendalam dalam memahami materi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai alat alternatif untuk menambah wawasan dan pengetahuan saat menentukan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Selain itu bisa digunakan sebagai pedoman guru untuk

mewujudkan suasana belajar yang semakin menarik dan bagi siswa menggembirakan agar siswa tidak merasa jenuh.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan dapat menjadi masukan dalam usaha mengoptimalkan kualitas pembelajaran yang baru di SD.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan didalam mengembangkan penelitian dan dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti sehingga dapat mengembangkan peneliti-peneliti lainnya.

