

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia guna mewujudkan pembangunan yang berbudaya dan bermartabat. Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan manusia yang mempunyai kepribadian yang tangguh, terampil, cerdas, dan berakhlak mulia serta cepat tanggap dan tangkas dalam menghadapi segala masalah kehidupan agar tidak tertinggal dengan negara lain. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

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.

Guru profesional abad ke-21 harus mempersiapkan kebutuhan siswa masa depan mereka. Hasil penelitian tentang kebijakan dan kepemimpinan guru di era globalisasi menunjukkan bahwa guru perlu beradaptasi agar tidak kewalahan selain menguasai teknologi dalam Pendidikan. Guru abad ke-21 harus menguasai berbagai pengetahuan (akademik, pedagogik, sosial dan budaya) mampu berpikir kritis, peka terhadap setiap perubahan, dan mampu memecahkan masalah mata pelajaran. Guru tidak bisa pergi ke sekolah hanya untuk mengajar. Kemampuan mengelola kelas sudah tidak cukup lagi. Guru selain diharapkan menjadi pemimpin dan agen

perubahan, juga mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di luar sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses penting dalam sebuah pendidikan. Proses pembelajaran akan membentuk suatu kecerdasan berpikir dan emosional dalam perkembangan manusia kedepannya. Pembelajaran yang dialami setiap individu tidak terlepas dari sebuah ilmu yang merupakan dasar dan tujuan dari sebuah pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya serta berubahnya aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Dalam meningkatkan proses pembelajaran sebaiknya guru mengajar dengan berbagai macam model pembelajaran yang bervariasi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan gaduh saat mengikuti pembelajaran dalam kelas. Guru juga harus terampil dalam menggunakan berbagai macam model-model pembelajaran. Selain itu, guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Pada proses pembelajaran di kelas, yang pertama-tama peserta didik harus menyukai guru kelasnya terlebih dahulu, karena jika peserta didik sudah tidak suka dahulu kepada gurunya maka mereka tidak akan memperhatikan apa yang dipelajari. Maka, guru wajib lebih kreatif di dalam suatu pembelajaran supaya peserta didik juga tertarik dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan Pra observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas II SD Negeri 04 Pandan pada tanggal 20 Februari 2023 diperoleh informasi bahwa jumlah siswa kelas II sebanyak 22 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Selain itu juga, keberhasilan belajar siswa dalam pelajaran masih sangat rendah, terlihat dari nilai hasil belajar kognitif siswa. Hal ini disebabkan oleh sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga ada kesenjangan yang begitu besar antara hasil belajar dengan ketuntasan hasil belajar yang ingin dicapai, sedangkan siswa cenderung lebih pasif dengan hanya mendengarkan atau menyimak materi yang disampaikan oleh guru dan sesekali mencatat materi. Selain itu, sumber pembelajaran hanya terbatas pada buku siswa saja. Siswa hanya diajarkan melalui buku yang telah disediakan oleh sekolah saja. Sehingga siswa hanya mencatat materi tambahan yang diberikan oleh guru. Sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan sebagian besar siswa tidak berani untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang kurang dipahaminya.

Dengan pembelajaran yang monoton seperti itu menyebabkan suasana menjadi kurang menyenangkan dan sedikit membosankan. Hal ini terlihat dari tingkah laku siswa saat proses pembelajaran berlangsung, biasanya siswa akan semangat di menit-menit awal pembelajaran, namun setelahnya siswa terlihat mulai jenuh. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar di kelas. Selain permasalahan hasil belajar siswa yang relatif rendah, keaktifan siswa juga cenderung kurang. Adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran

dapat mendorong siswa untuk lebih mengerti apa yang telah mereka pelajari, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Proses pembelajaran yang baik akan meminimalkan kemungkinan terjadinya kegagalan serta kesalahan dalam proses pembelajaran.

Penciptaan suasana belajar yang demikian sangat memungkinkan tumbuhnya cara-cara belajar kerja sama sehingga model pembelajaran sangat perlu dikembangkan guna mencapai tujuan pembelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas II, bahwa hasil belajar siswa pada ulangan akhir semester masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan di SD Negeri 04 Pandan adalah 60. Di kelas II siswa yang memperoleh nilai kurang dari 60 adalah 14 siswa atau 63,3%, sedangkan 8 siswa atau 36,37% yang telah mencapai ketuntasan KKM dari total keseluruhan 22 siswa.

Hal tersebut dikarenakan siswa kurang serius dalam belajar, kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, cenderung bermain-main dalam kelas, tidak ingin bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Selain itu siswa terlihat bosan mengikuti pelajaran di kelas, kebosanan itu terlihat karena sulitnya mereka memahami dan mengerti saat mengikuti proses kegiatan di kelas. Hal ini di karenakan keterbatasan alat bantu berupa media pendukung untuk memperjelas materi yang diajarkan. Salah satu media dan model pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas khususnya tema 8 subtema 1 yaitu dengan model TPS.

Model pembelajaran *TPS* sangat sesuai untuk berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran. Salah satu fungsi pembelajaran kooperatif yaitu untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Karena di dalam pembelajaran kooperatif dengan jumlah anggota yang sedikit di setiap kelompok-kelompok kecil, siswa akan memiliki peran masing-masing dalam kelompoknya sehingga hal tersebutlah yang akan menjadikan siswa lebih aktif dan bertanggung jawab serta akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi.

Alasan peneliti memilih model *TPS*, yaitu: 1) dengan model *TPS* dapat memberikan siswa waktu untuk berpikir, menjawab, merespon dan membantu satu sama lain; 2) dengan penerapan model *TPS* siswa menjadi aktif dan kreatif; 3) memupuk rasa kerjasama antar siswa; dan 4) Model pembelajaran kooperatif tipe *TPS* membantu siswa menemukan ide mereka bersama dan memperbaiki pemahaman, sehingga diharapkan mereka akan lebih fokus terhadap tugas yang diberikan dan mendapatkan hasil yang baik; 5) model *TPS* untuk meningkatkan penguasaan isi akademis siswa terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan penguasaan akademis siswa terhadap materi pelajaran dilalui dengan tiga proses tahapan yaitu melalui proses *thinking* (berpikir) siswa diajak untuk merespon berpikir dan mencari jawaban atas pertanyaan guru, melalui proses *pairing* (berpasangan) siswa diajak untuk

bekerjasama dan saling membantu dalam kelompok kecil untuk bersama-sama menemukan jawaban yang paling tepat atas pertanyaan guru. Selanjutnya tahap *sharing* (berbagi), siswa diminta membagi hasil diskusi kepada teman kelompoknya. Model pembelajaran ini kemudian dikolaborasikan dengan media wayang kreasi yang berfungsi sebagai pelakon dalam pengajaran. Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *TPS*.

Pada proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media merupakan suatu alat atau perantara untuk menyampaikan pesan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas. Media adalah suatu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk pembelajaran di dalam kelas seperti gambar maupun media yang diolah dari bahan di lingkungan sekitar. Dalam menggunakan media ketika proses pembelajaran akan memberikan motivasi, minat, merangsang siswa dalam belajar serta akan membawa pengaruh pada psikologi pada siswa. Pada media wayang yang bergerak akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Media wayang merupakan seni kerajinan yang masih erat dengan sosiokultural dan religi bahasa Indonesia.

Alasan peneliti memilih media wayang kreasi yang akan dikolaborasikan pada model *TPS* di SD Negeri 04 Pandan adalah media wayang menarik perhatian peserta didik khususnya kelas II SD Negeri 04 Pandan yang masih tergolong usia yang masih suka menonton animasi. Selain itu media wayang kreasi ini sangat cocok penggunaannya dalam melakoni kegiatan atau aktivitas manusia dalam tema 8 subtema 1, supaya penjelasan terlihat lebih hidup dan menarik. Kehadiran media

wayang kreasi dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta materi pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Wayang adalah sebuah cerita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak. Kenyataan bahwa wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa. Dengan adanya media yang nantinya akan membantu guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi di kelas, tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran saja namun media ini akan memenuhi kebutuhan anak tersebut karena setiap anak akan membutuhkan media pendukung dalam pembelajaran yang unik, menarik dan mereka sendiri juga biasa untuk berkreasi membuatnya. Sebagai bentuk wujud nyata dari media wayang tersebut ialah guru dapat mengkombinasikan media wayang kreasi ini dengan beberapa unsur yang ada sehingga akan menjadikan media ini sesuatu yang unik bahkan yang akan menjadi pertama kali di sekolah. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah. Dalam penelitian ini media wayang kreasi terbuat dari print gambar animasi

sesuai materi pada buku tema 8 subtema 1 yang cocok penggunaan dalam penggunaannya. Pada umumnya setiap murid senang jika melakukan pembelajaran yang diselingi dengan permainan jika proses pembelajaran yang monoton atau klasik akan membuat murid akan jenuh serta tingkat kefokusannya ketika belajar tidak akan bertahan lama.

Berdasarkan uraian permasalahan, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang penerapan metode *TPS* berbantuan media wayang kreasi. Sebagai metode pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model *Think Pair Share* Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Kelas II SDN 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023”

B. Fokus Penelitian

Setelah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 4 Pandan, maka fokus penelitian diarahkan pada Upaya Peningkatan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model *TPS* berbantuan media wayang kreasi pada pembelajaran tema 8 sub tema 1 kelas II Sekolah Dasar Negeri 4 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023.

C. Pertanyaan Penelitian

Untuk menjawab dari hasil penelitian maka diperlukan sebuah rumusan masalah. Pada bagian ini maka dapat dirumuskan sebuah masalah yang diambil dari latar belakang yang sudah tertera diatas yaitu :

1. Bagaimana Penerapan Model *TPS* Berbantu Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas II SD Negeri 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa menggunakan Model *TPS* berbantu media wayang kreasi pada pembelajaran tema 8 Subtema 1 kelas II SD Negeri 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan model *TPS* berbantu media wayang kreasi pada tema 8 Subtema 1 Kelas II SD Negeri 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, tujuan yang ingin didapatkan dari sebuah penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan penerapan Model *TPS* Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Kelas II SD Negeri 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa menggunakan Model *TPS* berbantu media wayang kreasi pada pembelajaran tema 8 Subtema 1 kelas II SD Negeri 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Mendeskripsikan respon siswa setelah menggunakan model *TPS* berbantu media wayang kreasi pada tema 8 Subtema 1 Kelas II SD Negeri 04 Pandan Tahun Pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media wayang kreasi sebagai upaya meningkatkan pemahaman serta kualitas belajar siswa khususnya pada pelajaran Tematik, serta dijadikan landasan teoritis kepada para peneliti yang sejenis dimasa mendatang.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan yang khususnya berkaitan dengan penelitian media pembelajaran berkaitan dengan pemahaman belajar siswa.

a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media wayang kreasi. Selain itu dapat menghilangkan rasa jenuh dalam belajar serta memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bervariasi melalui pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media wayang kreasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dan diharapkan kepada tenaga pendidik harus mampu menciptakan, mengembangkan dan mengaplikasikan model dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran dan berdasarkan kurikulum yang digunakan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat merangsang sekolah untuk lebih giat lagi mengarahkan para tenaga pengajarnya untuk menerapkan teknik dan strategi mengajar yang lebih kreatif dan inovatif demi tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Menjadikan sebuah pengetahuan baru, dan selanjutnya yang akan dikembangkan dalam bidang Pendidikan khususnya di sekolah nantinya sebagai calon guru

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan berbagai bentuk pembelajaran yang dapat diakses mahasiswa melalui perpustakaan lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, dan memberikan sumbangan

pengembangan pendidikan khususnya bagi mahasiswi-mahasiswa Program Studi PGSD guna penelitian sejenis dan selanjutnya.

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu Hasil belajar kognitif, model *Think Pair Share* dan Media Wayang Kreasi.

1. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar dan persoalan tersebut meliputi tiga bidang kemampuan, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan siswa. Dalam penelitian ini hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif siswa yaitu pada aspek C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan).

2. Metode *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share (TPS) pembelajaran kooperatif yang berpasangan dan mendorong siswa untuk terbiasa berpikir mula-mula secara mandiri, kemudian bekerja berpasangan, memberikan banyak waktu untuk berpikir siswa dalam mencari jawaban pertanyaan, untuk merespon dan untuk saling membantu dan semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model TPS ini memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir (*wait or think time*) pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan. Memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain.

Sedangkan langkah-langkah dalam pembelajaran TPS sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan topik inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Siswa diminta untuk berpikir tentang topik materi atau permasalahan yang disampaikan guru secara individual.
- c. Siswa diminta untuk berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 4-3 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing tentang topiknya tadi.
- d. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok pasangan mengemukakan hasil diskusinya untuk berbagi jawaban (share) dengan seluruh siswa di kelas.
- e. Berawal dari kegiatan tersebut mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambahkan materi yang belum diungkapkan para siswa.
- f. Guru memberikan kesimpulan.
- g. Penutup

3. Media Wayang Kreasi

Wayang adalah sebuah cerita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Kenyataan bahwa wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia. Kreasi pada dasarnya adalah hasil cipta seseorang yang berasal dari pemikiran atau akal yang ia miliki. Semakin berkembangnya jaman wayang

pun dapat di kreasikan dengan barang-barang bekas, bambu, kertas warna yang akan dibentuk sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di pelajari.