

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa. Dengan program itu para siswa melakukan berbagai kegiatan siswa, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. Dengan kata lain, sekolah menyediakan lingkungan bagi siswa yang memberikan kesempatan belajar. Suatu kurikulum harus disusun sedemikian rupa agar maksud tersebut tercapai. Kurikulum tidak terbatas pada sejumlah mata pelajaran saja, melainkan meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa.

Belajar merupakan aktivitas siswa yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Gagne (1984), adalah suatu proses dalam suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi dirasakan oleh bersangkutan sendiri. Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa. Guru melihat dari kegiatan siswa sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan siswa, sebagai contoh : siswa bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan guru, diskusi, memecahkan permasalahan, melaporkan hasil kerja, membuat rangkuman dan sebagainya. Itu semua adalah gejala yang tampak dari aktivitas mental dan emosional siswa.

Pembelajaran suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar, tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang untuk

dipersiapkan agar sekolah semakin berkembang, dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem modern. Kegiatan pembelajaran bukan bukan lagi sekadar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekadar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola – pola pembelajaran bervariasi. Sedangkan pembelajaran sekarang menggunakan sistem tematik, berbagai macam pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa, salah satunya pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Muatan IPA membahas tentang gejala – gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler (dalam Winaputra, 1992 : 122) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Pendidikan IPA juga diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa dalam mempelajari dirinya sendiri, lingkungan alam dalam kehidupannya, dalam pembelajaran IPA terdapat materi tentang gaya, gaya merupakan suatu tarikan atau dorongan yang dikerahkan sebuah benda terhadap benda lainnya. Oleh karena itu, harus diajarkan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Muatan Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib dimulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, agar bisa membaca secara kritis, mendengar, berbicara dan menulis. Bahasa Indonesia digunakan sebagai Bahasa nasional sebuah Bahasa untuk berkomunikasi yang mampu mempersatukan suku adat dan budaya yang ada di Indonesia. Bahasa

Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan memiliki Bahasa dan sastra, meningkatkan kemampuan berpikir dan juga kemampuan untuk siswa berkomunikasi dengan semua orang, juga dari guru, dengan teman dan masyarakat pada umumnya. Dalam Bahasa Indonesia terdapat materi tentang nonfiksi, non fiksi sebuah karangan yang menunjuk pada kebenaran faktual, sejarah atau sesuatu yang lain yang memiliki kerangka acuan pasti atau memiliki bukti nyata sebagaimana karangan ilmiah yang dihasilkan anak – anak dalam pelajaran mengarang disekolah yang memiliki fakta tertentu.

SDN Margorejo 01 sebagai lembaga pendidikan formal dan salah satu sekolah dasar yang ada di Pati. SDN Margorejo 01 ingin menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada 30 Oktober 2019 menemukan beberapa permasalahan di kelas IV yaitu masih banyaknya siswa yang kurang aktif, jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Akan tetapi ada beberapa siswa yang masih memperhatikan guru dengan baik, masih mampu menerima proses pembelajaran yang diberikan dengan baik. Dikarenakan pada pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah, pembelajaran dengan metode ceramah merupakan suatu metode pembelajaran yang hanya menerangkan materi pelajaran secara lisan tanpa memperhatikan ada tidaknya respon dari pendengar. Ketika dalam proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru hanya mengacu pada satu arah yakni dalam penyampaian informasi yang dilakukan oleh guru ke siswa saja karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Permasalahan kurang aktifnya siswa pada saat proses pembelajaran dapat diatasi dengan menerapkan model, media, pendekatan dan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovasi. Pendekatan yang dipilih dan diterapkan haruslah berpusat pada dua arah, yaitu siswa dan guru, sehingga siswa dapat menjadi aktif dan tanggap pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk siswa menjadi aktif dan tanggap yakni pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Number Head Together*.

Model Pembelajaran NHT (Number Head Together) pada dasarnya merupakan varian dari diskusi kelompok. Teknis pelaksanaannya hampir sama dengan diskusi kelompok. merupakan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Tujuan dari NHT adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain untuk meningkatkan kerja sama siswa, NHT juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Langkah – langkah tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (dalam Hosnan, 2014: 252) ada beberapa langkah yaitu persiapan, pembentukan kelompok, persiapan siswa/buku sebagai acuan, diskusi masalah, memanggil nomor anggota atau pemberi jawaban dan memberi kesimpulan.

Kelebihan model pembelajaran Number Head Together. Krismanto (2003:63) yaitu : 1) melatih siswa untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, 2) melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, 3) memupuk rasa kebersamaan, 4) membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan. Sedangkan kekurangannya, 1) tidak semua anggota kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil diskusi, 2) tidak cocok untuk diterapkan dalam jumlah siswa yang banyak, karena waktu yang terbatas.

Anitah (2012:5) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan atau alat yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajaran untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran adalah alat atau media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dari komunikator menuju komunikan. Suyono dan Nurrohman (2014:74) Tujuan media pembelajaran untuk memfasilitasi terjadinya proses komunikasi dan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Media Pohon Pintar adalah suatu alat yang berbentuk Pohon yang dibuat dari papan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi terhadap siswa yang dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar siswa melalui Model Number Head Together berbantuan Media Pohon Pintar Tema 7 Kelas IV SDN Margorejo 01 Pati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Number Head Together* berbantuan media Pohon Pintar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan melalui model *Number Head Together* berbantuan media Pohon Pintar tema 7 Kelas IV SDN Margorejo 01 Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Number Head Together* berbantuan media Pohon Pintar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan melalui model *Number Head Together* Berbantuan media Pohon Pintar tema 7 kelas IV SDN Margorejo 01 Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis untuk semua kalangan, adapun masing – masing manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini untuk menambah pemahaman terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui model Number Head Together berbantu media Pohon Pintar

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berbagai pihak.

a. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam memilih model dan media pembelajaran dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Melatih siswa agar lebih efektif dalam pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, dan meningkatkan kualitas dalam berbagai hal.

c. Bagi Peneliti

Untuk mengembangkan pengetahuan, wawasan dan keaktifan dalam dunia pendidikan khususnya peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran Number Head Together berbantu media Pohon Pintar.

d. Bagi Sekolah

Dapat digunakan untuk mengembangkan pendidikan di sekolah yang lebih berkualitas dan berkarakter sebagai inovasi dalam pembelajaran di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu penerapan model *Number Head Together* pada siswa kelas IV SDN Margorejo 01 Pati pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Margorejo 01 Pati sebanyak 22 siswa dengan objek penelitian peningkatan hasil belajar siswa berbantuan media *Pohon Pintar*.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model *Number Head Together*

Number Head Together adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya. model *Number Head Together* memiliki beberapa tahapan yaitu Tahap pertama penomoran, Guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 7 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1-7. Tahap kedua, mengajukan pertanyaan, guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa, pertanyaan dapat bervariasi, pertanyaan dapat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya atau bentuk arahan. Tahap ketiga berpikir bersama, siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu. Tahap keempat menjawab, guru memanggil siswa dengan nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

1.6.2 Media *Pohon Pintar*

Media pembelajaran pohon pintar adalah alat bantu yang sangat mudah dibuat untuk menyalurkan materi, yang cara membuatnya secara sederhana, mulai dari kayu, papan dan cat untuk mewarnai, dan di atasnya berbentuk lingkaran yang dapat berputar. Sehingga menjadikan situasi proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan, memungkinkan siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran. adapun cara menggunakan Pohon Pintar diantaranya, pertama, guru menjelaskan tentang materi yang sedang akan dipelajari atau disampaikan dan menyiapkan pertanyaan sesuai jumlah siswa, pertanyaan tersebut diletakkan di media pohon pintar. Kedua, guru menyiapkan pohon pintar didepan kelas dan meminta perwakilan kelompok untuk maju mengambil nomor urutan. Ketiga, kemudian guru meminta perwakilan siswa maju sesuai nomor urutan kelompoknya. Keempat, guru meminta siswa untuk mengambil pertanyaan didalam kotak kecil yang tersedia di pohon pintar dan

mengerjakannya. Kelima, jika siswa bisa mengerjakan maka akan mendapatkan bintang atau reward yang sudah disediakan untuk kelompoknya, dan sebaliknya bila siswa tidak bisa menjawab maka akan diambil pointnya atau diminta untuk bernyanyi.

