

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek pengetahuan, afektif, dan berimplikasi pada aspek keterampilan (Susanto, 2013:85)

Pendidikan mempunyai tujuan yang mampu menciptakan sumber daya yang berkualitas. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Perubahan kurikulum dari tahun ke tahun, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan, kualitas sumber daya dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Kurikulum saat ini yang digunakan merupakan kurikulum 2013.

Mulyasa (2016:48) berpendapat bahwa pembelajaran kurikulum 2013 harus mengubah pola *Teaching Centered Learning* (TCL) ke *Student Centered Learning* (SCL). Kurikulum 2013 sudah tidak lagi guru menjadi pusat dalam pembelajaran karena tidak sejalan dengan tujuan pendidikan yang berbasis karakter dan keterampilan secara integrative utuh dan menyeluruh.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kurikulum berbasis kompetensi

yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pada kurikulum 2013 terdapat beberapa tema, dalam tema terdapat beberapa sub tema dan dalam subtema terdapat beberapa pembelajaran (Fadlilah, 2014: 24-25).

Pada saat ini kurikulum 2013 menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dituntut aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung harus mampu membangkitkan keaktifan dan ketrampilan siswa serta pembelajaran harus bersifat belajar sambil bermain. Berjalannya kurikulum 2013 yang sudah diterapkan di berbagai sekolah dasar, pendidik banyak yang masih kesulitan untuk menjalankannya. Adanya berbagai muatan dalam satu tema membuat pendidik sulit untuk mengaplikasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Tema Selalu Berhemat Energi antara lain terdapat mata pelajaran IPS dan IPA yang merupakan mata pelajaran yang saling berkaitan satu sama lain. IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan social dan berbagai permasalahan yang ada di bumi dalam kehidupan sehari-hari. Tema Selalu Berhemat Energi dikelas IV didalamnya terdapat muatan IPS yang mengkaji tentang keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Tema Selalu Berhemat Energi dikelas IV di dalamnya juga terdapat muatan IPA yang mengkaji tentang pentingnya sumber energy bagi manusia dan makhluk lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pendidikan, khususnya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan IPA dipengaruhi oleh dua factor yaitu factor internal dan factor eksternal, yang dimaksud factor internal adalah dari dalam diri murid itu sendiri sedangkan factor eksternal adalah dari guru, orang tua, masyarakat dan lain sebagainya. Oleh karena itu, salah satu peranan guru yaitu menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya.

Proses pembelajaran guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. meningkatkan hasil belajar siswa khususnya

pada Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA sangat dibutuhkan kemampuan guru untuk mengembangkan kreasi mengajar, dan mampu menarik minat untuk belajar. Demikian guru tidak hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya melainkan juga mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan belajar siswa, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan, mengantuk bahkan anti pasi terhadap Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD 1 Gemiring Kidul pada hari Rabu 6 Desember 2017 terdapat beberapa masalah terhadap proses pembelajaran kurikulum 2013, diantaranya yaitu (1) Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan model maupun media pembelajaran, (2) Terbatasnya alat dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga mengakibatkan pembelajaran belum sepenuhnya berjalan dengan baik, (3) Guru kurang mengaktifkan siswa ketika pembelajaran, (4) guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, (5) Hasil belajar peserta didik masih rendah (4) antusias siswa terhadap pembelajaran kurikulum 2013 masih rendah (6) siswa masih malu-malu mengutarakan pendapatnya didepan kelas (7) kurangnya interaksi antar siswa dalam kegiatan belajar, terutama pada saat berkelompok maupun diskusi.

Demikian ditemukan hasil belajar pada aspek pengetahuan pembelajarankurikulum 2013 pada muatan IPS dan IPA tergolong rendah. Masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu IPS 70. Jumlah kelas siswa kelas IV SD 1 Gemiring Kidul yaitu 21 siswa yang terdiri 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Berdasarkan data nilai ulangan harian, ada beberapa siswa yang nilainya masih dibawah KKM atau bisa dikatakan belum tuntas. Siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 (tuntas) sebanyak 10 siswa (29,20%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 (tidak tuntas) sebanyak 11 siswa (70,80%). Selain muatan mata pelajaran IPS, terdapat juga hasil belajar aspek pengetahuan yang masih rendah belum sesuai KKM yang ditentukan, yaitu mata pelajaran IPA dengan KKM yang ditetapkan 70. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti yaitu siswa

yang tuntas dengan nilai $\geq 70\%$ sebanyak 10 siswa (50,00%), sedangkan siswa yang belum tuntas dengan mendapatkan nilai $\leq 70\%$ sebanyak 11 siswa (50,00%). Sehingga dikategorikan pembelajaran tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA masih rendah. Hal ini mengidentifikasi ada nilai yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Selain penilaian hasil pada aspek pengetahuan, peneliti juga mendapatkan hasil aspek keterampilan siswa yang tidak berhasil. Terdapat pada hasil keterampilan siswa pada mata pelajaran IPS mendapatkan presentase 48% dengan kategori tidak berhasil. Sedangkan pada mata pelajaran PPKn mendapatkan presentase 40% dengan kategori tidak berhasil. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk menerapkan model maupun media yang dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan dan juga keterampilan belajar siswa.

Berdasarkan indikator tentang rendahnya pembelajaran tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA pada siswa SD 1 Gemiring Kidul, maka peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan salah satu cara mengatasi permasalahan diatas adalah dengan cara penerapan model pembelajaran yang inovatif. Sasminto (2010: 30) berpendapat bahwa model pembelajaran banyak jenisnya, adanya banyak jenis-jenis model akan tetapi masing-masing mempunyai sintak tersendiri. Model pembelajaran akan efektif jika ada kecocokan antara model pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA adalah model pembelajaran *Number Head Together*.

Penggunaan model mengajar yang tepat merupakan suatu alternative dalam usaha menumbuhkan rasa senang bagi siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat mempelajari tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA dengan rasa senang sehingga mampu membangun rasa semangat untuk menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru dan lingkungan belajarnya. Model pembelajaran *Number Head Together* yang diterapkan oleh guru diharapkan agar dapat berlangsung secara aktif dan efisien.

Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) merupakan metode pembelajaran secara berkelompok, bekerjasama untuk menyatukan ide-ide yang dimiliki siswa dan berani mengemukakan pendapatnya didepan kelas yang akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran Huda (2012: 138). Sejalan dengan pernyataan tersebut peneliti menerapkan model *Number Head Together* pada kelas IV Tema Selalu Berhemat Energi, karena dengan menggunakan model *Number Head Together* siswa diminta aktif dalam pembelajaran dan kerjasama antar siswa dalam berkelompok supaya dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa tidak hanya terlihat pasif.

Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) sudah pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya, salah satunya dilakukan oleh Permana (2016) menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa. Mulyana (2016) juga sependapat dengan Permana yang menunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa. Tidak lain halnya dengan Susanti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) yang mempelajari subtema bermuatan materi kenampakan alam dan budaya social dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Ketiga hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Number Head Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran akan lebih inovatif dan mudah dipahami oleh siswa jika ditambah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, guru akan merasa senang jika siswa yang mengikuti pembelajaran senang dan motivasi belajarnya meningkat, karena pembelajaran menggunakan media tersebut. Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Pemilihan media ular tangga dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu dapat melatih anak

untuk berkompetesi dan juga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif Zuhdi (dalam Widowati, 2014: 2).

Widowati (2014) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditinjau dari hasil analisis siswa selama memanfaatkan media ular tangga. Widowati (2014) menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantuan media ular tangga pada siswa kelas IV SD 1 Gemiring Kidul Nalimsari Jepara tahun pelajaran 2018/2019.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan pada siswa kelas IV SD 1 Gemiring Kidul tahun pelajaran 2018/2019 dengan penerapan model *Number Head Together* berbantuan media Ular Tangga pada pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar aspek keterampilan siswa dengan diterapkannya model *Number Head Together* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA kelas IV SD 1 Gemiring Kidul tahun pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa kelas IV SDN 1 Gemiring Kidul tahun pelajaran 2017/2019 dengan penerapan model *Number Head Together* berbantuan media Ular Tangga pada pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek keterampilan siswa dengan penerapan model *Number Head Together* berbantuan media Ular Tangga pada pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA kelas IV SD 1 Gemiring Kidul tahunpelajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini adapun manfaat penelitian bagi beberapa pihak sekolah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan guru SD dan calon guru memiliki pengetahuan tentang teori model pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Number Head Together* (NHT) yang merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran di SD sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, sebagai referensi dan motivasi guru untuk mengembnagkan proses pembelajaran kurikulum 2013 dan guru dapat variatif dalam menggunakan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terkesan kaku dan monoton jadi proses pembelajaran bisa jadi menyenangkan, berkesan dan bermakna.

1.4.2.2 Bagi Peserta didik

Manfaat penelitian bagi peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA. Selain itu juga membantu peserta didik dalam melatih sikap karakter untuk saling berinteraksi dengan teman sekelasnya, mempermudah penguasaan konsep, memberikan pengalaman nyata, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik sehingga harapannya peserta didik tidak tertelan dalam proses pembelajaran dan hasil belajarpun diharapkan juga meningkat. Dapat disimpulkan dengan ini akan berdampak kepada sekolah sebagai subansi yang digunakan menjadi tempat proses pembelajaran bisa mempunyai lulusan yang unggul dan dapat menjadi pandangan baik bagi masyarakat sekitar.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti diharapkan dapat memberikan masukan untuk melakukan penelitian selanjtnya. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai referensi-referensi dalam membantu mencari solusi masalah terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian dan dapat menambah pengetahuan dalam memahami pembelajaran kurikulum 2013 dengan menggunakan model *Number Head Together* (NHT).

1.5 Ruang Lingkup

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi muatan IPS dan IPA dengan focus meningkatkan hasil belajar melalui model *Nuber Head Together* siswa kelas IV SD 1 Gemiring Kidul.

1.6 Definisi Oprasional

Dari uraian di atas tentunya ada beberapa definisi untuk mempermudah memahami penelitian tindakan kelas ini diantaranya:

1.6.1 Model Pembelajaran *Number Head Together*

Model pembelajaran NHT merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif, suatu model pembejaran 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.

Adapun langkah-langkah model *Number Head Together* yaitu sebagai berikut: (1) Siswa dibagi dalam kelompok, (2) kelompok yang sudah terbentuk diberi nomor dikepala, (3) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya, (4) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya dengan baik, (5) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa keluar dari kelompoknya, (6) siswa menjawab pertanyaan yang telah di diskusikan.

1.6.2 Media Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga termasuk jenis media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut, media ular tangga juga disebut dengan media grafisk karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-peubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Aspek pengetahuan adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak). Aspek pengetahuan ini di ukur dengan menggunakan tes berupa soal uraian yang berjumlah sepuluh butir soal. Sedangkan aspek keterampilan aspek yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Aspek keterampilan ini di ukur dengan pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku menggunakan lembar kin erja siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1.6.4 Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah Sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan hidup manusia agar hidup lebih sejahtera

yang ada disekitar alam lingkungan hidup kita. Sumber daya alam bisa terdapat dimana saja seperti di dalam tanah, air, permukaan tanah, udara, dan lain sebagainya. Contoh dasar sumber daya alam seperti barang tambang, sinar matahari, tumbuhan, hewan dan banyal lagi lainnya. Sumber daya alam berdasarkan sifat pembaharuan dibagi menjadi dua yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Usmber daya alam yang dapat diperharui yaitu sumber daya alam yang dapat digunakan berulang-ulang kali dan dapat dilestarikan. Contohnya: air, tumbuh-tumbuhan, hewan, hasil hutan, dan lain-lain. Sedangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperharui yaitu sumber daya alam yang tidak dapat didaur ulang atau bersifat hanya dapat digunakan sekali saja atau tidak dapat dilestarikan serta dapat punah. Contohnya: minyak bumi, batubara, timah, gas alam.

Sumber daya alam berdasarkan kegunaan yaitu sebagai berikut. Sumber daya alam penghasil bahan baku adalah sumber daya alam yang dapat digunakan untuk menghasilkan benda atau barang lain sehingga nilai gunanya akan menjadi lebih tinggi. Contohnya: hasil hutan, barang tambang, hasil pertanian, dan lain-lain. Sedangkan sumber daya alam penghasil energy adlah sumber daya alam yang dapat menghasilkan atau memproduksi energy demi kepentingan umat manusia dimuka bumi. Misalnya: ombak, panas bumi, arus air sungai sinar matahari, minyak bumi, gas bumi, dan lain sebagainya.

1.6.5 Sumber Energi

Sumber energi adalah segala sesuatu disekitar kita yang mampu menghasilkan energi yang dibutuhkan manusia untuk hidup yang digunakan selama jutaan tahun. Makhluk hidup membutuhkan energi. Manusia, hewan dan tumbuhan semua membutuhkan energi untuk melangsungkan kehidupannya. Hewan berjalan mencari makanan membutuhkan energi. Tumbuhan dapat tumbuh tinggi juga membutuhkan energi. Manusia beraktivitas juga membutuhkan energi. Energy mempunyai ciri-ciri yaitu ada, energy tidak dapat dilihat, akan tetapi energy itu dapat dirasakan. Sedangkan sumber energi alternatif adalah sumber energi pilihan dari beberapa kemungkinan penghasil energi pengganti. Sumber

energi alternatif dicari dan diusahakan untuk menjaga agar sumber energi yang sudah ada agar tidak cepat habis. Sumber energi alternatif antara lain air, angin, matahari, dan panas bumi.

