

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran kurikulum 2013 menjadikan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Tetapi dalam pelaksanaan kurikulum 2013 masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam penyamaan pembelajaran. Begitupun yang terjadi pada SD 2 Payaman. SD 2 Payaman hanya memiliki 2 kelas yang menggunakan kurikulum K13 yaitu kelas I dan kelas IV yang di ampu oleh guru kelas yang masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menggunakan teknik ceramah dikarenakan kurang adanya pembekalan bagi guru yang menggunakan kurikulum 2013 sehingga guru kurang adanya kesadaran bahwa K13 menjadikan guru hanya sebagai fasilitator. Seharusnya perubahan kurikulum diimbangi dengan perubahan proses pembelajaran. Dengan adanya perubahan kurikulum 2013 diharapkan pendidik mampu mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran melalui inovasi-inovasi terbaru di dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi menarik dan respon siswa diharapkan bisa aktif serta mudah untuk memahami materi dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD 2 Payaman pada tanggal 28 Desember 2018 menyebutkan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga rasa percaya diri siswa ketika mengikuti proses pembelajaran masih belum muncul, hal ini dibuktikan dari kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung masih terdapat siswa yang takut untuk bertanya, menjawab sampai menyampaikan pendapatnya. Bahkan guru kelas IV menyebutkan ada beberapa siswa jika dilaksanakan belajar kelompok masih terlihat canggung dan kurang percaya diri berada di kelompok tersebut. Guru kelas menyebutkan bahwa masih kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih rendah. (Lampiran 3)

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas IV SD 2 Payaman pada tanggal 28 Desember 2018 menyampaikan ketika pembelajaran guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran, guru hanya mengajarkan dengan bantuan papan tulis saja sehingga siswa kurang maksimal dalam menyampaikan materi dan sangat membosankan. Siswa merasa kurang percaya diri dan merasa minder dengan pelajaran IPS dan PPKn dikarenakan banyak materi yang bersifat hafalan. (Lampiran 4).

Pembelajaran IPS dan PPKn yang dialami oleh siswa masih menemui permasalahan, dibuktikan dengan hasil observasi pada tanggal 13 Januari 2019 dengan siswa kelas IV SD 2 Payaman menunjukkan ada 60% siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPS dan siswa yang belum tuntas pada pelajaran PPKn adalah sebanyak 55% hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dan PPKn masih rendah. (Lampiran 5 dan 6)

Upaya memecahkan masalah hasil belajar siswa oleh peneliti dengan menerapkan salah satu alternatif yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar. Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dipilih karena melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Dengan menggunakan model *Numbered Head Together* dan papan putar dalam pembelajaran mengenai kekayaan sumber daya alam sangat cocok dikarenakan pada pembelajaran ini mempunyai materinya yang banyak dan biasanya menggunakan hafalan sehingga siswa sulit untuk menelaah pembelajaran yang disampaikan guru sehingga model diskusi *Numbered Head Together* sangatlah cocok agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tepat sasaran, apalagi di kemas juga dalam sebuah permainan papan putar sehingga pembelajaran tidak terkesan tegang dan menakutkan sehingga siswa relax dalam pembelajaran. Ciri khas *Numbered Head Together* adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya. Dalam menunjuk siswa tersebut, guru tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok tersebut dan media Papan Putar dipilih karena dalam permainan ini sangat dibutuhkan peran aktif dari

siswa agar pembelajaran semakin asik dan menyenangkan dan siswa mampu dan mengerti materi yang akan di ajarkan oleh guru sehingga penggunaan model pembelajarn *Numbered Head Together* dengan bantuan media Papan Putar sangat cocok diterapkan di SD 2 payaman yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan.

Media pembelajaran pada penelitian ini menggunkan media papan putar. Peneliti menggunakan media papan putar ini dikarenakan sangat cocok untuk membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak terkesan membosankan bagi siswa. selain itu juga dapat menilai keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, Papan Putar adalah media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan dengan cara memutar roda panah. Pemain diharuskan memutar roda panah dan nantinya roda akan perlahan berhenti disalah satu petak dari bagian roda tersebut. Ketika roda berhenti disalah satu petak dari bagian roda tersebut pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan yang berada di kotak pertanyaan. Disetiap kartu pertanyaan terdapat soal yang sudah di sediakan oleh peneliti, soal tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. caranya siswa mengambil kartu pertanyaan dari kotak pertanyaan sesuai dengan angka atau poin yang ditunjuk anak panah.

Penelitian Ernalis (2016) yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together* (NHT) Dalam Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Nan Sabaris”. Hasil penelitian menjelaskan upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model Number Head Together pada siswa kelas IV SDN Nan Sabaris. Hasil belajar dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Numbered Head Together* ini dapat meningkatkan dengan rata-rata skor awal (pre test) 40,90 setelah dilaksanakan tindakan rata-rata meningkat menjadi 68% atau presentasemnya 52% siswa yang tuntas pada siklus I demikian juga pada siklus II dengan rata-rata 84,20% atau presentasenya 92% siswa yang tuntas.

Mengenai rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SD 2 Payaman peneliti akan mengkaji dengan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Numbered Head Together* Berbantuan Media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan guru dengan metode pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2019.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dengan metode pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2019.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar tema 9 kelas IV SD 2 Payaman muatan IPS dan PPKn Tahun ajaran 2019.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu sebagai upaya untuk mengenalkan dan mengembangkan model pembelajaran *Numbered Head Together* dan penggunaan media Papan Putar untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa serta sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Membiasakan siswa aktif menggunakan gagasan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Memahami materi lebih mendalam melalui model *Numbered Head Together* berbantuan media Papan Putar.

1.4.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam melakukan inovasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Serta memperkaya pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran,

1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran meningkat.
2. Memberikan inovasi baru demi kemajuan sekolah dan prestasi sekolah di bidang akademik.
3. Sebagai masukan bagi sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas IV SD 2 Payaman, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, jumlah keseluruhan siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu 15 siswa dengan jumlah laki-laki 5 orang dan perempuan 10 siswa.

1.5.2 Objek Penelitian

- a. Tema : 9. Kayanya Negriku
- b. Muatan Pembelajaran : IPS dan PPKn

1.5.3 Variabel

- a. Hasil Belajar
- b. Aktivitas Belajar
- c. Model NHT
- d. Media Rolling Ball

1.6 Definisi Oprasional

1.6.1 Aktivitas Belajar

Aktivitas dapat diartikan sebagai keaktifan dari suatu kegiatan. Aktivitas belajar adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan siswa, serta dapat menimbulkan perubahan-perubahan dalam kecakapan atau tingkah laku. Aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilakukan dengan giat, rajin, sungguh-sungguh dan melibatkan fisik maupun mental secara optimal. Bentuk aktivitas belajar merupakan kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis dan kegiatan mental. Kegiatan visual meliputi membaca teks nonfiksi, serta mengamati demonstrasi penggunaan media. Kegiatan lisan meliputi berdiskusi, menyampaikan hasil diskusi kelompok, serta bertanya. Kegiatan mendengarkan meliputi kegiatan mendengarkan penyampaian dari hasil kelompok lain. Kegiatan menulis meliputi kegiatan mengerjakan soal dan LKS, serta menuliskan jawaban atas pernyataan yang diajukan. Sedangkan kegiatan mental meliputi kegiatan memecahkan masalah dan membuat kesimpulan.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang meliputi beberapa aspek, yaitu hasil belajara yang berkenaan dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian kompetensi sikap diukur melalui observasi dengan instrument catatan anekdot yang dilakukan secara tidak langsung. Penilaian kompetensi pengetahuan diukur melalui tes objektif berupa soal pilihan ganda. Penilaian kompetensi keterampilan diukur melalui penilaian kinerja dengan instrument lembar penilaian unjuk kerja siswa menggunakan skala penilaian (rating scale) yang disertai rubrik.

1.6.3 Model Pembelajaran NHT

Model pembelajaran NHT adalah model pembelajaran dengan cara setiap siswa diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa. Ciri khas NHT adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya. Dalam menunjuk siswa tersebut guru tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok tersebut. NHT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas empat tahap yang digunakan untuk mereview fakta dan informasi dasar yang berfungsi untuk mengatur interaksi siswa.

Model pembelajaran NHT memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Adapun tahapan dalam pembelajaran NHT antara lain yaitu penomoran, mengajukan pertanyaan, berfikir bersama dan menjawab. Tahap 1 penomoran, guru membagi siswa kedalam kelompok beranggotakan 4 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1-4. Tahap 2 mengajukan pertanyaan, guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. pertanyaan dapat bervariasi . pertanyaan dapat bersifat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya atau bentuk arahan. Tahap 3 berfikir bersama siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu. Tahap 4 menjawab, guru memanggil siswa dengan nomer tertentu, kemudian siswa yang nomernya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.