

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan dengan tujuan untuk merubah pola pikir seseorang menjadi lebih baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan meliputi pendidikan PAUD, TK, SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi.

Pendidikan juga mempunyai sebuah tujuan, Hamdani (2011: 68) menyatakan tujuan Pendidikan adalah memuliakan manusia atau memanusiakan manusia sebab bagi orang yang berpendidikan, artinya orang yang berilmu, yang mengerti dan memahami nilai-nilai kemanusiaan yang hakiki, ilmu pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi bekal untuk meningkatkan harkat dan martabatnya. Harkat dan martabat tersebut dibangun oleh keimanan dan keluhuran budi pekerti.

Salah satu dari tujuan pendidikan yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran di SD adalah mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Pada Tema 6 Subtema 1 PPKn adalah pembelajaran yang mempunyai fungsi dan peran dalam pembentukan warga negara dengan berdasarkan konteks keberagaman Bhineka Tunggal Ika. Bahasa adalah alat komunikasi, dan Bahasa Indonesia adalah ilmu pengetahuan untuk berfikir yang logis, dinamis, dan kreatif. Contoh

seperti puisi. PPKn dan Bahasa Indonesia dianggap sebagai pembelajaran yang mudah dan menyenangkan untuk di pahami siswa kelas 4 di SD 1 Wergu Wetan.

Berdasarkan hasil observasi yang terlihat pada guru, tanggal 20 Oktober 2018 saat peneliti melakukan observasi terlihat permasalahan saat pembelajaran di kelas. Guru kurang menciptakan ruang kelas yang aktif bertanya, terlalu cepat menjelaskan materi sehingga anak kurang memahami dan menangkap apa yang di jelaskan, guru kurang dapat mengontrol emosi saat anak ramai. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Seorang guru sangatlah penting diharapkan untuk bagaimana cara mengaktifkan siswa. Guru juga perlu menyelipkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memancing siswa untuk berfikir aktif dan dapat mengkonsentrasikan anak untuk memperhatikan pelajaran sehingga materi pembelajaran tersebut dapat tersampaikan

Berdasarkan hasil observasi yang terlihat pada siswa, pada tanggal 20 Oktober 2018 hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia masih belum tercapai. Kondisi awal peneliti melakukan observasi di dalam kelas dengan ibu Endah selaku wali kelas IV SD 1 Wergu Wetan, terdapat masalah kurangnya konsentrasi siswa saat memperhatikan pelajaran. Hal ini disebabkan karena keadaan kelas yang ramai serta anak kurang dapat menangkap pelajaran. Pada saat pembelajaran, tidak banyak sekali anak yang aktif hanya saja satu dua anak yang aktif dalam menjawab pertanyaan yang di lemparkan oleh guru. Terlihat pada proses pembelajaran anak ada yang hanya bermain sendiri

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara pada tanggal 20 Oktober 2018 dengan ibu Endah selaku guru kelas IV di SD 1 Wergu Wetan, saat peneliti

bertanya mengenai permasalahan pada anak, ibu Endah menjawab terdapat masalah kurangnya konsentrasi anak pada pelajaran, kurang memperhatikan guru, dan keadaan kelas yang ramai. penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran ibu Endah mengaku sudah menerapkannya. Model pembelajaran yang di terapkan oleh ibu Endah adalah *cooperative learning*. Selain model pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran juga diterapkan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media konkrit, anak langsung di perkenalkan ke alam atau pun lingkungan sekitar. Pada permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar anak yang belum dapat mencapai KKM. Ibu Endah juga mengakui sulitnya membuat anak berkonsentrasi pada pembelajaran, hal ini juga disebabkan karena anak gaduh di dalam kelas dengan teman sehingga beliau mengakui kurang dapat mengontrol emosinya dan guru merasa kesulitan dalam mengaitkan media pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. (Dapat dilihat pada lampiran 4).

Permasalahan yang lain yaitu rendahnya hasil belajar anak terlihat pada data nilai ulangan harian siswa SD 1 Wergu Wetan. terbukti pada nilai ulangan harian secara rata-rata di kelas ada yang sudah tuntas mencapai KKM dan ada yang belum tuntas mencapai KKM. Peneliti sudah membuktikan kepada wali kelas IV yang memberikan informasi bahwa disekolah menerapkan KKM 75 dari 31 siswa. Berdasarkan nilai ulangan harian terdapat 15 anak mencapai KKM. Diantaranya 1 anak mendapatkan nilai 98, 2 anak mendapatkan nilai 97, 1 anak mendapatkan nilai 94, 1 anak mendapatkan nilai 93, 2 anak mendapatkan nilai 92, 1 anak mendapatkan nilai 91, 1 anak mendapatkan nilai 85, 1 anak mendapatkan

nilai 83, 1 anak mendapatkan nilai 82, 2 anak mendapatkan nilai 80, dan 1 anak mendapatkan nilai 78. 16 anak yang belum dapat mencapai KKM. Diantaranya 8 anak mendapatkan nilai 35-60, 8 anak mendapatkan nilai 61-74. Berdasarkan pada uraian diatas, maka perlu diupayakan suatu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Solusi yang akan diterapkan peneliti adalah model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) dengan berbantu media *puzzle*. Model NHT (*Numbered Head Together*) adalah model pembelajaran yang menggunakan penomoran. Model pembelajaran ini dalam aktivitasnya membagi siswa ke dalam kelompok kecil, hal ini ditunjukkan agar saling bekerjasama, saling membantu hingga mencapai hasil belajar yang maksimal dari sebuah pembelajaran. Tujuan model pembelajaran ini juga dapat mengaktifkan siswa yang kurang aktif menjadi aktif, menciptakan interaksi antar siswa dalam menjawab soal, dan memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan tujuan tersebut, setiap individu merasa mendapatkan tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model NHT (*Numbered Head Together*) selain mempunyai tujuan untuk mengaktifkan siswa serta memotivasi siswa lebih bersemangat belajar, dan menciptakan interaksi siswa antar individu juga mempunyai keunggulan. Keunggulan model menunjukkan bahwa model tersebut mempunyai kualitas untuk mengatasi permasalahan yang ada entah pada guru maupun siswa. Keunggulan model NHT (*Numbered Head Together*) yaitu, menumbuhkan kerjasama anak dalam kelompok, mengembangkan diskusi lebih dalam, dapat membantu siswa menelaah materi dan siswa yang kurang aktif ikut berpartisipasi.



Penerapan model NHT (*Numbered Head Together*) ini sangatlah cocok digunakan untuk mengatasi masalah kurangnya konsentrasi siswa dan rendahnya hasil belajar siswa di SD 1 Wergu Wetan.

Shoimin (2014: 107) Model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) merupakan 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. Diterapkannya model NHT ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi setiap individu saat mendapatkan tugas serta menumbuhkan rasa tanggung jawab. Tidak hanya itu saja, model NHT ini dapat menciptakan ruang kelas yang aktif serta menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar.

Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah: 1) Penomoran (*Numbering*): guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 4 hingga 6 siswa dan memberi nomor sehingga tiap siswa dalam tim memiliki nomor berbeda, 2) Pengajuan Pertanyaan (*Questioning*): guru mengajukan suatu pertanyaan kepada para siswa, 3) Berfikir Bersama (*Head Together*): para siswa berfikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban tersebut, 4) Pemberian Jawaban (*Answering*): guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas.

Media pembelajaran juga sangat berperan bagi meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media *puzzle* dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

*Puzzle* merupakan suatu permainan yang dapat mengukur kecerdasan anak dan membuat anak tidak merasa bosan. Media pembelajaran *puzzle* berupa kertas tebal yang berbentuk persegi. Media *puzzle* sangat cocok di gunakan untuk pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia kelas 4. Cara memainkannya pun mudah dengan cara menyusun potongan-potongan kertas menjadi seperti gambar yang utuh. Ada pun fungsi dari *puzzle* yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran lebih aktif, efektif, dan partisipatif. Maka dapat disimpulkan dari solusi tersebut model pembelajaran NHT dan media *puzzle* dapat menyelesaikan masalah yang ada di SD 1 Wergu Wetan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar juga dilihat untuk mengetahui kemampuan manusia. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan

kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang sangat penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi lainnya.

Hasil belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Hamalik (2006: 36) menyatakan bahwa proses dan hasil belajar siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing siswa. Guru seharusnya dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan mampu mengelola kelas dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Pada saat peneliti sudah melakukan penelitian, adapun penelitian sebelumnya yaitu Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 78 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya. diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya setelah dilakukan perbaikan pembelajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Pada data awal jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 10 siswa (28,57%) dengan rata-rata hasil belajar sebesar 65,37. Mengalami peningkatan pada siklus I dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 26 siswa (74,28%) dengan rata-rata hasil belajar sebesar 76,00 Dan pada siklus II meningkat dengan jumlah siswa 32 siswa (91,42%) dengan rata-rata hasil belajar

sebesar 86,86. Terbukti pada jurnal *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.

Penelitian sebelumnya yang juga, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Numbered Head Together Pada Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 2 Ogotua* juga penggunaan *Number Head Together* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan persentase ketuntasan klasikal yang meningkat tiap siklus yaitu siklus I pertemuan pertama 68,57%, pertemuan kedua 82,86% dan siklus II 100%. Begitu pula persentase daya serap individu siswa, siklus I pertemuan pertama 68,14%, pertemuan kedua 72,00% dan siklus II 77,57%. Penggunaan *Numbered Head Together* dapat menjadikan siswa lebih berfikir kreatif dan lebih aktif dalam belajar. Terbukti pada jurnal *Kreatif Tadulako Online*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia dikelas IV SD 1 Wergu Wetan langkah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Subtema 2 Muatan PPKn Dan Bahasa Indonesia Kelas IV Berbasis Media *Puzzle* Sd 1 Wergu Wetan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru untuk penerapan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 Cita-Citaku muatan PPKn dan



Bahasa Indonesia kelas IV berbasis media *puzzle* SD 1 Wergu Wetan tahun ajaran 2018/2019?

2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam penerapan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 Cita-Citaku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV berbasis media *puzzle* SD 1 Wergu Wetan tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar penerapan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 Cita-Citaku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV berbasis media *puzzle* SD 1 Wergu Wetan tahun ajaran 2018/2019?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan keterampilan guru untuk penerapan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 Cita-Citaku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV berbasis media *puzzle* SD 1 Wergu Wetan tahun ajaran 2018/2019.
2. Menjelaskan aktivitas belajar siswa dalam penerapan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 Cita-Citaku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV berbasis media *puzzle* SD 1 Wergu Wetan tahun ajaran 2018/2019.
3. Menjelaskan peningkatan hasil belajar penerapan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 Cita-Citaku muatan PPKn dan

Bahasa Indonesia kelas IV berbasis media *puzzle* SD 1 Wergu Wetan tahun ajaran 2018/2019.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas dapat memberikan manfaat yang dapat diharapkan pada penelitian ini sebagai berikut.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Memberikan informasi yang bermanfaat bagi Pendidikan dengan menggunakan model *Numbered Head Together* pada materi keragaman umat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika dan Puisi pada sebuah teks *non fiksi* menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1.4.3 Bagi siswa**

Manfaat penelitian ini bagi siswa, yaitu: (1) Menciptakan siswa aktif dan pembelajaran menyenangkan; (2) Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan; (3) Memotivasi siswa untuk belajar dan tidak mudah merasa bosan.

##### **1.4.4 Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu: (1) Memotivasi untuk menerapkan model pembelajaran NHT; (2) Menciptakan pembelajaran yang efektif; (3) Memberikan stimulus kepada siswa agar berkonsentrasi pada pembelajaran; (4) Sebagai evaluasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

#### **1.4.5 Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu: (1) Memberikan gambaran penggunaan model NHT, (2) memotivasi bapak dan ibu guru untuk menggunakan model kooperatif dalam pembelajaran, (3) memajukan pembelajaran kualitas sekolah dalam pembelajaran.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada penerapan model NHT (*Numbered Head Together*) guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia berbasis media puzzle dengan populasi siswa kelas IV berjumlah 31 siswa di SD 1 Wergu Wetan beralamat di desa Wergu Wetan Kudus. Acuan dalam penelitian ini adalah kurikulum 2013 kelas IV semester genap tahun ajaran 2018/ 2019 dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar tersebut digunakan sebagai pedoman untuk memulai materi dalam pembelajaran. Kompetensi dasar tersebut dalam Tema 6 Cita-citaku sebagai berikut.

#### **PPKn**

#### **Kompetensi Dasar**

- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

## **Bahasa Indonesia**

### **Kompetensi Dasar**

4.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

### **1.6 Definisi Operasional**

#### **1.6.1 Model NHT (*Numbered Head Together*)**

Model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) adalah model pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dengan penomoran dan guru memberikan materi ajar yang sama untuk setiap kelompok, tetapi untuk siswa materi ajar tidak sama. Hanya saja siswa yang bernomor sama mendapatkan materi ajar yang sama. Langkah-langkah dari model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) yaitu (1) pembagian kelompok dan pemberian nomor; (2) pemberian tugas; (3) mendiskusikan jawaban; (4) pengkocokan nomor siswa dan siswa membaca hasil diskusi; (5) memberikan tanggapan; (6) kesimpulan.

#### **1.6.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan dan sikap yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima dan menempuh pengalaman belajarnya yang diberikan



guru, sehingga dapat menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

### **1.6.3 Muatan Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan warga negara mempunyai kesadaran pentingnya akan sebuah perbedaan dan menjunjung nilai persatuan antar warga yang berbeda agama. Pada tema 6 subtema 1 mata pelajaran materi PPKn yang akan diajarkan mengenai keberagaman umat beragama dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

### **1.6.4 Muatan Bahasa Indonesia**

Bahasa adalah simbol yang dijadikan jembatan interaksi antar individu. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah ilmu pengetahuan yang mengantarkan manusia untuk berfikir, logis, dinamis, dan kreatif. Pada tema 6 subtema 1 materi yang diajarkan mengenai melisankan puisi. Puisi adalah hasil karya dengan bahasa yang dipersingkat bahasanya dan diberi irama sesuai bunyi yang padu dengan pemilihan kata kiasan (perumpamaan) yang bersifat *imajinatif*. Saat melisankan puisi lafal, intonasi dan ekspresi merupakan bentuk ungkapan seorang diri.

### 1.6.5 Tema 6 Cita-Citaku Subtema 2

Pada tema 6 subtema 1 kelas IV berisikan pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPS. Tetapi, pada tema ini peneliti hanya meneliti mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. PPKn dengan kompetensi dasar keberagaman karakteristik dalam kehidupan sehari-hari dan Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar menggali isi dan amanat puisi. Diharapkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model NHT berbantu media *puzzle*.

### 1.6.6 Media *Puzzle*

Permainan khas Indonesia yang terbentuk secara sederhana dengan bongkaran-bongkaran gambar. *Puzzle* juga dapat mengasah kecerdasan otak kiri anak, cara permainan *puzzle* ini dengan menyusun pecahan gambar sesuai gambar utuhnya. Permainan *puzzle* ini di mainkan berkelompok, cara bermainnya adalah siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok diberi 1 gambar utuh dari *puzzle* dan pecahan-pecahan *puzzle* yang teracak. Lalu siswa diminta untuk menyusun gambar tersebut menjadi gambar utuh.

