

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ihsan (2010) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan salah satu bentuk usaha dari manusia sebagai cara untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh orang tersebut secara lahir maupun batin, dan dengan aturan masyarakat maupun budaya setempat yang berlaku. Pendidikan dinilai sangat penting bagi seluruh manusia selama hidupnya. Pendidikan mempunyai peran penting diantaranya untuk mengembangkan sifat dasar manusia sebagai makhluk yang hidup berkelompok. Melalui pendidikan, manusia mampu mengembangkan kehidupan bersosial, saling menolong, serta mengembangkan potensi dirinya dalam segala bidang.

Sularto dalam (Musanna, 2007) menjelaskan bahwa pendidikan sebagai salah satu sumber kehidupan manusia mempunyai aktivitas inti didalamnya yaitu berupa pembelajaran. Pembelajaran menjadi aktivitas inti dalam pendidikan dikarenakan adanya proses interaksi yang melibatkan seorang pendidik, peserta didik, serta transformasi materi atau bahan materi yang diajarkan melalui sebuah pembelajaran. Pembelajaran mengharuskan seorang guru untuk selalu berupaya mengembangkan situasi belajar agar mampu membuat peserta didik mengalami peningkatan dalam memahami materi.

Sutrisno (2016) menambahkan bahwa pendidikan sebagai sarana yang sangat efektif untuk mencerdaskan seluruh masyarakat Indonesia. Selain itu juga sebagai wujud terlaksananya salah satu tujuan dari bangsa Indonesia yang ketiga yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, keberhasilan suatu bangsa akan bergantung pada tingkat pendidikan yang telah diterapkan. Hal ini juga diperkuat oleh Undang-undang yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ketentuan umum pasal 1 ayat 1 yang berbunyi bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar yang aktif sehingga mampu mengembangkan potensi diri untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya.

Djohar (2010) menegaskan bahwa akhir-akhir ini pendidikan di Indonesia semakin mengalami peningkatan permasalahan. Terlebih lagi permasalahan tersebut banyak disebabkan dari rendahnya kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia. Rendahnya kualitas SDM tersebut tentu sangat berkaitan erat dengan mutu pendidikan yang selama ini telah dijalankan. Hal itu disebabkan karena pendidikan merupakan pusat utama yang berkewajiban untuk meningkatkan mutu dari SDM di Indonesia.

Sanjaya (2007) berpendapat bahwa Guru sebagai pemegang kendali utama pada proses pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja kepada siswa. Jika seorang guru mempunyai pandangan yang penting materi tersampaikan, maka tentu peserta didik tidak akan mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Seorang guru pada masa sekarang tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun juga diharuskan mampu menciptakan sebuah proses pembelajaran yang nantinya dapat mengubah perilaku siswa sesuai dengan kemampuan yang diharapkan. Selain itu juga guru diharuskan mempunyai kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, serta sesuai dengan perkembangan siswa, dengan memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif. Seorang guru diharuskan mempunyai kemampuan khusus yang tidak mungkin dimiliki oleh orang selain guru.

Pendidikan di Indonesia pada masa sekarang telah mengacu pada kurikulum yang terbaru, yaitu kurikulum 2013. Sekolah dasar saat ini juga diharuskan untuk mengacu pada kurikulum 2013. SDN 02 Bae Kudus masih terdapat banyak permasalahan dalam pembelajaran. Hasil dari observasi terhadap siswa di SDN 02 Bae mengakui bahwa materi muatan pembelajaran dalam tematik yang sulit mereka pahami adalah muatan Bahasa Indonesia dan IPS.

Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS yang bagi siswa SDN 02 Bae Kudus sulit dimengerti yaitu terletak pada sumber materi dan media yang kurang. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kelas IV SDN 02 Bae Kudus jarang menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran, serta hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bosan dan tidak mengerti

dengan materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang sulit dari kedua muatan tersebut yaitu pada muatan IPS terdapat berbagai kehidupan sosial yang belum dipahami oleh siswa, termasuk jenis-jenis kegiatan ekonomi yang dihubungkan dengan berbagai pekerjaan. Muatan Bahasa Indonesia juga dirasa sulit dimengerti bagi siswa karena pada dasarnya sendiri guru mereka ketika mengajar lebih sering menggunakan bahasa Jawa. Selain itu juga mereka belum berani jika harus berbicara di depan kelas karena belum terbiasa.

Kesulitan yang dialami siswa tersebut terlihat dari ketika siswa diperintahkan untuk mengungkapkan pendapat berdasarkan bahasanya sendiri di depan kelas, siswa masih belum mampu mengungkapkannya ke dalam bahasa Indonesia yang baik, benar, dan lancar. Hasil belajar siswa pun menjadi menurun karena siswa belum mampu membuat cerita berdasarkan pendapat pribadi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Guru kelas IV SDN 02 Bae Kudus pada tanggal 8 Agustus 2018, menyatakan bahwa ada beberapa permasalahan yang terjadi akibat diterapkannya kurikulum 2013. Diantaranya yaitu minimnya materi yang ada di buku guru dan buku siswa, rendahnya sumber media yang mampu menunjang proses pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa, sulitnya siswa untuk berani mengungkapkan pendapat pribadi di depan kelas dengan bahasa yang baik dan benar. Siswa kurang bisa berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar karena dari proses pembelajaran yang selama ini berlangsung tidak pernah menggunakan Bahasa Indonesia, sehingga peserta didik kurang terbiasa berbicara Bahasa Indonesia.

Guru kelas IV SDN 02 mengungkapkan bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan masih seperti KTSP, karena pembahasannya masih per muatan. Guru kelas IV belum pernah menggunakan media atau model yang terbaru. Guru kelas IV juga menyebutkan bahwa dampak dari pembelajaran yang dilakukan membuat siswa belum mampu jika harus diperintahkan untuk mengungkapkan pendapat pribadi di depan kelas menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta hasil belajar siswa pun rendah akibat pembelajaran yang menggunakan sistem hafalan.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan beberapa siswa kelas IV SDN 02 Bae Kudus pada tanggal 9 Agustus 2018 mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa belum mengenal pembelajaran tematik. Siswa masih menggunakan pembelajaran yang per mata pelajaran. Siswa juga mengaku bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh Gurunya yang berisi hafalan tentang teori-teori pelajaran. Siswa mengaku bahwa pelajaran yang paling mereka suka adalah pelajaran PJOK yang lebih menyenangkan karena memberikan kebebasan dalam bergerak serta menyenangkan. Siswa juga mengaku bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh Guru belum pernah dibuat kelompok, walaupun pernah berkelompok hanya untuk mengerjakan pekerjaan rumah.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Agustus 2018 juga menunjukkan bahwa ketika Guru melakukan proses pembelajaran dari awal hingga akhir, Guru menggunakan Bahasa Jawa dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa tidak terbiasa berbicara Bahasa Indonesia. Belum pernah terlihat Guru melibatkan siswa dalam setiap pembelajaran, membentuk kelompok pada proses pembelajaran, dan memberikan perintah kepada siswa untuk mengungkapkan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Observasi yang telah dilakukan peneliti juga ditemukan beberapa masalah pada siswa kelas IV bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung diam di tempat duduk mendengarkan Guru menjelaskan materi, kemudian mengerjakan tugas, dan berlangsung secara terus menerus. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan hasil pekerjaannya di depan teman-temannya. Hal tersebut tentu akan berdampak pada tema berbagai pekerjaan muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Muatan tersebut, siswa diharuskan mampu membuat cerita berdasarkan pendapatnya sendiri mengenai berbagai pekerjaan yang ada di Indonesia, khususnya di daerah sekitar. Sehingga pada tema berbagai pekerjaan muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas IV SDN 02 Bae Kudus masih belum maksimal.

Model dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih minim. Guru hanya menggunakan buku sebagai pusat penunjang pembelajaran. Hal tersebut tentu menjadi tambahan penyebab dari kurang aktifnya siswa,

senang, serta memahami pembelajaran yang lebih cepat dan mudah. Model dan media pada pembelajaran berbasis kurikulum 2013 sangat diperlukan untuk menciptakan kegiatan yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Peran model dan media yang inovatif mampu menumbuhkan semangat belajar siswa yang tinggi sehingga pembelajaran mudah dimengerti serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada Guru serta siswa kelas IV SDN 02 Bae Kudus tanggal 8 sampai 10 Agustus 2018, fokus masalah yang terdapat dalam pembelajaran tematik berbasis kurikulum 2013 ini diantaranya adalah kurang aktifnya proses belajar yang berlangsung, kurangnya aktivitas pembelajaran siswa, rendahnya kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa dalam mengungkapkan pendapat pribadi, serta kurangnya keterampilan Guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Bentuk dari upaya peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran tematik, dapat ditempuh melalui penerapan beberapa model dan media sebagai pelengkap. Salah satu model pembelajaran yang menurut peneliti mampu untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *Number Head Together*.

Lestari (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk berpikir bersama secara berkelompok, dimana masing-masing siswa diberikan nomor serta memiliki kesempatan yang sama dalam menjawab permasalahan yang diajukan oleh guru melalui pemanggilan nomor secara acak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2012) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2016) bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together*, mampu meningkatkan sikap, pengetahuan, serta keterampilan dari peserta didik. Inti dari penggunaan model *Number Head Together* pada penelitian ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang aktif bagi siswa untuk

berkelompok, berani mengungkapkan pendapat pribadinya di depan kelompoknya sendiri yang kemudian dilanjutkan dengan berbicara di depan kelas, sehingga akan terwujud pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Peneliti menggunakan model *Number Head Together* dengan berfokus pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Siswa dalam pembelajaran yang berlangsung nantinya menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan berbicara dari masing-masing siswa, serta kemampuan membuat cerita berdasarkan pada materi berbagai pekerjaan yang ada di Indonesia, untuk kemudian diungkapkan di depan kelas. Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan pun diharapkan mampu meningkat.

Model pembelajaran *number head together* sangat berpengaruh pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS, karena materi pada keduanya berkaitan tentang bercerita dan bersosial. Memiliki fungsi untuk membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu juga mampu memberikan rangsangan terhadap siswa supaya tertarik dan paham mengenai materi yang disampaikan. Selain menggunakan model pembelajaran *Number Head Together*, peneliti juga menggunakan media pembelajaran berupa *Flashcard*.

Media yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Flashcard*. Media pembelajaran *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 x 30 cm. Media *Flashcard* pada penelitian ini adalah beberapa kartu yang berukuran 25 x 30 cm, dimana dalam kartu-kartu tersebut terdapat sebuah gambar dari berbagai macam pekerjaan. Bahan dari kartu tersebut terbuat dari kertas asturo yang dilaminating, kemudian ditempelkan sebuah gambar pada salah satu sisi kartu tersebut.

Media *Flashcard* ini nantinya akan menampilkan gambar atau foto dari jenis pekerjaan yang merupakan materi dari muatan IPS, kemudian dari gambar tersebut peserta didik diperintahkan untuk mengaitkannya dengan cerita rakyat yang berisi tentang pekerjaan tersebut, kemudian peserta didik diminta untuk menceritakannya di depan kelompok melalui pemanggilan nomor yang ada di

kepala. Misalnya pada kartu terdapat gambar seorang nelayan, kemudian peserta didik tersebut membuat dan menceritakan tentang nelayan di depan teman kelompoknya, menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Melalui metode ini, peserta didik akan bersemangat membuat cerita tentang gambar yang didapat dan antusias karena setiap anak akan mendapatkan gambar yang berbeda, sehingga antar teman kelompok bisa saling bertukar pikiran tentang cerita yang akan dibuat. Kemudian siswa akan sangat aktif dan berani berbicara di depan teman-temannya karena lebih percaya diri dengan pendapat atau jawaban yang dimiliki. Selain itu juga mampu mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan jumlah kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh Hotimah (2010) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Flashcard*, mampu meningkatkan kosakata pada setiap peserta didik.

Keunggulan dari model pembelajaran *Number Head Together* juga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hartanti, dkk pada tahun 2012 tentang Penggunaan Model *Number Head Together* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum penelitian adalah sebanyak 50,93% dengan kategori kurang aktif, kemudian pada siklus 1 diperoleh rata-rata sebesar 62,14% dengan kategori cukup aktif, serta mengalami peningkatan rata-rata nilai peserta didik pada siklus II sebanyak 69,17% dengan kategori aktif, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebanyak 75,45% dengan kategori sangat aktif.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa permasalahan beserta solusi yang ditawarkan peneliti untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran tematik di SDN 02 Bae Kudus, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian di SDN 02 Bae Kudus menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Number Head Together* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Tema Berbagai Pekerjaan Berbantuan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bae Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *flashcard* pada tema berbagai pekerjaan mampu meningkatkan keterampilan Guru kelas IV SDN 02 Bae Kudus tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *flashcard* pada tema berbagai pekerjaan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 02 Bae Kudus tahun pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *flashcard* pada tema berbagai pekerjaan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 02 Bae Kudus tahun pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa tujuan penelitian dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan Guru melalui penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema berbagai pekerjaan kelas IV SDN 02 Bae Kudus tahun ajaran 2018/2019
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema berbagai pekerjaan kelas IV SDN 02 Bae Kudus tahun ajaran 2018/2019..
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media *Flashcard* pada tema berbagai pekerjaan kelas IV SDN 02 Bae Kudus tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah menguraikan beberapa rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti menguraikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Sebagai pengetahuan dan wawasan tambahan bagi masyarakat mengenai model pembelajaran *number head together* dan media pembelajaran *Flashcard* yang dapat diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
- b. Melatih siswa untuk berani dan mampu berbicara/mengungkapkan pendapat dalam kelompok maupun individu pada proses pembelajaran tematik.

2) Bagi Guru

- a. Mampu meningkatkan strategi pembelajaran demi tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran tematik pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.
- b. Mampu memberikan ilmu pengetahuan bagi Guru untuk menerapkan model pembelajaran *number head together* serta media pembelajaran *Flashcard* untuk mempermudah dalam memberikan pemahaman kepada siswa.
- c. Mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran tematik.

3) Bagi Sekolah

- a. Sekolah mampu menemukan solusi terbaik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- b. Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan model dan media pembelajaran tematik bagi setiap guru di sekolah

4) Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini mampu dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang peneliti.
- b. Memberikan tambahan pengalaman baru bagi peneliti untuk nantinya dikembangkan lagi pada pembelajaran yang lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Number Head Together* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Tema Berbagai Pekerjaan Berbantuan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bae Kudus”, peneliti memperjelas bahwa penelitian dilakukan di kelas IV SDN 02 Bae Kudus. Peneliti melakukan penelitian pembelajaran tematik pada tema berbagai pekerjaan. Mengetahui aspek keterampilan (psikomotorik) siswa, yaitu keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model *number head together* berbantuan media *Flashcard*. Sedangkan aspek afektif dan kognitif siswa yaitu pada aktivitas belajar serta hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik semester ganjil dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut.

a. Kompetensi Inti

- a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar (KD)

a) Ilmu Pengetahuan Sosial

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar sanpai provinsi.

b) Bahasa Indonesia

3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).

4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

1.6 Definisi Operasional

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan ini, supaya tidak terjadi unsur kesamaan dalam penelitian, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Number Head Together* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Tema Berbagai Pekerjaan Berbantuan Media *FlashCard* pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bae Kudus”. Untuk itu, peneliti akan memaparkan definisi operasional dalam penelitian meliputi aktivitas belajar, keterampilan pendidik, keterampilan berbicara, model pembelajaran *Number Head Together*, media *Flashcard*, serta muatan pembelajaran.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini difokuskan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menerapkan model pembelajaran *Number Head Together* dengan bantuan media pembelajaran *Flashcard*, diharapkan siswa mampu lebih aktif dan tanggap selama proses pembelajaran berlangsung. Aktif dalam hal ini dikategorikan aktif bertanya serta aktif dalam memberikan tanggapan.

2. Keterampilan Pendidik

Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran tentu tidak akan lepas dari peran seorang Guru. Kurikulum 2013 mengajarkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, dan sebagai fasilitator tentu diharapkan mempunyai segudang pengalaman dan keterampilan dalam membawakan sebuah pembelajaran yang aktif. Keterampilan Guru dalam hal ini tidak hanya berpacu pada bagaimana guru mampu menyampaikan materi pada siswa, namun tentang bagaimana seorang guru mampu memberikan fasilitas bagi siswa supaya mampu menemukan sendiri konsep pembelajaran, sehingga nantinya pendidik hanya menyimpulkan dari apa yang telah siswa sampaikan. Guru juga dituntut untuk mempunyai karakter serta sikap profesional yang tinggi.

3. Keterampilan Berbicara Siswa

Keterampilan berbicara merupakan sebuah kemampuan dalam hal mengungkapkan pendapat pribadi menggunakan Bahasa Indonesia yang benar dan lancar di depan umum. Menunjukkan keterampilan berbicara bisa dilakukan dengan cara bercerita, berbicara bebas, menceritakan kembali, dan yang lainnya. Keterampilan berbicara dapat diukur dengan melihat indikator yang dijadikan sebagai acuan, diantaranya adalah ketepatan dalam pengucapan, ketepatan intonasi, pilihan kata (diksi), serta kelancaran dalam berbicara.

4. Model pembelajaran *Number Head Together*

Model pembelajaran *Number Head Together* ini merupakan sebuah model pembelajaran dimana mengharuskan siswa untuk berkelompok. Setiap siswa juga diberikan nomor yang diikatkan pada kepala. Setelah berkelompok, siswa diharapkan untuk berdiskusi kemudian guru mengacak nomor dan nomor yang dipanggil harus maju ke depan untuk mengemukakan jawabannya mewakili kelompok. Meskipun model ini berkelompok, namun penilaian yang dilakukan tetap individu karena yang dinilai adalah bagaimana kemampuan siswa dalam mengungkapkan jawabannya.

Langkah-langkah model *Number Head Together* sebagai berikut: 1). Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor. 2). Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. 3). Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya dan/mengetahui jawabannya dengan baik. 4). Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka. 5). Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. 6). Kesimpulan.

5. Media *Flashcard*

Flashcard merupakan sebuah media yang berbentuk kartu. Setiap sisi dari kartu tersebut terdapat gambar atau foto dari beberapa macam jenis pekerjaan. Ukuran kartu itu sendiri berkisar 25 x 30 cm. Media ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan meningkatkan jiwa sosialisasi pada diri peserta didik.

6. Muatan Pembelajaran

Muatan pembelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan muatan pembelajaran IPS pada kelas IV tema berbagai pekerjaan. Tema berbagai pekerjaan dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memuat tentang ungkapan pendapat pribadi pada isi buku sastra (cerita,

dongeng, dan sebagainya), serta penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat yang efektif. Mengungkapkan pendapat pribadi termasuk dalam keterampilan berbicara yang mengharuskan siswa untuk mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya melalui berbicara di depan kelas. Materi yang terkandung dalam muatan ini yaitu tentang pendapat pribadi dalam bentuk teks cerita, serta menuliskannya menggunakan kosakata baku (pokok/utama) dan kalimat efektif (mempunyai pengaruh atau kesan).

Muatan yang kedua yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai pengenalan tentang berbagai jenis pekerjaan yang berpengaruh besar terhadap perekonomian di Indonesia. Salah satu bentuk pekerjaan yang berpengaruh besar di Indonesia adalah petani. Selain itu juga ada beberapa jenis pekerjaan yang ada di Indonesia yang nantinya akan diceritakan oleh peserta didik di depan kelas, dengan menggunakan bahasanya sendiri.

