

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan sumber daya manusia yang sangat amat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Tujuan adanya pendidikan adalah mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan sudah menjadi suatu kewajiban yang harus diperhatikan karena kualitas sumber daya manusia (SDM) ditentukan oleh keberhasilan dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) yang berisi bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, sehat, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dan dilepaskan dari kurikulum, menurut Widayastono (2014:4) menjelaskan bahwa kurikulum adalah sekumpulan ide yang akan dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Saat ini di Indonesia menerapkan kurikulum 2013, sebagai pengganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Dari dua kurikulum yang diterapkan di Indonesia terdapat perbedaan yang sangat mencolok. Di KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2006 guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan di Kurikulum 2013 (K 13) guru sebagai fasilitator, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan guru menggunakan media disetiap kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tematik menurut Arianti (2018:19) merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik integratif ini terintegrasi dalam suatu tema,

sehingga dalam satu tema terdapat pembelajaran yang berisi beberapa muatan pelajaran di dalamnya. Hal ini dilakukan karena membutuhkan waktu yang lebih efisien, pembelajaran yang membuat siswa mampu berkomunikasi dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan observasi dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Karangkonang peneliti memperoleh informasi dengan jumlah 18 siswa, ada sebagian siswa hasil belajarnya masih rendah. Permasalahan muncul dalam materi IPS berbagai pekerjaan dan Bahasa Indonesia menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dogeng, dan sebagainya). Penyebab permasalahan itu muncul karena penggunaan model yang kurang tepat, tidak adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dan suasana kelas yang tidak bisa dikondisikan sehingga pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangkonang dilihat dari Ulangan Harian yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari 18 siswa hanya ada 8 siswa atau 44% yang mencapai KKM dan 10 siswa atau 55% yang belum mencapai KKM. Hal ini muncul disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Karangkonang bahwa hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah dan pengetahuan siswa yang masih abstrak tentang kearifan lokal atau keunggulan lokal yang ada di daerah tempat tinggal mereka. Seperti halnya mereka belum mengetahui tradisi budaya, norma, adat istiadat, kepercayaan, yang berasal dari daerah tempat tinggal mereka. Permasalahan yang timbul di SDN Karangkonang ini menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa. Dengan permasalahan tersebut dibutuhkan perbaikan untuk dapat meningkatkan keterampilan guru guna meningkatkan hasil belajar siswa yang berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mencoba membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berani menyampaikan pendapatnya. Dari

permasalahan diatas, model *Numbered Head Together* menjadi solusi dari peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangkonang.

Model *Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya mendapatkan nomor yang berbeda, dan setiap anggota kelompok memiliki tugas atau tanggung jawab atas tugas kelompoknya sehingga proses pembelajaran ini terpusat pada siswa. *NHT* menurut Shoimin (2014:108) adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya. Tujuan *Number Head Together* adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan gagasan atau pendapat dan mempertimbangkan jawaban yang ditulis oleh kelompoknya. Dari model *Numbered Head Together* tersebut, jika diterapkan pada kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan subtema 2 pekerjaan disekitarku muatan IPS materi berbagai pekerjaan dan muatan Bahasa Indonesia menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra.

Penerapan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga diperlukan agar siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sukiman (2012:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain itu Kustandi (2013:8) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Di penelitian ini peneliti menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang didalam kegiatan pembelajarannya dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal kita yang tergabung dalam berbagai aspek seperti aspek ekonomi, budaya, bahasa. Di penelitian ini peneliti akan mengangkat sebuah kearifan lokal yang ada di Kecamatan Winong yaitu pembuatan kerajinan yang terbuat dari anyaman bambu, pembuatan makanan dan minuman tradisional, dan pekerja seni, pembuatan kerajinan dari tanah liat, penjaga makam.

Ular tangga adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan menggunakan dadu dalam permainan. Dengan penggunaan media ular tangga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, karena terdapat berbagai gambar yang menunjukkan kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan mereka, media ini juga membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media ular tangga ini terdapat kartu soal yang mengharuskan siswa untuk menjawab soal, jika jawaban siswa salah maka akan mendapat hukuman.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk yakin melakukan penelitian tindakan kelas dengan model *Number Head Together* untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Yenny Fitria Surya (2018) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Numbered Head Together*. Hal itu terlihat dari hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan bahwa dari 35 siswa hanya ada 15 siswa yang dinyatakan tuntas atau 36,5%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I mendapatkan rata-rata 76 dengan kategori cukup, dan meningkat pada siklus II mendapatkan rata-rata kelas 89 dengan kategori baik. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Numbered Head Together* dapat meningkatkan hasil belajar di kelas IV SDN 009 Langgini.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Jenis Pekerjaan Melalui Model *Numbered Head Together* Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Karangkonang “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar tema 4 berbagai jenis pekerjaan melalui model *Numbered Head Together* berbasis kearifan lokal berbantuan media ular tangga pada siswa kelas IV SDN Karangkonang?
2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru menerapkan model *Numbered Head Together* tema 4 berbagai pekerjaan berbasis kearifan

lokal berbantuan media ular tangga pada siswa kelas IV SDN Karangkonang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar tema 4 berbagai jenis pekerjaan melalui model *Numbered Head Together* berbasis kearifan lokal berbantuan media ular tangga pada siswa kelas IV SDN Karangkonang .
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru menerapkan model *Numbered Head Together* tema 4 berbagai pekerjaan berbasis kearifan lokal berbantuan media ular tangga pada siswa kelas IV SDN Karangkonang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pemahaman bagi ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar dan acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model *Numbered Head Together*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Memberikan informasi kepada guru mengenai peningkatan hasil belajar siswa tema 4 berbagai pekerjaan melalui model pembelajaran *Numbered Head Together* berbasis kearifan lokal berbantuan media ular tangga pada siswa kelas IV SDN Karangkonang.
2. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi, aktif dan kreatif, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal melalui model pembelajaran *Numbered Head Together* berbasis kearifan lokal berbantuan media ular tangga kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan di SDN Karangkonang.

2. Mendorong siswa untuk mampu mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

c. Bagi Sekolah

1. Sekolah dapat menemukan solusi terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif.
3. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan model, media dan pembelajaran tematik bagi setiap guru di sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini dapat dijadikan sarana mengembangkan pengetahuan yang dimiliki peneliti.
2. Menambah pengetahuan baru bagi peneliti untuk dikembangkan pada pembelajaran lain.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yang dilaksanakan di SD Karangkonang kelas IV Semester I tahun ajaran 2019/2020, pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 2 Pekerjaan di Sekitarku pada pembelajaran 1, 3, 4, dan 5. Penelitian tindakan kelas bermuatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dengan materi kegiatan ekonomi dan isi sastra. Penelitian ini menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan media ular tangga sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai berikut :

1. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. 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.

2. Kompetensi Dasar

IPS

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 dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Bahasa Indonesia

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

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

F. Definisi Operasional

Peneliti akan menjelaskan pengertian dari istilah-istilah dalam penelitian ini melalui definisi operasional. Supaya peneliti dan pembaca memperoleh pengertian yang sama. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah dilakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga siswa bisa mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa aspek pengetahuan (kognitif) yang menggunakan soal tes, dan aspek keterampilan (psikomotor) melalui kemampuan siswa dalam menyelesaikan permainan ular tangga.

2. Model *Numbered Head Together*

Model *Numbered Head Together* adalah model pembelajaran yang dibuat berkelompok dimana dalam satu kelompok mendapat nomor yang berbeda dari setiap nomor yang berbeda juga mempunyai tugas yang berbeda juga, model ini melatih siswa untuk saling bekerja sama, saling membantu, dan bertanggung

jawab terhadap tugas kelompoknya. Langkah-langkah model *Numbered Head Together* dalam penelitian ini adalah : (1) pemberian nomor; (2) mempresentasikan materi pembelajaran; (3) permainan; (4) pemberian penghargaan.

3. Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah media permainan tradisional yang termasuk ke dalam media visual, permainan yang dilakukan secara berkelompok, dan tidak bisa dilakukan secara individu dan terdapat beberapa gambar di dalamnya. Yang nantinya akan berbentuk ular tangga portable, dan terdapat gambar-gambar yang menunjukkan kearifan lokal atau keunggulan lokal dari Kecamatan Winong. Terbuat dari papan triplek dengan ukuran 48 x 48 cm.

4. Tema 4 Berbagai Pekerjaan

Tema 4 berbagai pekerjaan pada subtema 2 pekerjaan disekitarku pada pembelajaran 1, 3, 4, dan 5, kelas IV semester I muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Materi yang digunakan pada muatan IPS yaitu kegiatan ekonomi sedangkan Bahasa Indonesia yaitu isi sastra. Indikator keterampilan guru yang digunakan pada penelitian ini adalah : (1) apersepsi dan motivasi; (2) penguasaan materi pembelajaran; (3) strategi pembelajaran; (4) pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran; (5) penilaian proses dan kemampuan pemahaman konsep; (6) penggunaan bahasa.