

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan dalam segala bidang kehidupan. Salah satu upaya yang dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas ialah melalui pendidikan. Pendidikan dijadikan sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkarakter dan berhati nurani yang sangat diperlukan dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mampu menghadapi persaingan di era globalisasi.

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu manusia mengembangkan potensi dirinya untuk menghadapi perubahan zaman. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diharapkan menjadi wadah sumber daya manusia untuk mengembangkan siswa 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, guna mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia.

Beberapa upaya yang sudah dilakukan pemerintah untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia di antaranya adalah pembaharuan kurikulum, peningkatan profesi pendidik, penyediaan pembelajaran, sarana dan prasarana. Upaya tersebut untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan di Indonesia yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum terbaru yang diluncurkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2013 sebagai bentuk pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan sebuah proses pemahaman, keterampilan. serta pendidikan karakter. Siswa dituntut untuk paham pada materi, aktif dalam komunikasi, diskusi, presentasi serta memiliki sikap

sopan santun yang tinggi. Prinsip pembelajaran kurikulum 2013 harus berpusat pada siswa, dimana siswa dapat bekerja sama sehingga membangun kemaunan, pemahaman dan pengetahuannya.

Berlakunya kurikulum pelaksanaan pembelajaran menggunakan saintifik. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami materi pembelajaran yang diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkompeten dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kurikulum 2013 ini menerapkan pembelajaran tematik, dimana model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menerapkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa dan memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran.

Salah satu kelemahan pendidikan adalah pada proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera pendidik, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga masih kurang, siswa tidak memiliki tanggung jawab ketika diberi tugas. Sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal atau rendah. Seharusnya, pendidik harus memilih strategi belajar sesuai dengan kondisi siswa sehingga materi atau pelajaran yang disampaikan dapat dipahami. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal khususnya mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia pada 2 dan 3 yaitu subtema Manusia dan Lingkungannya, Lingkungan dan Manfaatnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD 1 Undaan Kidul Undaan Kudus Kabupaten Kudus pada tanggal 20 Februari 2019 menjelaskan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran tematik sebagai berikut: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru, guru menyampaikan pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan saja. (2) guru hanya

menggunakan papan tulis pada saat proses pembelajaran, tidak menggunakan media gambar atau yang lainnya. (3) guru menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran berlangsung, sehingga proses pembelajaran kurang menarik siswa. (4) model yang digunakan kurang efektif yaitu pembelajaran langsung yang menekankan pada konsep. (5) guru belum bisa menggunakan model pembelajaran yang inovatif, (6) dalam kegiatan belajar kelompok guru hanya membagi siswa dalam kelompok-kelompok dan langsung memberikan tugas.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu mata pelajaran yang perlu ditingkatkan di SD 1 Undaan Kidul adalah IPS dan Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan bahwa dari 18 siswa, 12 siswa yang mencapai KKM dan 6 siswa atau 33,3% yang belum tuntas. Perolehan nilai keterampilan siswa sudah cukup baik dengan nilai minimal 70. Hal ini dapat dilihat dari 18 siswa, hanya 6 siswa yang belum mencapai nilai minimal atau 33,3% siswa pada muatan mata pelajaran IPS, sedangkan 12 siswa atau 66,7% siswa yang mencapai nilai maksimal. Nilai muatan keterampilan Bahasa Indonesia juga sudah cukup baik, ditunjukkan dengan 18 siswa hanya 7 siswa atau 39% yang belum mencapai nilai minimal sedangkan 12 siswa atau 61% siswa mencapai nilai maksimal ketuntasan hasil belajar pra siklus ranah keterampilan IPS 8 atau 56% pada siklus I yang belum mencapai KKM.

Terlihat dari hasil belajar siswa tersebut sangat rendah karena adanya faktor-faktor keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, , keadaan ekonomi sosial dan sebagainya. salah satu faktor internal siswa adalah minat merupakan faktor yang penting dalam menunjang keberhasilan dalam belajar siswa. Dengan adanya minat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Apabila

siswa tidak mempunyai minat atau ketertarikan maka siswa akan malas untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan solusi salah satunya, menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran berbentuk kelompok atau team yang terdiri dari 4-6 orang dalam menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan bersama. Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yaitu (1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; (2) masing-masing kelompok diberi nomor; (3) guru memberikan tugas atau pertanyaan pada setiap kelompok untuk mengerjakannya; (4) setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut; (5) guru memanggil nomor secara acak; (6) siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan hasil diskusi (Huda: 23). Dari tahap tersebut, diterapkan dalam muatan Bahasa Indonesia menentukan pokok pikiran dalam teks lisan maupun tulis. Sedangkan muatan mata pelajaran IPS materi mengidentifikasi karakteristik geografis negara Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial budaya, komunikasi serta transportasi.

Selain menggunakan model pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa dapat didukung dengan penggunaan media. Pada pembelajaran tematik media membantu mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta membantu siswa dalam mempelajari konsep materi. Melalui media yang tepat tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 1 menggunakan permainan ular tangga. Permainan sebagai media pembelajaran yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu proses belajar siswa. Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Permainan ular tangga merupakan akronim dari ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan (papan) ular tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan

menggunakan dadu seta terdapat ular tangga di dalam permainan. Pemenang ditentukan jika bidak pemain sampai nomor terakhir. Penerapan media ular tangga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa, dalam permainan tersebut siswa setelah mengocok dadu akan diberi pertanyaan.

Hasil penelitian yang memperkuat untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dalam jurnal penelitian Azmia (2014) dengan judul “Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Tema Peristiwa siswa Kelas Kelas II Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus 1 pertemuan pertama menunjukkan presentase aktivitas siswa mencapai 63,3% pada pertemuan kedua. Kemudian pada siklus ke II meningkat sebesar 21,7% menjadi 85% pada pertemuan pertama dan 91,6% pertemuan kedua. Pada aktivitas siswa juga mencapai indikator keberhasilan dan mengalami peningkatan pada siklus 2. Hasil belajar siswa kelas II SDN Surabaya setelah mengikuti pembelajaran tema peristiwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul : **“Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Permainan Larga pada Tema 1 Kelas V SD 1 Undaan Kidul Tahun 2018/2019”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru setelah menerapkan pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan Permainan larga

pada tema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD 1 Undaan Kidul tahun 2018/2019?

2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan permainan larga pada tema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V tahun 2018/2019?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Bertolak dari rumusan masalah di atas, makan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru setelah menerapkan pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan Permainan larga pada tema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD 1 Undaan Kidul tahun 2018/2019.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan permainan larga pada tema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V tahun 2018/2019.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan Sekolah Dasar yang akan diteliti. Penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran, menambah pengetahuan tentang peningkatan hasil belajar, serta sebagai acuan mengembangkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT).

## **1.4.1 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi.

### **1.4.1.1 Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat bekerja sama, mengungkapkan pendapat, dan menghargai kelebihan dan kekurangan siswa lainnya.

### **1.4.1.2 Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru menjadi kreatif karena dituntut untuk melakukan upaya inovatif sebagai implementasi berbagai teori dan teknik pembelajaran. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada siswa.

### **1.4.1.3 Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu bagi SD 1 Undaan Kidul Kudus dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada proses pembelajaran.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian terfokus pada penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar berbantuan media larga pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 2 dan 3 pada kelas V SD 1 Undaan Kidul Undaan Kudus Tahun ajaran 2018/2019, dengan kompetensi inti dan standar kompetensi kedua mata pelajaran sebagai berikut.

### **1.5.1 Kompetensi Inti**

1.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

1.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

1.3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

1.4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## **1.5.2 Kompetensi Dasar**

### **1.5.2.1 Bahasa Indonesia**

2.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, maupun visual.

### **1.4.1.2 IPS**

3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial dan budaya, komunikasi serta transportasi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas V yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 7 perempuan. Lokasi penelitian ini berada di SD 1 Undaan Kidul Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Penerapan media permainan ludo pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yaitu guru menunjukkan di dalam permainan ludo terdapat angka 1 sampai 20 dan



didalamnya terdiri dari gambar-gambar tentang yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional ini menjelaskan tentang pengertian *Numbered Head Together* (NHT), pembelajaran tematik, hasil belajar, dan permainan larga.

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

*Numbered Head Together* (NHT) merupakan suatu model pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok, agar siswa saling bekerja sama, saling membantu, dan saling memotivasi siswa lainnya untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan model ini siswa diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

### **1.6.2 Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk meningkatkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran tematik menekankan kepada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif, sehingga siswa memperoleh pembelajaran langsung dan terlatih sendiri untuk menemukan pengetahuan.

### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil nilai yang diperoleh siswa dari hasil evaluasi setelah kegiatan proses pembelajaran berlangsung yang dicapai siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari hasil kegiatan belajar siswa dalam periode tertentu. Dalam pembelajaran ini diharapkan hasil belajar yang maksimal bagi semua siswa dan orang tua siswa.

#### 1.6.4 Permainan Larga

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan bersenang-senang dan menghilangkan kejenuhan. Permainan dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran agar tidak membosankan terutama pada pembelajaran tematik. Banyak permainan yang dapat digunakan salah satunya adalah permainan larga. Permainan larga merupakan akronim dari ular tangga. Permainan larga adalah suatu permainan yang terdiri dari papan, dadu, dan pion.

