

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar dan pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan bagian terbesar dari kegiatan yang diberikan kepada siswa dibawah tanggung jawab sekolah dalam pendidikan formal. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa SD/MI/SDLB sampai SMA/MA/SMALB juga dalam pendidikan diperguruan tinggi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan utama bangsa Indonesia yang tertera dalam Undang-undang Dasar 1945 yang mengamanatkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Sebagai perwujudan cita-cita nasional tersebut, telah diterbitkan “Undang-undang Nasional Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang memuat pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik 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”. Oleh sebab itu, pemerintah Indonesia selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan bangsa terutama pada pergantian menteri pendidikan. Kebijakan yang telah dikeluarkan oleh pemerintah biasanya terlebih dulu disesuaikan dengan perubahan zaman era globalisasi ini yang sesuai dengan kondisi siswa yang ada, sehingga diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Pemerintah juga konsisten dalam menyelenggarakan pengamatan atau observasi pelaksanaan dan tinjauan ulang terhadap sistem pendidikan yang telah diterapkan selama ini.

Kebijakan terbaru saat ini yang diberikan pemerintah salah satunya yaitu perubahan dan pembenahan kurikulum pendidikan. Kurikulum saat ini yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Permendikbud nomor 103 tahun 2014 mengatakan bahwa pembelajaran dengan kurikulum 2013 merupakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik atau pendekatan keilmuan. Pendekatan

ini mengharuskan siswa untuk memahami, melakukan, dan terlibat langsung dalam kegiatan yang dipelajarinya.

Kurikulum 2013 dengan menerapkan pendekatan saintifik menggunakan suatu sistem yang bertematik yang menerapkan dan mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu pembelajaran. Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006: 5). Sistem bertematik ini diharapkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, dengan pendekatan tematik ini diharapkan siswa mampu terlibat langsung dalam mempelajari materi secara langsung, dalam pendekatan tematik terdapat berbagai macam mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa yang salah satunya adalah pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema yang saling mengaitkan mata pelajaran satu dengan lainnya dalam tema 4 Berbagai Pekerjaan terdapat Bahasa Indonesia dan IPS. Bahasa Indonesia merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan gagasan pendapat dan yang lainnya agar arti dari makna yang dimaksud dapat disampaikan dengan baik. Negara Indonesia menggunakan kebhasaan Indonesia untuk bahasa persatuan sebagai alat komunikasi antar sesama warga Indonesia. Maka dari itu, kita sebagai warga negara Indonesia wajib menguasai dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Muatan Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa nasional menjadi alat komunikasi yang mampu menyatukan berbagai perbedaan yang ada di Indonesia. Sebagai alat komunikasi, bahasa memegang peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional seseorang. Bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi bagi siswa. Dalam muatan Bahasa Indonesia terdapat materi tentang teks bacaan. Isi bacaan tersebut dijalin dalam sebuah rangkaian alur yang menampilkan berbagai peristiwa dan tokoh yang jalin-menjalin secara serasi yang dikemas dalam bahasa

narasi dan dialog. Dengan demikian, ketika membaca sebuah bacaan itu anak dengan mudah memahami, mengidentifikasi, dan mengembangkan fantasinya.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial yang berkaitan dengan kegiatan dasar manusia seperti hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. Ilmu IPS memang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan proses, faktor, perkembangan, permasalahan dalam kehidupan manusia. Dengan begitu diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial terhadap lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan atau masalah yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Oleh karena itu, harus ditanamkan dalam kegiatan pembelajaran di SD.

Merebaknya virus Covid-19 atau yang lebih dikenal dengan *corona* di Indonesia mengguncangkan semua sendi kehidupan yang ada. Semua kehidupan sosial terdampak, termasuk pendidikan. Virus ini mengglobal, saat ditulisnya naskah ini COVID-19 sudah menjangkiti 202 negara di dunia dan mungkin sekarang sudah bertambah. Mereka yang jadi korban keganasan corona pun terus meningkat. Virus ini tidak memandang usia, pangkat, jabatan. Apa pun dia, siapa pun dia, semua memiliki peluang untuk diserang.

Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi COVID-19.

Virus ini pun memaksa kehidupan sosial harus berubah, termasuk metode pembelajaran. Akan tetapi, pada tanggal 25 agustus 2020 sudah diberlakukan untuk pembelajaran bertatap muka dengan bersyarat batas waktu belajar dan

menerapkan sesuai menjaga protokol kesehatan dan di SD 1 Jepang menerapkan pembelajaran bertatap muka hingga sekarang hanya masuk 2 hari (senin dan selasa) dalam satu minggu selama 90 menit.

SD 1 Jepang sebagai lembaga pendidikan formal dan salah satu sekolah dasar yang ada di Kudus ingin menghasilkan peserta didik yang berkualitas baik dari bidang intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Berdasarkan hasil observasi saya pada tanggal 19 Oktober 2020 menemukan permasalahan di kelas IV yaitu banyak siswa yang masih sulit untuk memahami materi dari muatan Bahasa Indonesia karena materi yang membingungkan dan banyak yang tidak menyukai, siswa merasa bosan dalam pelajaran karena belum ada penguatan yang dapat menarik minat siswa belajar. Permasalahan lainnya juga guru yang masih menggunakan metode konvensional kurangnya mengajak siswa berdiskusi menjadikan siswa terhambat dalam memahami materi dari penjelasan guru serta masih kesulitan bila mengerjakan soal. Hal tersebut dibuktikan dengan berdasarkan data hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) semester I pelajaran 2020/2021 yang menunjukkan hasil belajar yang relatif rendah. Batas minimal pada Muatan Bahasa Indonesia dan IPS adalah 70. Presentase muatan Bahasa Indonesia yaitu 62,5% (15 siswa yang tuntas) dan 37,5% (9 siswa yang tidak tuntas), pada muatan IPS yaitu 58,3% (14 siswa yang tuntas) dan 41,6% (10 siswa yang tidak tuntas).

Permasalahan kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran dapat diatasi dengan menerapkan model, media, pendekatan, dan metode pembelajaran yang bervariasi. Pendekatan yang dipilih haruslah berpusat pada siswa dan guru, sehingga siswa dapat aktif saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif yaitu pembelajaran koopertif (*cooperative learning*) tipe *Numbered Heads Together*.

Model *Numbered Heads Together* pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok dengan ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya tersebut. Oleh karena itu, cara tersebut menjamin keterlibatan semua siswa. Huda (2013) mengemukakan *Numbered Heads*

Together atau kepala bernomor bertujuan memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk saling berbagi gagasan atau ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Menurut Jumanta (Vol 8, 2017, hal 68) keunggulan *Numbered Heads Together* adalah, (1) melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai, (2) melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, (3) memupuk rasa kepercayaan, (4) membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah, (1) tidak cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama, (2) tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu terbatas.

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/ teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan. Media *Engklek* adalah suatu alat pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan mudah serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media permainan engklek yang dirancang oleh peneliti yang dilengkapi dengan kartu soal tentang materi tema 4 Berbagai Pekerjaan yang di harapkan siswa dapat mengalami peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dari itu penelitian ini mengkaji model pembelajaran *Numbered Heads Together* dengan bantuan *Engklek* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui judul penelitian “Penerapan *Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Engklek* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV di SD 1 Jepang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Heads Together* berbantuan media *Engklek* pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 1 Jepang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Heads Together* berbantuan media *Engklek* tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 1 Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Engklek* tema 4 Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV SD 1 Jepang.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Heads Together* berbantuan media *Engklek* tema 4 Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV SD 1 Jepang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, peneliti mendapat manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat riset ini, menambah wawasan terkhusus pada bidang kependidikan seta memperbanyak khasanah ilmu pengetahuan pada tema Berbagai Pekerjaan sebagai peningkatan hasil belajar siswa dengan berbantuan *Numbered Heads Together* pembelajaran dan penggunaan media engklek

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bahan informasi seberapa besar peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dan IPS melalui penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* berbantuan *Engklek*.
- 2) Sebagai wahana dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama bangku kuliah.

Bagi Guru

- 1) Sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar yang kaitannya dengan variasi model serta media pembelajaran agar kualitas hasil belajar siswa dapat meningkat.
- 2) Sebagai pertimbangan dalam menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai.
- 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS melalui penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* berbantuan dengan media *Engklek*.

Bagi Siswa

Melatih siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, dan meningkatkan kualitas dalam berbagai hal.

Bagi Sekolah

Dapat digunakan untuk mengembangkan pendidikan di sekolah yang lebih berkualitas sebagai inovasi dalam pembelajaran di sekolah.

1.4.3 Ruang Lingkup Penelitian

1.4.3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini terfokus pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Pada muatan Bahasa Indonesia membahas informasi tentang cerita fiksi baik secara

tulisan maupun lisan. Sedangkan pada muatan IPS materinya tentang kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya.

Penelitian ini memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yaitu sebagai berikut.

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.5 Menguraikan komentar individu yang berisikan buku sastra (cerita, dongeng, serta sebagainya).
- 4.5 Mengkomunikasikan komentar individu tentang isi novel sastra yang diseleksi serta dibaca sendiri secara lisan serta tulis yang didukung oleh beberapa alasannya.

IPS

- 4.2 Mengidentifikasi aktivitas ekonomi serta hubungannya dengan bidang bermacam pekerjaan dan kehidupan sosial serta budaya di area dekat hingga provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi aktivitas ekonomi serta hubungannya dengan bermacam bidang pekerjaan, dan kehidupan sosial serta budaya di area dekat hingga provinsi.

1.4.3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD 1 Jepang dengan jumlah 16 peserta didik, 8 laki-laki dan 8 perempuan

1.4.3.3 Tema 4 Berbagai Pekerjaan

Berbagai Pekerjaan merupakan salah satu tema yang terdapat dalam Kurikulum 2013 pada Tema 4 di kelas IV. Dalam riset ini berfokus pada muatan Bahasa Indonesia serta IPS. Kompetensi Dasar pada muatan Bahasa Indonesia ialah 3.5 Menguraikan komentar individu tentang isi novel sastra (cerita, dongeng, serta sebagainya) serta 4.5 Mengkomunikasikan komentar individu tentang isi novel sastra yang diseleksi serta dibaca sendiri secara lisan serta tulis yang didukung oleh alibi. Sedangkan muatan IPS yaitu 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dan 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

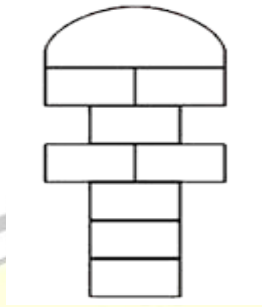
1.4.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik dalam melakukan suatu proses pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari lembar evaluasi. Dalam pembelajaran ini diharapkan hasil belajar yang maksimal bagi seluruh siswa.

1.4.5 Permainan Engklek

Permainan adalah aktifitas untuk menghilangkan rasa jenuh yang bertujuan untuk bersenang-senang. Permainan ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan terutama pada proses

pembelajaran tematik. Permainan mempunyai banyak jenisnya yang salah satunya yaitu permainan engklek. Permainan engklek merupakan permainan yang dimainkan dibidang data dengan depalan buah kotak dan satu gambar gunung. Berikut gambar permainan engklek.



Gambar 2. 1 Media Engklek

1.4.6 Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan berbagai keterampilan salah satunya keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar guru adalah seperangkat kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam melatih aktivitas dan pengalaman peserta didik serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.