

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Baharuddin, 2008: 12). Belajar dapat membawa suatu perubahan bagi seorang anak, baik perubahan dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, dimana perubahan-perubahan tersebut dapat membantu anak dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Belajar akan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, karena perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar biasanya melalui proses yang disebut dengan proses pendidikan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah: kognitif; afektif; dan psikomotorik (Purwanto, 2013: 49). Oleh karenanya, perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik maka hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik.

Soimin (2014:20) merupakan hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan adalah salah satu aset untuk membangun sumber

daya manusia yang berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia menunjukkan fenomena yang cukup memprihatinkan diantaranya ketidakmampuan proses pendidikan menghasilkan lulusan yang tidak berkualitas. Proses belajar mengajar didominasi dengan tuntutan anak harus menghafalkan dan menguasai pelajaran sebanyak mungkin. Berbagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan telah dilakukan antara lain pengembangan dan perbaikan kurikulum.

Adanya permasalahan pendidikan dilapangan dipandang perlu untuk menerapkan kurikulum baru sebagai pembaharu pendidikan. Dengan adanya pembaharu kurikulum ini, diharapkan dapat menciptakan generasi Indonesia yang memiliki budi pekerti yang baik dengan diimbangi kecerdasan dan keterampilan yang kreatif pula. Kurikulum yang dimaksud yakni kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memuat tujuh mata pelajaran yang ditekankan. Salah satu mata pelajaran yang dimaksud adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk warga negara khususnya warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab atas hal yang telah dilakukan dan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang terdapat pula dalam kurikulum 2013.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 3 Panjang Suci Anggraeni S.Pd.SD yang dilakukan pada 1 Oktober 2018, diperoleh informasi adanya banyak permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, seperti kurangnya antusias

siswa dalam mengikuti pelajaran, siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, serta banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah karena kurang paham. Siswa kelas IV cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan melaksanakan perintah yang diberikan guru.

Pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian kelas IV SD 3 Panjang pada tahun ajaran 2018/2019, dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi kenampakan alam dan buatan, ada 10 siswa dari total 16 siswa atau sebesar 62,5% siswa yang nilainya masih di bawah KKM yakni 70. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi laporan hasil pengamatan ada 9 siswa dari total 16 siswa atau sebesar 56,25% yang nilainya masih di bawah KKM yaitu 70. Rendahnya hasil belajar disebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif berfikir sehingga kurang memahami materi yang dipelajari yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk membuat siswa menjadi aktif, salah satunya dengan melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Kenyataannya siswa yang aktif dalam diskusi kelompok hanya beberapa siswa saja, sedangkan siswa yang malas hanya bergantung pada siswa yang pintar.

Hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD 3 Panjang yang dilakukan pada 1 Oktober 2018, terdapat beberapa permasalahan yang dialami siswa.

Beberapa siswa tidak dapat menerima materi yang diajarkan guru dengan baik. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran siswa hanya aktif mendengarkan penjelasan materi dari guru. Kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran masih didominasi oleh guru atau pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah. Guru pada saat ini belum menciptakan pembelajaran yang kreatif dengan berbagai alasan seperti, belum mempunyai ide karena kesibukan yang dijalaninya. Hal ini dapat dilihat dari minimnya penggunaan media, metode dan minimnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Keadaan ini tentu menciptakan kurangnya interaksi antar siswa, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan membosankan. Oleh karena itu, guru belum berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe *Numbered Head Together*. Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spenser Kagan (1993). *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 (Shoimin, 2014: 108). Model NHT mengacu pada belajar

kelompok siswa, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda-beda. Menurut Shoimin (2014: 107) sintaks model pembelajaran *Numbered Head Together*.

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor;
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya;
- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau 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 dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain;
- 6) Kesimpulan.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Mana'a, Sriwinda dkk (2015) dengan judul "Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips Dengan menggunakan pembelajaran koperatif tipe *Numbered heads together* di kelas IV SD lalong Kecamatan tinangkung utara kabupaten Banggai kepulauan" yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari daya serap, ketuntasan, dan post tes siswa sebagai berikut: a) daya serap siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 66,29 meningkat pada siklus II menjadi 81,95; b) ketuntasan siswa pada siklus I dengan hasil tidak tuntas meningkat pada siklus II dengan hasil yang tuntas; c) *post test* yang diperoleh siswa pada siklus I memperoleh nilai 68,45 meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 85,87.

Trianto (2009: 82) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama, "Merupakan

jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternative terhadap struktur kelas tradisional”.

Alasan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* karena sesuai dengan karakteristik siswa pada SD 3 Panjang. Model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat memberi kesempatan pada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawabannya serta meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok

Kecocokan Tema daerah tempatinggalku dengan model *Numbered Head Together* juga menjadi alasan peneliti memilih model tersebut. Dalam materi jenis-jenis pekerjaan yang ada di dataran rendah dan dataran tinggi, serta cerita fiksi menjadi salah satu poin peserta didik untuk melatih kepercayaan diri siswa karena melihat keadaan dimana siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajar terutama pada ranah afektif dan psikomotorik.

Selain menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*, juga dapat menggunakan media permainan Ular Tangga. Ular tangga merupakan permainan papan yang dibagi dalam kotak-kotak dan didalam kotak tersebut terdapat beberapa jumlah gambar ular dan beberapa gambar tangga yang menghubungkannya dari satu kotak dengan kotak yang lain. Dalam permainan

ular tangga terdapat peraturan yang sederhana sehingga anak akan lebih mudah untuk memainkannya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SD 3 Panjang Kudus”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru tema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV SD 3 Panjang?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD 3 Panjang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD 3 Panjang.

2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswatemaDaerah TempatTinggalkukelas IV SD 3 Panjang.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan yang inovatif. Selain itu, juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran kelas IV, diharapkan dapat memberikan manfaat.

a. Bagi Guru

Manfaat Penelitian ini secara praktis bagi guru adalah dapat menumbuhkan semangat dalam menyampaikan materi sehingga tercipta suasana kreatif dan menyenangkan dengan didukung oleh penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan Ular Tangga sehingga dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam penguasaan materi.

b. Bagi Siswa

Manfaat praktis bagi siswa adalah agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Numbered Head Together* berbantu permainan Ular Tangga diharapkan pembelajaran akan semakin bermakna, menyenangkan, dan

tidak membosankan serta dapat mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD 3 Panjang.

d. Bagi Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini berguna sebagai motivator untuk terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran serta sebagai pengalaman dan keterampilan dalam menerapkan model yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SD 3 Panjang Kudus, dalam skripsi ini berfokus pada:

1. Permasalahan dalam penelitian dalam kelas ini adalah masalah peningkatan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa tema Berbagai Pekerjaan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.
2. Penelitian di lakukan pada kelas IV semester I tahun ajaran 2018/2019.
3. Penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas IV SD 3 Panjang dengan jumlah siswa perempuan 7 anak dan siswa laki-laki 9 anak.
4. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 3 Panjang Desa Panjang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

5. Penelitian tindakan kelas ini meneliti pada tema Daerah Tempat Tinggalku muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.
6. Sumber dan subjek penelitian ini yakni guru kelas dan siswa kelas IV SD 3 Panjang.

1.6. Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberibatasan, Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang peneliti bahas melalui penelitian ini. Adapun istilah-istilah dalam skripsi ini yang didefinisikan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Numbered Head Together adalah jenis pembelajaran kooperatif yang bervariasi dari diskusi kelompok yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Gurusebagai fasilitator, membantu kelancaran pembentukan kelompok, pemberian nomor kepada siswa, diskusi dalam menjawab pertanyaan dari peneliti/guru, dan memanggil salah satu nomor siswa untuk memberikan pendapatnya atau jawaban dari pertanyaan untuk mewakili kelompoknya.

Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together*.

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau 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 dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
6. Kesimpulan.

2. Permainan UlarTangga

Permainan Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan dadu yang dapat menentukan berapa langkah yang harus dijalan. Permainan ini menggunakan gambar petak-petak dan didalam petak tersebut terdapat beberapa jumlah soal dan beberapa gambar ular dan beberapa gambar tangga yang menghubungkannya dari satu petak dengan petak yang lain dan dapat dengan mudah dimainkan oleh setiap kelompok. Gambar ular dan tangga digunakan untuk membedakan siswa yang menang dan siswa yang kalah. Siswa yang menang apabila terus mendapatkan gambar tangga atau siswa dapat maju satu langkah atau satu nomer selanjutnya, dan siswa yang kalah apabila mendapatkan gambar ular atau berada diposisi ekor ular maka pemain harus turun mengikuti panjang ular tersebut. Dan apabila pemain menempati petak soal maka pemain harus menjawab soal atau pertanyaan yang terdapat dipetak soal tersebut.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar atau pembelajaran. Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berakhirnya suatu

proses belajar adalah perolehan hasil belajar bagi siswa tersebut. Sehingga hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain atau kawasan belajar. Ada tiga domain belajar, yaitu: (1) *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif) terdiri dari mengingat, mengerti, memakai menganalisis menilai mencipta; (2) *Affective Domain* (Kawasan Afektif) terdiri dari penerimaan (*receiving*), pemberian Respons (*responding*), pemberian Nilai atau penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), karakterisasi (*characterization*); (3) *psychomotor Domain* (Kawasan Psikomotor) terdiri dari Meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai, dan naturalisasi.

1.6.3 Materi IPS Jenis-Jenis Pekerjaan dan Kegiatan Ekonomi

1.6.3.1 Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan dalam arti sempit, istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Kegiatan yang harus dilakukan orang untuk memenuhi kebutuhannya setiap harinya. Setiap hari manusia mempunyai kebutuhan pokok yang harus dipenuhi.

1.6.4.2 Jenis-Jenis Pekerjaan

Jenis-jenis pekerjaan yang terdapat di dataran rendah dan dataran tinggi yaitu: (1) Dataran Tinggi adalah permukaan bumi yang ketinggiannya 500 meter di atas permukaan laut, dataran tinggi biasanya dimanfaatkan untuk peristirahatan, objek wisata, dan usaha perkebunan. (2) Dataran rendah adalah permukaan bumi yang datar dengan ketinggian kurang dari 200 meter di atas permukaan laut. Pada

umumnya dataran rendah berada di sekitar pesisir pantai. Dataran rendah banyak digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya pertanian, peternakan, perumahan, dan industry serta beberapa jenis perkebunan seperti perkebunan kelapa dan tebu. Contoh pekerjaan yang ada di dataran rendah yaitu nelayan. Pekerjaan seseorang nelayan adalah menangkap ikan di lautan dan membawa ikan hasil tangkapan ke daratan untuk dijual konsumen.

1.6.4.3 Kegiatan Ekonomi

Kegiatan manusia adalah suatu masyarakat bisa diperas menjadi tiga macam kegiatan (ekonomi) pokok: (1) kegiatan produksi, (2) kegiatan distribusi, (3) kegiatan konsumsi.

1.6.5 Materi Bahasa Indonesia cerita Fiksi

1.6.5.1 Cerita fiksi

Cerita fiksi adalah cerita rekaan atau cerita khayalan. Hal ini disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyanan pada kebenaran sejarah. Dengan demikian, menyanan pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga ia tidak perlu mencari kebenarannya pada dunia nyata.

1.6.5.2 Tokoh

Tokoh cerita adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur yang baik sebagai pelaku maupun penderita sebagai peristiwa yang diceritakan. Seorang tokoh dapat saja dikategorikan kedalam beberapa jenis penamaan sekaligus, misalnya sebagai tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, dan tokoh antagonis.