

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran saat ini yang ada di Indonesia telah menganut pada sistem Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diberlakukan secara serentak mulai pada tahun 2014/2015 untuk SD/MI dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan *scientific*. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 setiap mata pelajaran saling terintegrasi pada tema-tema, setiap tema ada subtema, dan didalam subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Materi pembelajaran disajikan secara menarik dalam setiap pembelajaran dan mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, dapat mewujudkan rasa ingin tahu siswa terhadap isi materi tersebut dan menjadikan siswa untuk lebih aktif menggali informasi.

Sehubungan dengan diberlakukannya Kurikulum 2013, maka peneliti melakukan observasi di SD 3 Wergu Wetan. Berdasarkan hasil observasi pra siklus yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2018 di SD 3 Wergu Wetan, menunjukkan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 di SD 3 Wergu Wetan belum berjalan secara maksimal. Jumlah siswa dikelas IV ini adalah 35, dimana siswa laki-laki berjumlah 16 sedangkan siswa perempuannya berjumlah 19. Ada beberapa siswa yang kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih suka bermain sendiri atau berbicara dengan temannya dan tidak tertarik mendengarkan penjelasan dari guru, selain itu juga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena materinya terlalu banyak dan masih menggunakan cara menghafal daripada memahami isi suatu materi (Sumber lampiran 2 halaman 226).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 3 Wergu Wetan dan salah satu siswa kelas IV menunjukkan bahwa kegiatan proses belajar mengajarnya masih menggunakan metode ceramah dengan sumber belajar yang terbatas. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan. Media yang digunakan guru hanya berupa gambar. Jadi siswa belum terlibat dalam penggunaan media tersebut. Selain dengan penggunaan media, dalam membentuk sebuah kelompok

guru tidak menggunakan nama kelompok yang unik atau bervariasi untuk membedakan kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Guru hanya memberikan nama kelompok berupa angka 1, 2, 3, dan seterusnya. Jadi kurang bervariasi dan terlihat monoton. Siswa yang ikut bekerjasama dan terlibat langsung dalam kegiatan diskusi hanya sebagian saja. Akibatnya siswa yang merasa dirinya paling pandai dan paling dominan dikelas mengerjakan tugas kelompok secara individu, sementara siswa yang kurang pandai hanya ikut-ikutan mengandalkan siswa yang pandai. Keadaan tersebut membuat siswa kurang memiliki tanggung jawab dalam kelompoknya (Sumber lampiran 5 halaman 231).

Pembelajaran tematik ini terutama pada muatan PPKn dan IPS menurut siswa materinya terlalu banyak dan lebih sering untuk banyak menghafal. Hal ini dibuktikan dengan lemahnya respon siswa terhadap instruksi yang diberikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Pemahaman siswa masih rendah dapat dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata pada waktu ulangan tengah semester belum mencapai kriteria KKM yang telah ditentukan di SD 3 Wergu Wetan yaitu 75. Hal ini bisa dilihat dari muatan PPKn menunjukkan bahwa dari 35 siswa hanya 17 siswa yang telah mencapai KKM dan 18 siswa yang belum mencapai KKM. Sedangkan untuk muatan IPS hanya 16 siswa yang telah mencapai KKM dan 19 siswa yang belum mencapai KKM.

Dari permasalahan tersebut membuat hasil belajar siswa masih rendah tidak sesuai dengan keinginan. Oleh karena itu agar hasil belajar mereka dapat meningkat serta rasa tanggung jawabnya terhadap tugas yang diberikan oleh guru dapat meningkat, maka diberikan sebuah penerapan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Hamdayama (2014: 175) menyatakan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* yaitu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang guna memengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Huda (2013: 203) tujuan dari model pembelajaran *Numbered Head Together* adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Shoimin (2014: 108) menyebutkan langkah-langkah dari model pembelajaran *Numbered Head Together* yaitu: 1) siswa dibagi menjadi 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/mengetahui jawabannya dengan baik., 4) guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerjasama mereka, 5) tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain dan 6) kesimpulan.

Media yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan menggunakan media *Puzzle*. Rokhmat dalam (Elan, dkk 2017: 70) menyatakan bahwa media *Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola. Media *Puzzle* ini dirancang supaya siswa lebih mudah untuk memahai isi materi tersebut dan mudah mengingatnya, selain itu juga dapat menanamkan atau memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi tersebut. Siswa tidak selalu terfokus untuk menghafal materiya, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dapat tercapai dan hasil belajarnya meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* dapat diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafiq (2017) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Kelas 4 SDN Truko” menunjukkan bahwa pada siklus 1 ini tingkat ketuntasan siswa berjumlah 9 siswa atau 56,25% dan siswa yang tidak tuntas KKM berjumlah 7 siswa atau 37,5% dari jumlah siswa secara keseluruhan yaitu 16 siswa. Berdasarkan nilai belajar siswa siklus I nilai tertinggi adalah 88 dan nilai terendah adalah 40 serta nilai rata-rata pada siklus ini adalah 72,06. Pada siklus II telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu tingkat ketuntasan siswa mencapai 14 siswa atau dalam bentuk persen (87,5%) dan siswa yang tidak tuntas mencapai KKM adalah 2 siswa atau (12,5%). Nilai dari siklus II ini yaitu nilai rata-rata yang diperoleh

secara klasikal adalah 76,37 dan nilai tertinggi siswa adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 65. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Literatur selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Devi, dkk (2018) yang berjudul “Penerapan Metode *Numbered Heads Together* Berbantuan *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas 4 SDN 3 Kuripan” menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata keterampilan kolaborasi meningkat menjadi 73,64 kriteria sedang. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 75,9. Siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa (70%) dan terdapat 9 siswa (30%) yang tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata keterampilan kolaborasi yaitu 86,06 kriteria tinggi. Siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa (96,7%) dan 1 siswa (3,3%) yang tidak tuntas dan nilai rata-ratanya yaitu 82,73. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Puzzle* dapat meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada tema 8 muatan Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD 3 Wergu Wetan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS pada siswa kelas IV SD 3 Wergu Wetan?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada tema

7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS kelas IV SD 3 Wergu Wetan?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS kelas IV SD 3 Wergu Wetan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS pada siswa kelas IV SD 3 Wergu Wetan.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS kelas IV SD 3 Wergu Wetan.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS kelas IV SD 3 Wergu Wetan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru serta pengembangan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS. Penelitian tindakan kelas ini juga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi teman-teman seprofesi, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian sejenis dengan memperhatikan subjek, objek, dan tempat yang berbeda.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn dan IPS untuk kelas IV SD 3 Wergu Wetan.
2. Menjadikan siswa lebih aktif dan lebih semangat belajar karena adanya pembelajaran yang inovatif yaitu dengan diterakannya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle*.
3. Menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, menarik, menyenangkan, tidak monoton, dan menjadikan pembelajaran PPKn dan IPS kelas IV menjadi lebih bermakna bagi siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai model pembelajaran *Numbered Head Together*.
2. Menumbuhkan semangat guru dalam menyampaikan materi kepada siswa karena dengan adanya model pembelajaran *Numbered Head Together*.
3. Memberikan perbaikan mengajar bagi guru, bagaimana menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan bagi siswa yang dapat membangkitkan semangat belajar, sehingga nantiya hasil belajar siswa dapat memperoleh hasil yang baik.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Dapat menjadi bahan kepustakaan tentang pelaksanaan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*.
2. Meningkatkan kerjasama antar guru yang berdampak positif.
3. Meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di SD 3 Wergu Wetan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti karena sesuai dengan profesi yang ditekuni selama ini yaitu sebagai calon guru untuk anak-anak nanti.
2. Menambah pemahaman yang lebih jelas mengenai penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama ini guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Dapat meningkatkan motivasi dalam melakukan penelitian tentang masalah-masalah yang berkaitan dalam proses belajar mengajar.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 3 Wergu Wetan.
2. Subjek penelitian tindakan kelas ini ditujukan kepada guru dan siswa kelas IV SD 3 Wergu Wetan yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.
3. Objek dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan IPS.
4. Subtema yang peneliti ambil yaitu Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku dan Subtema 3 Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku.
5. Permasalahan dalam penelitian ini terfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa supaya dapat memenuhi kriteria KKM yang telah ditentukan.

Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Kompetensi Inti (KI):

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 dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. 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.

Kompetensi Dasar (KD):

PPKn:

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

IPS:

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Model pembelajaran *Numbered Head Together* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dimana dalam setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mendapatkan nomor yang berbeda dan setiap anggota kelompok itu bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diemban, sehingga tidak ada pemisah antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* yaitu: (1) siswa dibagi menjadi kelompok dan setiap kelompok mendapat nomor, (2) pemberian tugas terhadap masing-masing kelompok, (3) masing-masing

kelompok mendiskusikan hasil jawabannya dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan/mengetahui jawabannya dengan baik, (4) guru memanggil salah satu nomor anggota kelompok untuk melaporkan hasil diskusinya, (5) tanggapan dengan teman yang lain, (6) kesimpulan.

1.6.2 Media *Puzzle*

Puzzle merupakan sebuah bentuk permainan yang dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. Penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran dapat menantang daya kreatifitas siswa dan ingatan siswa lebih mendalam mengenai materi yang diajarkan. Sebelum media *Puzzle* ini digunakan, siswa terlebih dahulu membaca materi yang ada di buku mereka. Materi yang digunakan dalam media *Puzzle* ini yaitu mengenai keragaman budaya di Indonesia, keragaman ekonomi, serta sikap toleran terhadap keragaman yang ada di Indonesia.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang berlangsung secara berkesinambungan. Perubahan tingkah laku ini bisa berguna bagi kehidupan sehari-hari atau proses belajar untuk jenjang berikutnya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk yaitu pengetahuan, sikap, dan pengalaman.

Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dapat dinilai menggunakan tiga ranah yaitu ranah pengetahuan, ranah sikap, dan ranah keterampilan. Ranah pengetahuan berkenaan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa, ranah sikap berkenaan dengan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan ranah keterampilan berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

1.6.4 Aktivitas Belajar

Setiap kegiatan pembelajaran perlu adanya aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat (*learning by doing*). Aktivitas belajar adalah segala kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran keterlibatan siswa itu sangatlah penting, tidak hanya proses

belajarnya saja, akan tetapi mulai dari perencanaan, proses, dan evaluasi siswa harus terlibat. Dengan adanya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran maka suasana pembelajaran di kelas akan menjadi lebih aktif dan menyenangkan (tidak monoton).

1.6.5 Keterampilan Guru

Seorang pendidik atau guru harus mampu memahami kondisi-kondisi yang memungkinkan dirinya untuk menerapkan keterampilan untuk mengkondisikan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru meliputi: (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan bertanya, (3) keterampilan memberi penguatan, (4) keterampilan mengadakan variasi pembelajaran, (5) keterampilan menjelaskan, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan pembelajaran perseorangan, (9) keterampilan menutup pelajaran.

1.6.6 Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

Materi yang akan dibahas oleh peneliti pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku yaitu tentang keragaman budaya berupa rumah adat dan pakaian adat, keragaman ekonomi, dan sikap toleransi terhadap keragaman yang ada di Indonesia. Keragaman yaitu suatu kondisi pada kehidupan masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai perbedaan suku bangsa, ras, agama, budaya, dan lain-lain yang merupakan keindahan dari suatu bangsa tersebut. Budaya yaitu segala sesuatu yang dapat dipelajari, dialami, dan diwariskan secara turun temurun yang dapat melahirkan suatu makna pandangan hidup yang akan memengaruhi sikap dan tingkah laku suatu masyarakat tersebut.

Keragaman budaya (*cultural diversity*) yaitu keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia yaitu segala sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Indonesia dikatakan sebagai salah satu negara dengan tingkat keragaman budaya atau tingkat heterogenitasnya yang tinggi. Tidak saja keragaman budaya kelompok suku bangsa namun juga keragaman budaya dalam konteks peradaban, tradisional hingga ke modern, dan kewilayahan. Keragaman budaya di Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan

dengan negara lainnya. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi.

Keberagaman ekonomi yaitu aset perekonomian suatu bangsa yang harus dilestarikan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, hal ini disebut sebagai kegiatan ekonomi atau tindakan ekonomi. Kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari terdiri atas kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Setiap daerah dalam wilayah Indonesia mempunyai keragaman adat istiadat dan budaya yang khas atau berbeda-beda. Setiap warga masyarakat termasuk kita hendaknya bisa menunjukkan sikap toleransi terhadap keragaman yang ada. Toleransi dapat diartikan sebagai perilaku terbuka yang menghargai segala perbedaan yang ada dengan sesama manusia. Keragaman masyarakat Indonesia hendaknya kita pahami bersama sebagai kelebihan bangsa Indonesia yang bisa memperkaya khasanah budaya nasional. Kita harus bisa menerima keragaman dalam masyarakat dengan bijaksana, dan bisa menjadikan keragaman yang ada sebagai alat untuk mempererat persatuan dan kesatuan NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia).

