

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia No.20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang isinya:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi pendidikan diatas, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan di kelas.

Salah satu upaya yang harus dilakukan guru dalam penyempurnaan dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah adalah pemecahan masalah pembelajaran, baik yang menyangkut materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan sumber pembelajaran, penilaian pembelajaran dan hal-hal lain yang berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran.

Upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS, perlu diadakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Selama ini pelajaran IPS seringkali disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dengan keterlibatan siswa yang sangat minim, atau pasif, kurang menarik siswa karena hanya mengandalkan komunikasi satu arah. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar. Model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dimana siswa hanya menyimak penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan latihan saja. Selain itu, selama ini pembelajaran IPS cenderung lebih bersifat teoritis dan terkesan terpisah dari kehidupan nyata siswa dengan menitik beratkan pada bagaimana menghabiskan materi pelajaran dari buku teks, pembelajaran IPS juga belum menggunakan pendekatan, model, dan metode yang bervariasi dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi di SD Mutiara, dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV belum mencapai nilai KKM yaitu sebesar 70, dari jumlah siswa kelas IV sebanyak 28 siswa hanya 6 siswa yang mencapai KKM sedangkan 22 siswa lainnya tidak mencapai KKM. Alasan yang sering mereka keluhkan pada mata pelajaran IPS yaitu banyak materi yang harus dihafalkan dan dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan.

Tabel 1.1
Presentase Nilai IPS Siswa Kelas IV SD Mutiara

KKM IPS = 70	Jumlah Siswa	%
Di atas KKM	6	21%
Di bawah KKM	22	79%

Sumber: Guru Kelas IV SD Mutiara

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan sangat berpengaruh pada iklim belajar di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil dalam Rusman (2010, h 133) mengemukakan:

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran kooperatif. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara bersama-sama sehingga makna kebersamaan sangat dominan. Selain itu, model ini dapat mengaktifkan siswa dalam belajar karena siswa didorong untuk mengemukakan pendapat atau menyanggah berbagai masalah yang dianjurkan oleh rekan sekelompoknya.

Menurut Stahl dalam Isjoni (2014, h 23) menyatakan:

Dengan melaksanakan model pembelajaran *cooperative learning*, memungkinkan siswa untuk dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan.

Banyak tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS yang salah satunya yaitu tipe *numbered head together*. NHT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas empat tahap yang

digunakan untuk mereview fakta-fakta dan informasi dasar yang berfungsi untuk mengatur interaksi siswa. Model pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang tingkat kesulitannya terbatas. Struktur NHT sering disebut berfikir secara kelompok. NHT dapat membuat siswa menjadi aktif di dalam kelas karena siswa bukan lagi objek pembelajaran, namun bisa berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Menurut Triyanto (2009, h 82) menyatakan:

Numbered Heads Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Numbered Heads Together* (NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Melalui model pembelajaran *Numbered Heads Together* ini siswa banyak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang akhirnya membuat siswa mampu memahami dan mengidentifikasi konsep IPS.

Mengacu pada pendapat tersebut maka dengan *cooperative learning* tipe *numbered head together*, para siswa dapat membuat kemajuan besar kearah pengembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam komunitas mereka dengan cara-cara yang sesuai dengan tujuan pendidikan IPS, karena tujuan utama *cooperative learning* adalah untuk memperoleh pengetahuan dari sesama temannya. Jadi, tidak lagi pengetahuan itu diperoleh dari gurunya, dengan belajar kelompok seorang teman haruslah memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan

pendapatnya dengan cara menghargai pendapat orang lain, saling mengoreksi kesalahan, dan saling membetulkan satu sama lainnya.

Penelitian dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* pernah dilakukan oleh Nurhani (2015) dengan judul “Meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *numbered head together*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dapat meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pada siklus I 67,5 dan siklus II 81,25 sedangkan untuk peningkatan rasa percaya diri siswa mengalami perubahan yang baik dengan nilai rata-rata pada siklus I 2,6 dan siklus II 3,13. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hanifah (2013) dengan judul “Penerapan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA” Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA pada materi sumber energi di kelas II. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil aktivitas psikomotor dan afektif siswa serta hasil belajar IPA siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil aktivitas psikomotor dan afektif siswa secara keseluruhan yaitu siklus I sebesar 83% dan siklus II sebesar 95%.

Melalui model *cooperative learning* tipe *numbered head together* diharapkan pembelajaran menjadi lebih hidup dan aktif sehingga dapat

meningkatkan aktivitas siswa yang pada akhirnya berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SD Mutiara akan meningkat.

Sebagaimana gambaran permasalahan yang ada maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV menetapkan alternatif pemecahan dengan dilakukan penelitian “Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together*.” (Penelitian tindakan kelas materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial pada siswa kelas IV SD Mutiara).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial.
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Siswa kurang memperhatikan pelajaran.
4. Siswa sering keluar kelas dan gaduh.
5. Pelajaran IPS seringnya disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah.
6. Hasil belajar IPS rendah, hal ini terlihat dari tidak tercapainya kriteria ketuntasan belajar minimum.

C. Perumusan Masalah

1. Secara Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah : Apakah aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Mutiara dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial akan meningkat dengan model *cooperative learning* tipe *numbered head together*.

2. Secara Khusus

Berdasarkan uraian dalam identifikasi masalah, secara khusus peneliti merumuskan masalah melalui pertanyaan peneliti:

- a. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara?
- b. Bagaimana aktivitas guru pada pembelajaran peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara?
- c. Bagaimana aktivitas siswa kelas IV pada pembelajaran peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together*?

- d. Mampukah model *cooperative learning* tipe *numbered head together* meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Mutiara tahun ajaran 2016-2017.
2. Model pembelajaran yang diteliti adalah model *cooperative* tipe *numbered heads together*.
3. Konsep yang akan menjadi bahan pengajaran pada penelitian ini yaitu pada materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial.
4. Aspek yang akan diteliti yaitu peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

E. Tujuan Penelitian

1. Secara Umum

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* pada siswa kelas IV SD Mutiara.

2. Secara Khusus

- a. Ingin mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara.
- b. Ingin mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara.
- c. Ingin mengetahui aktivitas siswa kelas IV pada pembelajaran peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together*.
- d. Ingin mengetahui penerapan model *cooperative learning* tipe *numbered heads together* untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa model *cooperative learning* tipe *numbered head together* dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Mampu menerapkan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Mutiara.

b. Bagi Siswa

Meningkatnya hasil belajar dalam mata pelajaran IPS dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *numbered heads together* kelas IV SD Mutiara.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan citra sekolah menjadi lebih baik seiring dengan hasil lulusan yang semakin berkualitas.

d. Bagi Peneliti yang Lain

Bahan referensi bagi peneliti yang lain tatkala akan menerapkan model *cooperative learning* tipe *numbered heads together* pada mata pelajaran IPS.

G. Definisi Operasional

Dengan memperhatikan judul penelitian, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran.

1. Meningkatkan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata meningkatkan adalah: menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi dsb).

2. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata meningkatkan adalah: proses, cara, perbuatan menerapkan.

3. Model *Cooperative Learning*

Menurut Isjoni (2014, h 16) menyatakan:

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student center*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada orang lain.

Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

4. *Numbered Heads Together*

Triyanto (2009, h 82) menyatakan:

Numbered Heads Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Numbered Heads Together* (NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Melalui model pembelajaran *Numbered Heads Together* ini siswa banyak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang akhirnya membuat siswa mampu memahami dan mengidentifikasi konsep IPS.

Untuk mengoptimalkan manfaat belajar kelompok, keanggotaan kelompok sebaiknya heterogen, baik dari segi kemampuannya maupun

karakteristik lainnya. Dengan demikian, cara yang efektif untuk menjamin heterogenitas setiap kelompok maka guru yang harus membuat kelompok-kelompok itu. Karena jika siswa dibebaskan membuat kelompok sendiri maka biasanya siswa akan memilih teman-teman yang disukainya saja.

5. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar menurut Sardiman (2012, h. 95) yaitu “Berbuat atau berperilaku dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar siswa memiliki potensi untuk mengembangkan diri dengan cara diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan di dalam kelas.”

6. Hasil Belajar

Bloom dalam Suprijono (2009, h 6-7) mengemukakan:

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Lindgren dalam Suprijono (2009, h 7) mengemukakan “Hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.”

Memperhatikan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan meningkatkan aktivitas hasil belajar dalam mata pelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning* tipe *numbered head together* pada penelitian ini adalah cara atau proses yang dilakukan agar dapat menaikkan

hasil produksi/hasil belajar serta kegiatan belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran IPS materi peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial pada siswa kelas IV SD Mutiara dengan menggunakan model yang dapat membuat siswa menjadi pusat pembelajaran dan dapat membuat siswa aktif pada saat proses pembelajaran, maka dipilihlah model *cooperative learning tipe numbered head together*.