

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan tidak terlepas dari namanya belajar. Semua orang wajib belajar demi kelangsungan hidupnya, karena dengan belajar manusia akan menemukan suatu hal yang belum diketahui sebelumnya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Siregar & Nara (2010, hlm. 3) “Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat”. Sedangkan Kurnia (2014, hlm. 11) mengemukakan bahwa

Belajar merupakan proses perubahan perilaku dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor artinya belajar merupakan cara setiap individu untuk berubah ke arah yang lebih baik.

Belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu ilmu yang ada dalam setiap jenjang sekolah ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *Social Student*. Banks dalam bukunya *Teaching Strategies for the Social Studies* mengemukakan bahwa “*Social Studies* adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya”.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) biasanya memuat tentang ilmu-ilmu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan mata sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya, hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh KTSP (2006, hlm. 140) yaitu

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik

diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial selaras dengan yang diungkapkan oleh Hanifah (2009, hlm. 121) bahwa “IPS merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran Ilmu-Ilmu Sosial. Merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-Ilmu Sosial: sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, ekologi”.

Dalam jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Kita juga menyadari bahwa ada juga mata pelajaran-mata pelajaran lain yang bertujuan untuk membantu para siswa agar mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk dapat hidup berpartisipasi dalam masyarakat demokratis.

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat, karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Menurut Sapriya (2009, hlm. 194-195) tujuan mata pelajaran IPS, yaitu.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Selain itu, Sapriya (2014, hlm. 12) menjelaskan juga tujuan pendidikan IPS yang ada di sekolah yaitu

Oleh karena itu IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai

pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan IPS di sekolah yaitu menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik yang mampu berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat. Terlebih dahulu peserta didik harus menguasai berbagai konsep pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai agar dapat diterapkan dalam kehidupannya kelak di masyarakat. Untuk dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai tersebut diperlukan suatu pembelajaran IPS yang dapat menjadikan peserta didik sebagai manusia yang unggul. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terdapat materi keragaman suku bangsa dan budaya dapat menunjang terciptanya manusia yang unggul, yang dapat menghargai arti sebuah perbedaan dalam keragaman yang terjadi di Indonesia.

Dengan mempelajari IPS tersebut siswa diharapkan memiliki ilmu dan *skill* yang bisa diterapkan dalam kehidupannya. Ilmu dan *skill* yang dimiliki harus terus diasah agar dapat bermanfaat bagi kehidupan. Karena ketika seseorang mempunyai ilmu dan *skill* yang bagus, maka akan mempermudah dalam melakukan sesuatu. Contohnya, seseorang yang mempunyai ilmu dan *skill* tentang menanam padi dengan baik, maka ia akan mendapatkan keuntungan dari padi tersebut, karena ia menghasilkan padi yang banyak.

Namun, dalam kenyataannya di lapangan, siswa merasa sulit akan pelajaran IPS karena terlalu banyak hafalan yang harus diingat oleh siswa. Apabila siswa sudah merasakan kesulitan dalam memahami pelajaran IPS, maka ia tidak akan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 13 September 2014 pada materi keragaman suku bangsa dan budaya ditemukan masalah-masalah pada kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung ketercapaian KKM. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi pada tabel halaman berikutnya.

**Tabel 1.1**  
**Deskripsi Pembelajaran**  
**(Data Awal)**

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
1.	Media: Guru tidak menggunakan media.	Dampak: Siswa mengalami kesulitan ketika mengelompokkan keragaman budaya di Indonesia.
2.	Model: Guru tidak menggunakan model pembelajaran.	Dampak: Pembelajaran yang dialami siswa tidak terarah.
3.	Metode: Guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi.	Dampak: a. Siswa merasa bosan ketika dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi pasif. b. Psikomotor siswa tidak dilatih karena terlalu banyak berdiam di tempatnya masing-masing.
4.	Pengelolaan Kelas: a. Guru berdiri terus di depan ketika menjelaskan materi. b. Guru tidak mengontrol siswa saat pengerjaan tugas.	Dampak: a. Berleha-leha saat mengerjakan tugas. b. Ada siswa yang kurang memperhatikan (sibuk sendiri) ketika guru menjelaskan materi.
5.	Sumber Pelajaran: Hanya memanfaatkan buku paket saja.	Dampak: Siswa hanya terpaku kepada buku paket saja.

Berdasarkan Tabel 1.1 tampak bahwa masalah pada kinerja guru yaitu mengenai media, model, metode, pengelolaan kelas, dan sumber belajar. Dengan memahami kinerja guru dan aktivitas siswa tersebut jelas terlihat bahwa guru hanya menggunakan buku paket IPS saja dengan metode ceramah sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa menggunakan alat bantu dan media pelajaran yang mendukung. Setelah dilakukan wawancara terhadap guru tentang penggunaan media, menurut pendapatnya tidak menggunakan media karena keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak memadai. Sehingga guru menggunakan alat bantu seadanya saja.

Kinerja guru ketika proses pembelajaran akan memberikan pengaruh terhadap siswa. Hal ini dikarenakan guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran.

Berikut tabel aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

**Tabel 1.2**  
**Aktivitas Siswa pada Proses Pembelajaran**  
**Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**  
**(Data Awal)**

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Σ Skor	Daya Capai Indikator (%)	Keterangan				
		Ketepatan dalam mengerjakan soal				Keaktifan dalam diskusi				Disiplin						SB	B	C	K	SK
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0							
1.	Banu Sunarya		√				√					√		5	55,6			√		
2.	Aris M. Hidayat		√				√					√		4	44,4			√		
3.	Dara Noviantica	√					√					√		7	77,8		√			
4.	Elga Novianti	√					√					√		7	77,8		√			
5.	Ferdi Gusnandi			√			√					√		3	33,3				√	
6.	Kanda M. Rizki		√				√					√		4	44,4			√		
7.	Karlina W.	√					√					√		6	66,7		√			
8.	Lilis Nurlela		√				√					√		5	55,6			√		
9.	Mohammad Rizky D.		√				√					√		5	55,6			√		
10.	M. Erlangga		√				√					√		5	55,6			√		
11.	M. Insan			√			√					√		3	33,3				√	
12.	M. Randi W.	√					√					√		7	77,8		√			
13.	Puan Maharani Risdiana	√					√					√		6	66,7		√			
14.	Riska Rismala		√				√					√		5	55,6			√		
15.	Rivaldi S. M.		√				√					√		5	55,6			√		
16.	Riatna Permana		√				√					√		4	44,4			√		
17.	Rizal Awaludin	Berhalangan hadir																		
18.	Rizky Amirullah	√					√					√		6	66,7		√			
19.	Sidri Mutoharoh	√					√					√		6	66,7		√			
20.	Popi Ropikoh	√					√					√		7	77,8		√			
21.	Yunisa Syahrani		√				√					√		5	55,6			√		
<b>Jumlah</b>												105	1.167	0	8	10	2	1		
<b>Rata-rata</b>												4,9	55,6							
<b>Persentase %</b>												47,6	47,6	0	38	47,6	9,6	4,8		

Berdasarkan Tabel 1.2 terlihat tampak jelas aktivitas siswa yang masih kurang terbilang lebih banyak, karena kalau dipersentasekan mencapai 47,6%. Hal ini tentunya masih memerlukan perbaikan dalam meningkatkan aktivitas siswa agar lebih aktif. Di sini guru dapat menggunakan berbagai macam metode untuk menunjang proses pembelajaran, karena metode sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Penjelasan ini didukung oleh pendapat Wahab (2007, hlm. 88)

bahwa “metode mengajar merupakan proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif”.

Ketika kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami masalah, maka akan mengakibatkan perolehan hasil belajar belum tuntas dengan nilai KKM yaitu 68. KKM ini ditentukan atas dasar perhitungan intak siswa (rata-rata nilai pelajaran IPS dalam rapot), daya dukung (guru, media, sarana dan prasarana yang memadai), dan kompleksitas (kerumitan dari setiap KD). Berikut data hasil belajar yang diperoleh ketika pengambilan data awal.

**Tabel 1.3**  
**Hasil Belajar Siswa**  
**(Data Awal)**

No.	Nama	Nilai Akhir	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Banu Sunarya	56	-	√
2.	Aris Maulana Hidayat	64	-	√
3.	Dara Noviantica	76	√	-
4.	Elga Novianti	80	√	-
5.	Ferdi Gusnandi	48	-	√
6.	Kanda Maulana Rizki	52	-	√
7.	Karlina Wulandayanti	80	√	-
8.	Lilis Nurlela	56	-	√
9.	Mohammad Rizky D.	64	-	√
10.	Muhammad Erlangga	64	-	√
11.	Muhammad Insan	32	-	√
12.	Muhammad Randi W.	80	√	-
13.	Puan Maharani Risdiana	80	√	-
14.	Riska Rismala	56	-	√
15.	Rivaldi Surya Maulana	56	-	√
16.	Riatna Permana	64	-	√
17.	Rizal Awaludin	-	Berhalangan hadir	
18.	Rizky Amirullah	76	√	-
19.	Sidri Mutoharoh	60	-	√
20.	Popi Ropikoh	76	√	-
21.	Yunisa Syahrani	72	√	-
<b>Jumlah</b>			<b>8 orang</b>	<b>13 orang</b>
<b>Persentase</b>			<b>38,096%</b>	<b>61,904%</b>

Dari paparan Tabel 1.3 terlihat bahwa hanya 8 orang yang tuntas dan 13 orang yang belum tuntas, bila dipersentasekan siswa yang tuntas adalah 38,096% sedangkan yang belum tuntas 61,904%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu mendapatkan perbaikan karena hasil belajar siswa pada materi

keragaman suku bangsa dan budaya belum mencapai target. Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang berbeda-beda. Di sini siswa diharapkan dapat menghargai keragaman kebudayaan yang ada di Indonesia, agar tercipta kerukunan satu sama lain.

Seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran ketika tujuan pembelajarannya tercapai. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Huda (2012) bahwa “salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi”. Maka dari itu siswa akan memahami apa yang sedang dipelajarinya ketika pemrosesan informasi dari guru tersampaikan dengan baik. Namun dalam kenyataan di lapangan, masih banyak kinerja guru yang harus diperbaiki, contohnya dalam penyampaian materi kepada siswa.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran tersebut, guru seyogyanya menggunakan cara pembelajaran yang lebih variatif agar siswa lebih merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Tindakan yang dapat dilakukan seorang guru ialah dengan menggunakan media dan model pada saat pembelajaran. Karena dengan adanya suatu perubahan dalam pembelajaran akan menunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran. Hal ini sesuai dengan inovasi pendidikan yaitu “suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan” (Sa’ud, 2008, hlm. 6).

Dalam penelitian ini, setelah mendapatkan data awal diperoleh aktivitas siswa yang masih kurang baik. Contohnya siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga siswa lebih memilih ngobrol bersama teman sebangkunya daripada menyimak penjelasan dari guru. Selain itu, siswa menjadi pasif karena siswa hanya berdiam saja di tempatnya masing-masing tanpa dilatih psikomotornya. Melihat permasalahan yang telah diperoleh, maka dari beberapa alternatif yang ada diambil tindakan dengan penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*). Dengan penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* ini siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena gambar *culture of khatulistiwa* memiliki warna yang jelas,

ukurannya pun besar sehingga dapat terlihat sampai bangku belakang. Seperti yang kita ketahui anak lebih suka dengan gambar-gambar yang memiliki warna, menurutnya gambar lebih menarik. Sedangkan dengan melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*), siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan psikomotor siswa lebih dilatih dengan cara berkelompok melalui model tersebut, serta akan meningkatkan rasa kebersamaan bersama teman karena siswa akan bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media dan model ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena mereka menemukan hal yang baru dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Dari keseluruhan uraian di atas, maka penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Gambar *Culture of Khatulistiwa* melalui Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur (*Structured Numbered Heads*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang).

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Berdasarkan data awal yang diambil di kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang, permasalahan yang muncul yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?



- c. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?

## 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Cikurubuk, masalah yang muncul pada diri siswa pada saat proses pembelajaran siswa sibuk dengan teman sebangkunya, tidak merespon guru dengan baik, terlihat bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa belum mencapai hasil yang memuaskan, terbukti dengan nilai siswa yang belum mencapai target KKM.

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan, maka digunakan media dan model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Media yang digunakan yaitu media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) sebagai alat belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media tersebut mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*), yaitu pada tahap perencanaan guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS), alat evaluasi, media gambar *culture of khatulistiwa* dan box yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Target yang harus dicapai oleh guru pada tahap perencanaan ini yaitu 100%.

Pada tahap pelaksanaan guru harus mencapai target 100%. Proses pembelajaran yang mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*), yaitu siswa dibagi menjadi lima kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang. Setiap siswa dalam kelompok memegang nomor yang berbeda-beda. Ada yang memegang nomor 1, nomor 2, nomor 3, dan nomor 4. Nama kelompoknya pun berbeda-beda, sesuai dengan nama pulau seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Setelah itu setiap kelompok

diberi tugas masing-masing. Sebelum melaksanakan tugas, sebagai tantangannya setiap kelompok mengerjakan terlebih dahulu teka-teki *culture of khatulistiwa* bersama anggota kelompoknya yang tersimpan dalam amplop. Kemudian, kelompok yang telah selesai mengerjakan tantangan tersebut langsung ditukar dengan LKS lalu berburu ke box yang telah disediakan. Kelompok Sumatera berburu mencari jawaban di box 1 mengenai alat musik daerah. Kelompok Jawa Barat berburu mencari jawaban di box 2 mengenai rumah adat. Kelompok Kalimantan berburu mencari jawaban di box 3 mengenai benda pusaka. Kelompok Sulawesi berburu mencari jawaban di box 4 mengenai tarian daerah. Kelompok Papua berburu mencari jawaban di box 5 mengenai makanan khas daerah. Kelompok yang telah berhasil menemukan jawaban pada box yang dituju kemudian pindah ke box yang lain, misalnya kelompok yang dari box 1 pindah ke box 2, kelompok yang dari box 2 pindah ke box 3, kelompok yang dari box 3 pindah ke box 4, kelompok yang dari box 4 pindah ke box 5, dan kelompok yang dari box 5 pindah ke box 1. Perputaran tersebut searah jarum jam. Jawaban yang dicari oleh setiap kelompok dari masing-masing box yaitu media gambar *culture of khatulistiwa*.

Setelah selesai mendapatkan jawaban dari setiap box, semua kelompok kembali lagi ke tempatnya masing-masing. Jawaban yang telah didapat yang berupa media gambar *culture of khatulistiwa* tersebut kemudian ditempel di LKS yang telah disediakan. Penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) ini membantu siswa dalam mengelompokkan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Pembelajaran yang dilakukan mengacu pada model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) ini siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya, belajar bertanggung jawab atas tugas yang dipegang olehnya, disiplin, dan dapat berperan aktif dalam kelompoknya. Huda (2011, hlm. 139) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam pelaksanaan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*), adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.

- 2) Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomornya. Misalnya, siswa nomor satu bertugas membaca soal dengan benar dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan penyelesaian soal. Siswa nomor 2 bertugas mencari penyelesaian soal. Siswa nomor 3 mencatat dan melaporkan hasil kerja kelompok.
- 3) Jika perlu (untuk tugas-tugas yang lebih sulit), guru juga bisa melibatkan kerjasama antarkelompok. Siswa diminta keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama-sama siswa-siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dengan demikian, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar *culture of khatulistiwa* yang mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) pada materi keragaman suku bangsa dan budaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68. Target dari hasil pembelajaran adalah 85% dengan keterangan 18 siswa dari 21 siswa dikatakan berhasil mencapai KKM.

Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur (*structured numbered heads*) kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah penggunaan media gambar *culture of khatulistiwa* melalui kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur

(*structured numbered heads*) kelas IV SDN Cikurubuk Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.
  - b. Memberikan suasana pembelajaran baru pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.
  - c. Meningkatkan kerjasama yang baik di antara siswa.
  - d. Menumbuhkan rasa tanggungjawab terhadap siswa.
  - e. Menumbuhkan rasa semangat dalam belajar.
2. Bagi Guru
  - a. Mengembangkan kreativitas guru menggunakan media dan model pembelajaran yang berbeda.
  - b. Meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.
  - c. Memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
  - a. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
  - b. Memberikan bahan referensi yang variatif.
  - c. Memotivasi kepada guru lain dalam proses pembelajaran agar lebih kreatif.
4. Bagi Peneliti
  - a. Menambah wawasan mengenai teori, strategi, model pembelajaran, dan media pembelajaran.
  - b. Memberikan pengalaman untuk mencari permasalahan di sekolah dan juga pemecahan masalahnya.
  - c. Mengembangkan kreativitas dalam memperbaiki proses pembelajaran.

### E. Batasan Istilah

Untuk memperjelas fokus penelitian diberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, Sadiman (Kustandi & Sutjipto, 2011, hlm. 7).
2. Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi yang berupa foto, atau lukisan (Sudin & Saptani, 2009, hlm. 27).
3. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2012, hlm. 46).
4. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, Slavin (Solihatin & Raharjo, 2008, hlm. 4).
5. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2012, hlm. 3).
6. Keragaman suku bangsa dan budaya adalah suatu keragaman yang memiliki kekayaan akan ragam budaya pada suatu tempat, yang memiliki unsur-unsur budaya sebagai pendukungnya. (Hisnu & Winardi, 2008, hlm. 84).