

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang mengajarkan siswa untuk peka terhadap lingkungan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa. Dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diajari bagaimana cara untuk berinteraksi, bertoleransi dan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Clark (dalam (Supriatna,dkk. 2009, hlm. 6) menyatakan,

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya, dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditunjukkan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan, dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu siswa.

Suatu pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang ideal menurut Supriatana, dkk. (2009 hlm. 19) , “seharusnya dalam suatu pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak dapat lepas dari belajar untuk menguasai proses ilmiah dalam aspek ilmu sosial untuk menemukan/merumuskan konsep/produk ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah secara interdisipliner.”

Namun, belakangan ini pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial dianggap membosankan karena pembelajarannya yang bersifat hafalan sehingga cenderung kurang menarik dan membosankan,

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat memberikan dukungan yang positif dalam belajar, namun dapat juga menghambat proses belajar. Hambatan-hambatan yang terjadi berakibat pada hasil belajar individu yang mengalami proses belajar tidak sesuai dengan yang diinginkannya. Keadaan-keadaan tersebut berdampak pada timbulnya masalah pada proses belajar selanjutnya. Minat belajar siswa yang rendah akan menjadi hambatan yang sangat berarti pada proses pembelajaran, karena dapat mengakibatkan prestasi belajar

siswa rendah. Oleh karena itu guru diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV B peneliti di sekolah yang dilakukan pada 12 dan 18 Desember tahun 2014, di dapatkan permasalahan dalam pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut.

Tabel 1.1
Deskripsi Pembelajaran Awal

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
1	Media: Guru tidak menggunakan media.	Dampak: a. Siswa mengalami kesulitan untuk mengenal kebudayaan di Indonesia itu sendiri secara langsung. b. Siswa tidak tertarik karena terkesan monoton karena tidak ada media.
2	Pengelolaan Kelas: a. Guru kurang menguasai kelas. b. Guru berdiri terus di depan dan hanya sesekali menegur siswa c. Guru tidak mengontrol siswa saat pengerjaan tugas diam terus di meja.	Dampak: a. Siswa tidak bisa diatur. b. Siswa mengobrol. c. Siswa bermain saat pembelajaran. d. Siswa asik sendiri. e. Berleha-leha saat mengerjakan tugas dari guru. f. Saat mengerjakan tugas siswa bergerombol pada satu meja. g. Ada siswa yang kurang memperhatikan (sibuk sendiri) ketika guru menjelaskan.
3	Metode: Guru menggunakan metode ceramah, saja	Dampak: a. Siswa tidak bersemangat untuk belajar tidak ada motivasi dari guru. b. Siswa pasif.

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
4	Pendekatan: Guru hanya memperhatikan siswa yang unggul di kelas.	Dampak: a. Siswa yang “kurang” mengalami kesulitan dalam pembelajaran. b. Siswa yang agak nakal tidak peduli dengan pembelajaran
5	Model: Guru tidak menggunakan model pembelajaran.	Dampak: Pembelajaran yang dialami siswa tidak terarah dan bermakna.

Permasalahan belajar seperti yang diungkapkan pada tabel terjadi pada siswa kelas IV B di SDN Rancamulya Sumedang . Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai pada materi keragaman suku bangsa dan budaya yang kurang memuaskan ketika di tes. Banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 72 yang ditentukan. Hasil tidak sesuai yang diharapkan oleh guru. Dari 18 siswa kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang, 12 orang (66,67 %) diantaranya belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM). Lebih jelasnya bisa dilihat tabel hasil belajar siswa berikut ini.

Tabel 1.2
Data Awal Hasil Belajar Kelas IV B SDN Rancamulya

No	Nama Siswa	Nomor Soal							Jumlah	Nilai	Interpretasi			
		1	2	3	4	5	6	7			10	100	Lulus	Belum Lulus
													√	-
1	Susan Susanti	1	1	0	1	0	1,5	0	4,5	45	-	√		
2	Andri Dwi	1	0	1	1	0	0	1,5	4,5	45	-	√		
3	Alya Damayanti	1	1	1	1	1	2,5	0	7,5	75	√	-		
4	Cikha	1	1	1	1	1	2,5	0	7,5	75	√	-		
5	Desi R	1		1	1	1	1,5	1,5	7	70	-	√		
6	Dinda Nova	1	1	1	1	1	0	2,5	7,5	75	√	-		
7	Fuji Agustiani	1	1	1	0	1	0,5	0,5	5	50	-	√		
8	M. Iqbal	1	1	1	1	0	0	2,5	7,5	75	√	-		
9	M. Rafli	1	0	1	1	0	1,5	2,5	8	80	√	-		
10	Nadya	1	1	1	0	0	1,5	2,5	7	70	-	√		
11	Riska	1	1	1	0	0	1,5	0	4,5	45	-	√		
12	Salsabila	1	0	1	1	0	1,5	1,5	6	60	-	√		
13	Siti Yulia	1	1	1	0	1	0	0,5	4,5	45	-	√		
14	Silva	1	1	1	1	1	0	2,5	7,5	75	√	-		
15	Yoga	1	1	1	0	1	0	0,5	4,5	45	-	√		
16	Irfan M	1	0	0	1	0	1,5	2,5	6	60	-	√		
17	M.Rifki	1	1	1	0	1	0	1,5	5,5	55	-	√		
18	Dina Marlina	1	1	1	0	0	1	1,5	6	60	-	√		
Jumlah											6	12		
Rata-Rata											61,39			
Persentase											33,33%	66,67		

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72(tujuh puluh dua)

Mengingat bahwa siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan, perlu diupayakan adanya pembenahan terhadap berbagai hal yang berkaitan dengan optimalisasi hasil belajar siswa. Suprijono (2012, hlm. 7) mengemukakan, “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.” Dengan meningkatnya hasil belajar siswa jadi diharapkan timbul suatu perubahan perilaku yang positif dalam diri anak

Jadi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu model yang mendukung pembelajaran. Mills (dalam Suprijono, 2012, hlm. 45) mengatakan bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Dengan adanya suatu model diharapkan terjadi suatu perubahan pola pembelajaran anak yang lebih variatif dan tidak membosankan

Siswa di sekolah dasar biasanya sangat suka bekerja dalam kelompok. Hal ini dikarenakan oleh terjadinya interaksi antar siswa yang lebih leluasa dalam berdiskusi.

Dengan dilihatnya minat siswa yang lebih menyukai pembelajaran yang berbasis kelompok maka diperlukan sebuah model pembelajaran kooperatif yang variatif dan tidak membosankan mengingat siswa lebih menyukai pembelajaran secara berkelompok daripada perorangan.

Nurhadi (dalam Satrijono, 2012, hlm. 167) mengatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.” Jadi dengan kata lain dengan penggunaan model kooperatif ini sudah menimbulkan interaksi antara siswa.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) yang merupakan sebuah model kooperatif yang memiliki variasi yang berbeda yang diharapkan mampu membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran.

Namun, untuk membantu proses penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT maka penulis juga akan memerlukan penggunaan media untuk membantu model pembelajaran menjadi lebih menarik.

Jadi, selain penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT peneliti juga akan menggunakan media berupa Kartu Budaya sebagai sarana penyampai materi kepada siswa.

Media kartu budaya yang termasuk dalam media gambar akan membantu siswa dalam pembelajaran. Waskito (dalam Afriyanti, 2012) menyatakan “bahwa media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi.”

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dengan bantuan media kartu budaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Dengan menerapkan model ini, pembelajaran secara kelompok tidak

hanya terpusat pada satu orang siswa yang bekerja tetapi siswa bisa lebih aktif dalam bekerja sama mengerjakan lembar latihan kelompok.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut akan dilaksanakan penelitian pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan media kartu budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan media kartu budaya ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar yang dialami oleh siswa sehingga hasil yang didapat sesuai tujuan dan target.

Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan Media Kartu Budaya.**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam di Kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang).”

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, analisis situasi dan masih rendahnya hasil belajar siswa dalam sub tema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah seperti dibawah ini :

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*numbered head together*) dengan media kartu budaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa yang baik?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*numbered head together*) dengan media kartu budaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang setelah

penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*numbered head together*) dengan media kartu budaya?

2. Pemecahan Masalah

Model pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tidak berjalan monoton dan akan menjadi menarik bagi siswa.

Tetapi, ada juga masalah yakni ketidakcocokan antara model dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa atau mungkin model yang digunakan kurang menarik minat siswa sendiri.

Masalah tersebut diatas juga akan berdampak terhadap proses dan hasil belajar siswa dan bisa jadi tujuan awal serta target hasil belajar yang diinginkan guru tidak akan tercapai.

Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya minat belajar siswa akan pembelajaran dengan metode ceramah yang cenderung monoton, ketidakmampuan siswa dalam bekerja sendiri dalam pembelajaran sehingga membuat hasil akhir menjadi kurang memuaskan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya yang akan diajarkan.

Dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan diatas serta akibat masih kurang baiknya hasil belajar siswa, maka digunakanlah model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan media kartu budaya yang diharapkan mampu membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang sesuai target yang diinginkan oleh guru.

Dengan pengaplikasian model kooperatif tipe NHT diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran. Pengaplikasiannya diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih bervariasi. Variasi penomoran yang merupakan ciri model kooperatif NHT akan mampu memberikan pembelajaran yang menarik disenangi siswa.

Sementara media kartu budaya sendiri termasuk dalam kategori media visual atau gambar. Media kartu budaya sendiri, terinspirasi dari media gambar yang dimodifikasi sedikit untuk semakin menarik siswa, bagian depan kartu

merupakan gambar berbagai budaya yang ada di Indonesia, sementara bagian belakang terdapat gambar garuda sebagai lambang negara. Dengan gambar yang ada di bagian depan diharapkan siswa mengenal budaya-budaya yang ada di Indonesia, sementara bagian belakang gambar yang merupakan gambar garuda diharapkan membuat siswa semakin mengenal lambang negara Indonesia. Berikut adalah contoh gambar media kartu budaya.



(a) Bagian depan



(b) Bagian belakang

Gambar 1.1
Media Kartu Budaya

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) akan meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT merupakan sebuah model pembelajaran kelompok yang berbeda dari model kelompok biasa yang mungkin sudah biasa digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Variasi penomoran yang digunakan akan membuat siswa dituntut untuk selalu siap kapan dipanggil nomornya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sementara media kartu budaya merupakan media yang menarik siswa dengan gambar-gambar berbagai budaya yang menarik siswa untuk belajar. Dengan menariknya minat siswa untuk belajar maka tentu hasil belajar yang didapat akan meningkat menjadi lebih baik.

Untuk lebih jelasnya, berikut adalah langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) dan media kartu budaya.

- a. Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok, masing-masing kelompok berjumlah tiga siswa.
- b. Setiap diberi tugas membahas mengenai keragaman budaya satu daerah satu kelompok (Aceh, Sumatera Utara, Jawa Barat, Jawa Timur, Bali, Irian Jaya dan Nusa Tenggara Timur).
- c. Siswa membuat tanda nomor siswa pada masing masing siswa di setiap kelompok, pembagian nomor antara satu sampai nomor tiga.
- d. Pembagian lembar kerja siswa dan media kartu budaya.
- e. Memberikan pertanyaan kepada siswa yang bernomor 3.
- f. Menyimpulkan jawaban dari masing-masing siswa.
- g. Memberikan pertanyaan kepada siswa yang bernomor 1.
- h. Menyimpulkan jawaban dari masing-masing siswa.
- i. Memberikan pertanyaan kepada siswa yang bernomor 2.
- j. Menyimpulkan jawaban dari masing-masing siswa.

Dengan penggunaan model kooperatif tipe NHT dan media Kartu Budaya akan membuat variasi dalam pembelajaran yang diikuti siswa. Dengan tertariknya siswa dalam pembelajaran, maka hasil belajar yang dicapai tentu akan lebih baik.

Target yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah memperbaiki hasil belajar pada pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan kooperatif tipe NHT dan media kartu budaya adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan (target 90%)

Target perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana-rencana yang akan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran.

b. Proses pembelajaran

- 1) Kinerja Guru(target 90%)

- (1) Menyajikan materi
- (2) Mengelompokan siswa
- (3) Melaksanakan langkah model kooperatif tipe NHT (*numbered head together*)
- (4) Membagikan media kartu budaya
- (5) Membimbing siswa dalam aktivitas pembelajaran
- (6) Menyimpulkan materi pembelajaran
- (7) Melaksanakan evaluasi

2) Aktivitas Siswa (target 90%)

Target aktivitas siswa dilakukan melalui penilaian diskusi yang dilakukan selama pengaplikasian model kooperatif tipe NHT dan media Kartu Budaya.

c. Hasil Belajar (target 90%)

Target hasil belajar siswa diperoleh dari penilaian tes berupa tes tertulis berdasarkan KKM dengan tercapainya indikator siswa dapat memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) dan media kartu budaya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV BSDN Rancamulya Sumedang sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik sesuai target yang ingin dicapai.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) dan media kartu budaya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV B SDN Rancamulya Sumedang sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik sesuai target yang ingin dicapai.
3. Mendeskripsikan peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*numbered head together*) dan media kartu budaya pada materi

keragaman suku bangsa dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar belajar siswa kelas IV BSDN Rancamulya Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut

Bagi Siswa

1. Memberdayakan siswa untuk berlatih kerja sama dan tanggung jawab dalam diskusi kelompok serta melatih siswa untuk mampu berinteraksi dengan siswa lainnya.
2. Mengurangi pengaruh guru sehingga prinsip guru sebagai fasilitator terwujud dengan baik sehingga siswa semakin mandiri dalam belajar

Bagi Guru

1. Memberikan ruang lebih bagi guru sebagai fasilitator bukan sebagai pusat pembelajaran.
2. Menjadi referensi metode dan media yang bisa digunakan oleh guru.

Bagi Sekolah

1. Meningkatkan mutu sekolah dengan hasil belajar yang didapat bertambah baik.
2. Mengurang kejenuhan belajar di sekolah dengan pengenalan metode dan media.

Bagi Peneliti

1. Dapat digunakan sebagai bekal peneliti untuk mengajar dikemudian hari.

E. Batasan Istilah

Untuk memperjelas fokus penelitian ini, maka penulis memberikan batasan-batasan yaitu sebagai berikut.

1. Model pembelajaran adalah sebagai konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Arends (dalam Suprijono, 2012, hlm. 46)).
2. Model Pembelajaran Kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Suprijono, 2012, hlm.61).

3. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT(*numbered head together*) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang langsung melibatkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok serta dapat menyelesaikan masalah dari berbagai perspektif(Herdian, 2009).
4. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, psikomotor, sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono(dalam Munawar, 2009)).
5. Keragaman suku bangsa dan budaya adalah segala budaya yang merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Aneka ragam budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kepentingan masyarakat secara bersama-sama (Asy'ari 2007, hlm. 57).
6. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*receiver*) (Heinich (dalam Hernawan, dkk., 2007, hlm. 3)).