

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu cara untuk seseorang sebagai pendewasaan diri untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri sendiri di lingkungan demi kelangsungan hidupnya di masyarakat. Hal ini sesuai dengan yang di ungkapkan oleh UUSPN No. 20 tahun 2003 (Sagala, 2003: 3) bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan formal berfungsi sebagai seseorang mendapatkan pengetahuan dalam situasi terkontrol, dengan mendapatkan pendidikan secara formal dan terkontrol maka dapat mendapatkan suatu pendidikan yang baik yang dapat dimanfaatkan oleh setiap individu bagi kelangsungan hidupnya. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Syarifudin dan Nur'aini (2006: 25) "Pendidikan dalam prakteknya identik dengan penyekolahan (*scooling*), yaitu pengajaran formal di bawah kondisi-kondisi yang terkontrol".

Pengertian pendidikan yang lain diungkapkan oleh Mudyahardjo (Sagala, 2003: 3) 'ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal'.

Berdasarkan paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan identiknya berlangsung di persekolahan sebagai lembaga formal. Untuk memperoleh suatu pengajaran demi kelangsungan hidupnya.

Dengan bersekolah seseorang akan mendapat pengetahuan. IPS merupakan salah satu pengajaran yang diberikan di sekolah yang merupakan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial, dapat membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap sosial, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam

kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat. Hal tersebut selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Hanifah (2010: 148) 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.

IPS yang diarahkan untuk peserta didik agar menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab dan menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, hal ini sejalan dengan isi dari KTSP (Depdikbud, 2006: 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 seperti yang diungkapkan oleh Hanifah (2010: 148) 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.

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran IPS merupakan perpaduan dari interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial yang dapat menumbuhkan nilai-nilai sosial pada diri siswa, sehingga dapat mewujudkan suatu masyarakat yang demokratis dan cinta terhadap tanah air.

IPS SD mata pelajaran yang disederhanakan dimaksudkan agar mudah dicerna oleh peserta didik. Pembelajaran IPS SD lebih di sederhanakan dalam arti,

- a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berpikir para siswa sekolah dasar dan lanjutan;
- b) mempertautkan dan memadukan bahan berasal dari aneka cabang ilmu-ilmu pelajaran yang mudah dicerna. (Somantri dalam Hanifah, 2010: 48).

Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS di SD lebih disederhanakan disesuaikan dengan kematangan berpikir para siswa SD dan memadukan beberapa interdisipliner ilmu-ilmu sosial yang mudah dicerna oleh siswa, dalam mempelajari nilai-nilai sosial untuk menjadi warga Negara yang demokratis.

Paparan di atas mempertegas peran pembelajaran IPS untuk mengembangkan pengetahuan siswa terhadap nilai-nilai sosial yang sesuai dengan tujuan IPS SD/MI yang tertuang dalam KTSP (Depdikbud, 2006: 140) 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.

Berdasarkan rumusan tujuan di atas dapat diidentifikasi bahwa tujuan dari pembelajaran IPS yaitu: pertama agar peserta didik lebih mengetahui konsep-konsep yang ada dalam lingkungan masyarakat sehingga dapat beradaptasi dengan kehidupan masyarakat, kedua peserta didik agar memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan rasa ingin tahu untuk menjaga dirinya sebagai masyarakat yang tidak mudah terjerumus pada hal negatif, ketiga melatih peserta didik untuk memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan sehingga dapat lebih peduli dengan masyarakat sekitar dan tidak mementingkan diri sendiri, dan keempat agar peserta didik dapat memiliki kemampuan berkomunikasi sehingga dapat bersaing di era global.

Tujuan-tujuan dari pembelajaran IPS tersebut akan tercapai jika seorang guru dalam mengajar lebih memperhatikan bagaimana merancang atau mengorganisasi fasilitas sebagai bahan yang digunakan untuk mengajar, sehingga pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik akan lebih bermakna. Selaras dengan yang diungkapkan oleh (Gagne, 1992: 3) bahwa, “mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), di mana peran guru lebih

ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu”.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran IPS, tujuan yang dicapai tidaklah mudah. Banyak hal yang tidak dapat dipungkiri yang menghambat dalam proses pembelajaran. Beberapa fakta yang mewarnai pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu bahwa pembelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak menarik. Hal tersebut disebabkan karena, kurang dikemasnya pembelajaran dan guru dalam menyampaikan materi apa adanya tidak membuat suatu rancangan pembelajaran yang menarik sehingga membuat anak menjadi termotivasi dalam belajar. Dari paparan di atas terbukti bahwa aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran IPS masih rendah.

Agar pembelajaran IPS dapat menarik dan menantang siswa, guru dalam pembelajarannya membutuhkan suatu alat bantu yang dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Selaras yang diungkapkan oleh Sadiman (1984: 7).

Media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Media dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh penting tidak hanya sebagai alat bantu semata sesuai yang diungkapkan di atas, tetapi media sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima dalam proses pembelajaran. Selaras dengan yang diungkapkan oleh Sadiman (1984: 7).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu yang dapat menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa serta proses pembelajaran menjadi menarik.

Selain penggunaan media *puzzle*, agar pembelajaran lebih terarah dan dapat melatih kerjasama antar siswa. Maka diterapkannya model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur sebagai acuan pada langkah-langkah pembelajaran. Sesuai dengan apa yang diungkapkan Lie (Saputra, 2007) bahwa ‘pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur’.

Kondisi dilapangan memperlihatkan kenyataan guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan pembelajaran yang tidak menarik dan pasif terhadap aktivitas belajar. Selain itu, pembelajaranpun tidak dapat tersalurkan secara baik kepada siswa.

Setelah pengambilan data awal dari hasil observasi di SDN Sukamulya pada tanggal 21 September 2012 pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia ditemukan masalah-masalah pada kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung ketercapaian KKM.

Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi. Pertama dilihat dari media pembelajaran, guru tidak menggunakan media pada pembelajaran peninggalan sejarah guru dalam menyampaikan materi hanya sebatas menggunakan buku saja, oleh karena itu dampak terhadap siswa yaitu siswa tidak bisa menemukan sendiri pengetahuan yang bermakna, siswa mengalami kesulitan ketika mengidentifikasi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa hindu, karena tidak menggunakan media pada saat pembelajaran dan siswa tidak mengalami pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu sangatlah dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang dapat membuat anak tertarik dan termotifasi untuk belajar.

Kedua, dilihat dari pengelolaan kelas kegiatan yang terjadi pada guru yaitu guru kurang menguasai kelas, guru berdiri terus di depan ketika memberikan penjelasan, dan guru tidak mengontrol siswa saat pengerjaan tugas diam terus di meja. Sehingga dampak terhadap siswa yaitu siswa tidak bisa diatur, siswa mengobrol, siswa bermain saat pembelajaran, siswa asik sendiri, berleha-leha saat mengerjakan tugas dari guru, saat mengerjakan tugas siswa bergerombol pada satu meja dan ada siswa yang kurang memperhatikan (sibuk sendiri) ketika guru

menjelaskan. Terbukti bahwa dari pengelolaan kelas sangatlah buruk apa yang terjadi di kelas pada saat pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu, untuk itu sangatlah diperlukan suatu pengelolaan kelas yang dapat merubah aktivitas siswa menjadi lebih baik lagi.

Ketiga, dari metode pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sehingga dampak terhadap siswanya yaitu siswa tidak bersemangat untuk belajar tidak ada motifasi dari guru dan ketika proses tanya jawab, siswa pasif. Hal tersebut bisa terjadi karena guru tidak menggunakan metode yang menarik dan menantang siswa.

Keempat, dilihat dari Pendekatan yaitu guru hanya memperhatikan siswa yang pintar saja tidak secara merata keseluruhan siswa, maka dampak terhadap siswa yaitu siswa yang “kurang” mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan siswa yang nakal bermain dengan teman-temannya.

Kelima, dilihat dari model pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran, sehingga dampaknya pembelajaran yang dialami siswa tidak terarah dan bermakna.

Berdasarkan paparan di atas tampak bahwa masalah pada kinerja guru yaitu mengenai media, pengelolaan kelas, pendekatan, metode, dan model pembelajaran. Masalah-masalah yang terjadi akibat kinerja guru tersebut mengakibatkan menurunnya kualitas pembelajaran yang terjadi pada siswa, sehingga hasil belajar menjadi rendah. Berikut adalah data hasil belajar yang diperoleh ketika pengambilan data awal:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa
(Data Awal)

No.	Nama	Nilai Akhir	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Siti Latifah N.	70	✓	
2.	Tina Amelia	70	✓	
3.	Santi	50		✓
4.	Fitri Fatrisia	30		✓
5.	Vitaloka	50		✓
6.	Sindi Somartini	20		✓
7.	Siti Nurseha	50		✓
8.	Dahlia Yulia Wati	20		✓

Lanjutan Tabel 1.1

9.	Wiran	50		✓
10.	Shahidda Azhara N. H.	50		✓
11.	Laeli J. S.	70	✓	
12.	Fitri sri Haryani	60		
13.	Aa Supriyatna	40		✓
14.	Fauzan	30		✓
15.	Siti Aulia	40		✓
16.	Yeni Rostina	50		✓
17.	Aril Darmawan	70	✓	
18.	Arif Permana	80	✓	
19.	Syifa Nur A.	50		✓
20.	Santi Susanti	50		✓
21.	Lutfi	30		✓
22.	Miftah	50		✓
23.	M. Rafli	50		✓
24.	Wulan Lestari	10		✓
25.	Dede Permana	50		✓
26.	Arif K.	40		✓
27.	Sovia I.	30		✓
28.	Yuli Yuliawati	50		✓
29.	Leni	50		✓
		Jumlah	5 orang	24 orang
		Persentase	17,2%	82,8 %

Dari paparan tabel 1.2 memperlihatkan hanya 5 orang yang tuntas dan 24 orang yang belum tuntas, bila dipersentasekan siswa yang tuntas adalah 17,2% sedangkan yang belum tuntas 82,8% dengan nilai KKM yang ditentukan oleh guru yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu mendapatkan perbaikan karena hasil belajar siswa dalam materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu masih rendah.

Untuk itu diperlukan suatu tindakan agar dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dari beberapa alternatif yang ada maka diambil tindakan dengan menggunakan media *puzzle* melalui penerapan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur. Penggunaan media *puzzle* melalui penerapan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur ini berdasarkan pada teori konstruktivisme. Piaget (Wina Sanjaya, 2006: 121) menyatakan bahwa.

Pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksikan oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

Dengan menggunakan media *puzzle* melalui penerapan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur diharapkan pada hasil belajar siswa dapat lebih bermakna, karena dengan media *puzzle* dapat mendorong siswa untuk menemukan sendiri hal-hal yang terkait dengan peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu dan dengan media *puzzle* dapat membantu siswa mengenal peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu. Juga dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Karena media *puzzle* merupakan bagian dari permainan yang dapat menarik siswa, tidak membuat siswa bosan dan membuat pembelajaran menjadi hidup. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Penggunaan Media *Puzzle* peninggalan sejarah Hindumelalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan-peninggalan Sejarah pada Masa Hindu di Indonesia”** (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan data awal yang diambil di kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, permasalahan yang muncul yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia. Oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan

sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

- c. Bagaimana aktivitas siswa setelah penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Sukamulya, masalah yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung siswa asik sendiri, sulit diatur, mengobrol hal tersebut karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran dan siswa sulit mengikuti proses pembelajaran. Juga 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 dirancang sebuah media melalui penerapan model yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media melalui penerapan model tersebut dinamakan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur sebagai alat belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia. Media *puzzle* melalui penerapan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur yang dibuat adalah sebuah gambar yang disusun sehingga membentuk gambar salah satu peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia, setelah itu siswa dibagi tugas masing-masing. Siswa nomor 1 berada pada kotak bernomor satu untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 2 berada pada kotak

beromor 2 untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 3 pada kotak ketiga untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 4 pada kotak ke empat untuk menganbil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 5 pada kotak nomor lima untuk menganbil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 6 pada kotak nomor enam untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan.

Setelah itu siswa menyusun *puzzle* secara bersamaan yang telah ada pada masing-masing siswa yang diambil pada kotak. Gambar yang terdapat pada *puzzle* tersebut harus ditebak oleh siswa bahwa gambar tersebut termasuk pada peninggalan sejarah apa. Setelah menebak gambar, dilanjutkan untuk menjawab pertanyaan dan menuliskan pada lembar LKS. Media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan model kooperatif teknik kepala bernomor terstruktur dapat membantu siswa dalam mengenal peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia.

Adapun tahapan pembelajaran yang akan dilakukan mengacu pada model kooperatif teknik Kepala Bernomor Terstruktur. Dengan menggunakan teknik ini siswa diharapkan dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Lie (2005: 57) meyakini bahwa, langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif teknik Kepala Bernomor Terstruktur, yaitu:

- 1) siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor,
- 2) penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomornya. Misalnya, siswa nomor 1 bertugas membaca soal dengan benar dan mengumpulkan data yang mungkin berhubungan dengan menyelesaikan 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 mengadakan kerja sama antar kelompok. Siswa bisa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka.

Berikut langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *puzzle* peninggalan sejarah yang mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur:

a. Kinerja Guru

1) Perencanaan (target 100%)

- a) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran
- b) Mempersiapkan LKS
- c) Mempersiapkan alat evaluasi.
- d) Mempersiapkan lima media *puzzle* peninggalan sejarah hindu.

2) Pelaksanaan (target 100%)

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru mengajak siswa berdoa
- (2) Guru mengkondisikan kelas.
- (3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- (4) Guru melakukan apersepsi.
- (5) Guru menyampaikan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh siswa.

b) Kegiatan Inti

Tahap 1 pembelajaran kooperatif (Penjelasan materi)

- (1) Guru menjelaskan materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia.
- (2) Guru menjelaskan kegiatan kelompok untuk mengerjakan LKS.

Tahap 2 pembelajaran kelompok (Belajar dalam kelompok)

- (3) Guru membagi siswa ke dalam lima kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang. Setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor.
- (4) Guru membagikan *puzzle* peninggalan sejarah, LKS, dan menyediakan sumber pembelajaran.
- (5) Guru membimbing siswa dalam proses belajar kelompok untuk menyelesaikan LKS yang telah diberikan. Setiap siswa mempunyai tugasnya masing-masing.

Tahap 3 pembelajaran kooperatif (Penilaian)

- (6) Salah satu perwakilan dari kelompok melaporkan hasil diskusinya di depan kelas.
- (7) Guru dan siswa bersama-sama membahas hasil diskusi LKS.
- (8) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pembelajaran.

Tahap 4 pembelajaran kooperatif (Penghargaan)

- (9) Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok.
- c) Kegiatan Akhir
- (1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - (2) Guru melakukan tes akhir.
 - (3) Guru melakukan refleksi
 - (4) Menutup pembelajaran
- b. Aktivitas siswa (target 90%)
- 1) Siswa dibagi dalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang.
 - 2) Setiap kelompok akan mendapatkan *puzzle* peninggalan sejarah yang berbeda dan diberi lembar LKS.
 - 3) Siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor tersebut dibagi tugas masing-masing, yaitu: Setiap anggota kelompok dibagi rata untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa nomor 1 berada pada kotak bernomor satu untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 2 berada pada kotak bernomor 2 untuk menganbil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 3 pada kotak ketiga untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 4 pada kotak ke empat untuk menganbil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 5 pada kotak nomor lima untuk mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan. Siswa nomor 6 pada kotak nomor enam untuk

mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle* pada masing-masing kotak yang telah disediakan.

- 4) Setiap kotak terdapat satu pertanyaan dan dua potongan *puzzle* untuk masing-masing kelompok.
 - 5) Setiap belakang potongan *puzzle* terdapat nomor yang sesuai dengan nomor urut kelompok masing-masing. Setiap siswa harus mengambil potongan tersebut berdasarkan nomor urut kelompoknya dan ambil pertanyaan sesuai dengan nama kelompoknya.
 - 6) Masing-masing menyelesaikan tugasnya.
 - 7) Setelah setiap siswa mengambil pertanyaan dan potongan *puzzle*, harus kembali kepada kelompok masing-masing.
 - 8) Setiap siswa memegang potongan *puzzle* kemudian disusun secara bersamaan.
 - 9) Kemudian siswa menebak gambar yang terdapat pada *puzzle*.
 - 10) Selesai menebak dilanjutkan untuk setiap kelompok harus menjawab pertanyaan tersebut dan susun pada lembar LKS yang telah disediakan.
 - 11) Kemudian setiap perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi di depan kelas.
- c. Hasil Pembelajaran (target 90%)

Hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu dapat meningkat dengan kriteria ketuntasan minimal 65.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

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

- a. Mengidentifikasi perencanaan penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

- b. Mengidentifikasi pelaksanaan penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- c. Mengidentifikasi aktivitas siswa setelah penggunaan media *puzzle* peninggalan sejarah melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- d. Mengidentifikasi hasil belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle* peninggalan melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia kelas V SDN Sukamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia.
 - 2) Memberikan suatu pembelajaran baru untuk siswa dalam materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia.
 - 3) Melatih siswa untuk bekerja sama dan saling membantu ketika belajar dalam kelompok.
 - 4) Memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.
- b. Bagi Guru
 - 1) Mengembangkan kreativitas guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

- 2) Memberikan suatu pengalaman baru bagi guru dalam membuat suatu media pembelajaran untuk materi peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 - 2) Dapat memotivasi guru yang lain agar dalam pembelajaran lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media.
 - 3) Sebagai upaya perbaikan kualitas sekolah.
 - 4) Sebagai bahan referensi sekolah.
- b. Bagi Peneliti
- 1) Menambah wawasan mengenai teori, strategi, model pembelajaran, dan media pembelajaran.
 - 2) Memberi suatu pengalaman untuk mencari permasalahan dan mencari pula pemecahan masalah dari permasalahan tersebut.
 - 3) Meningkatkan kemampuan dalam menghadapi permasalahan dalam pembelajaran.

D. Batasan Istilah

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

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso dalam Susilana, 2008: 6).
2. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian (Ismail, 218).
3. Teknik Kepala Bernomor Terstruktur adalah dengan teknik ini, siswa belajar melaksanakan tanggungjawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya (Lie, 2005: 57).
4. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotoris. (Sudjana, 2010: 3).