

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai wahana untuk membangun diri seseorang yang mencakup segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan seseorang sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup. Proses pendidikan tersebut mencakup berbagai aspek yang bilamana dilakukan dengan tepat akan menuntun dan mengubah kehidupan seseorang menjadi lebih baik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Sugiyono (2015: 42) pendidikan diartikan sebagai 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. Arti pendidikan tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan 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 (Trianto, 2014: 1).

Pendidikan dapat ditempuh melalui berbagai jalur, jenjang dan jenis pendidikan dengan kualitas penyelenggaraan yang memadai, sehingga menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber Daya

Manusia yang berkualitas didukung oleh penyelenggaraan dan proses pendidikan yang memiliki kebijakan, sistem, sarana dan prasarana yang memadai. Penyelenggaraan dan proses pendidikan melalui lembaga pendidikan formal yaitu sekolah, yang didalamnya terdapat serangkaian kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, karena dengan kegiatan belajar akan terjadi proses pembelajaran.

Menurut Yamin (2013: 16), bahwa pembelajaran bukan menitik berat pada “apa yang dipelajari”, melainkan pada “bagaimana membuat pembelajar mengalami proses belajar”, yaitu cara-cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan cara pengorganisasian materi, cara penyampaian pelajaran dan cara mengelola pembelajaran. Cara tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, proses pembelajaran harus menuntut keprofesionalan pendidik dalam menerapkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan nilai-nilai penting kepada siswa. Nilai-nilai penting itu tidak dapat diperoleh siswa jika guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja dalam mengajar. Siswa harus diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, terutama teman sekelas, keluarga dan masyarakat agar pengetahuan dapat diperoleh. Pengetahuan yang diperoleh hendaknya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan kualitas hidupnya. Pembelajaran juga perlu

didekatkan dan dikaitkan dengan kondisi lingkungan alam dan sosial. Terutama pada pembelajaran tentang alam atau disebut dengan IPA, yaitu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Guru seharusnya menyadari pentingnya pembentukan nilai-nilai penting dalam diri siswa sehingga mau melakukan inovasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan Ibu Tyas Nurvitasari (guru kelas IVA) dan Ibu Siti Solekah (guru kelas IVB) SDN Tambakroto. Ditemukan berbagai kendala untuk mata pelajaran IPA, yaitu kurangnya inovasi maupun variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru, pembelajaran cenderung berpusat pada guru, keterbatasan guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar pembelajaran di dalam proses pembelajaran, serta kurang memerhatikannya siswa saat pembelajaran sehingga siswa cenderung gaduh saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Nilai IPA pada kelas IV yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) kurang dari separuh dari jumlah siswa di kelas IV dan hasil belajar siswa belum maksimal.

Melihat kondisi tersebut, penanganan dan perhatian perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dengan memunculkan inovasi demi perbaikan dari kondisi sebelumnya. Dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut seperti apa yang dikatakan Johnson & Johnson dalam Trianto (2011: 57) bahwa tujuan pokok belajar kooperatif

adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun secara kelompok.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Menurut Suprijono (2014: 31) semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dari waktu ke waktu. Pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis dan merupakan proses. Pemikiran ilmiah adalah proses konstruksi dan reorganisasi secara terus menerus. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang ada di luar, tetapi ada dalam diri seseorang yang membentuknya. Setiap pengetahuan mengandaikan suatu interaksi dengan pengalaman. Tanpa interaksi dengan objek, seseorang tidak dapat mengkonstruksi pengetahuan.

Selain itu, teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka (Trianto, 2011: 29). Pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi (penyerapan informasi baru dalam pikiran) dan akomodasi (pembentukan skema baru sehingga informasi tersebut mempunyai tempat).

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk memahami materi pada pembelajaran IPA yaitu tipe *Numbered Heads Together* (NHT), karena tipe ini tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Adapun manfaat pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di kelas sebagai strategi pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Ibrahim dalam Hamdayama (2014: 177) yaitu;

(1) meningkatkan pencurahan waktu pada tugas, (2) rasa harga diri menjadi lebih tinggi, (3) angka putus sekolah menjadi rendah, (4) penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar, (5) memperbaiki kehadiran, (6) perilaku mengganggu menjadi lebih kecil, (7) konflik antar pribadi berkurang, (8) sikap apatis berkurang, (9) pemahaman yang lebih mendalam, (10) motivasi lebih besar, (11) hasil belajar lebih tinggi, dan (12) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Manfaat dan dampak positif dari pembelajaran kooperatif dijadikan dasar pentingnya melakukan kelompok belajar bagi siswa di kelas.

Dampak positif dari pembelajaran kooperatif terutama dalam membentuk karakter siswa yaitu; (1) mengajarkan nilai-nilai kerjasama, (2) membangun masyarakat melalui ruang kelas, (3) mengajarkan keterampilan hidup dasar, (4) mengembangkan prestasi akademik, harga diri, sikap terhadap sekolah, (5) menawarkan alternatif bagi model *peer-ranking*-an, dan (6) memiliki potensi untuk menekan aspek negatif dari kompetisi (Zubaedi, 2011: 215).

Kelompok belajar konvensional antara lain; (1) guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok, (2) akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok, (3) kelompok belajar biasanya homogen, (4) pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok, (5) keterampilan sosial sering tidak diajarkan secara langsung, (6) pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok, (7) guru sering tidak memerhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar, dan (8) penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas (Hamdayama, 2014: 64).

Melihat kedua model yang sangat berbeda ini terlihat bahwa model kooperatif sangatlah menarik dan bermanfaat, serta komprehensif; ia memadukan antara tujuan penelitian akademik, integrasi sosial, pembelajaran, proses kolektif. Model ini bisa diterapkan untuk semua subjek pelajaran, pada siswa dalam semua tingkat umur, jika guru memang berkeinginan untuk menekankan proses

formulasi dan pemecahan masalah dalam beberapa aspek ilmu pengetahuan dibanding memasukkan informasi yang belum terstruktur dan belum ditetapkan. Diantara pengaruh instruksional model ini adalah efektivitas pengelolaan kelompok, konstruksi pengetahuan, dan kedisiplinan dalam penelitian kolaboratif. Sementara itu, pengaruh pengiringnya antara lain: kemandirian sebagai pembelajar, penghargaan pada hak orang lain, penelitian sosial sebagai pandangan hidup, dan kehangatan dan interpretasi interpersonal (Huda, 2014: 114).

Model tersebut digunakan dengan berbantuan bahan ajar audio visual berupa video. Bahan ajar berupa video dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif (Prastowo, 2011: 301).

Seperti pendapat yang diungkapkan oleh *Mell Silberman*, bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran, dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan adanya perbaikan hingga 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan, waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal (Prastowo, 2011: 302).

Menurut ungkapan Anderson dalam Prastowo (2011: 304) bahwa video sebagai bahan ajar memiliki kelebihan diantaranya; (1) dengan video (disertai suara atau tidak) kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu, (2) penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi, (3) dapat memperkuat proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tersebut, (4) akan mendapatkan isi dan susunan yang masih utuh dari materi pelajaran atau latihan, (5) informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton (peserta) yang tidak terbatas, (6) pembelajaran dengan video merupakan suatu kegiatan pembelajaran mandiri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan video diharapkan adanya dapat efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Tambakroto, karena siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan secara signifikan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ditemukan penulis pada kelas IV SDN Tambakroto berdasarkan latar belakang diantaranya:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum mencapai keberhasilan. Rata-rata kelas masih rendah dan beberapa nilai siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah.
2. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
3. Kurangnya variasi pembelajaran dan guru belum pernah menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
4. Perhatian siswa yang kurang saat pembelajaran IPA.
5. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang telah ditemukan oleh penulis, kemudian diberi batasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih spesifik dan lebih fokus, diantaranya:

1. Penelitian terbatas untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan video terhadap hasil belajar IPA.
2. Hasil belajar dibatasi pada aspek kognitif (tingkatan C1 sampai C4).
3. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Tambakroto pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016.
4. Materi pelajaran yang diteliti hanya sebatas perubahan kenampakan pada bumi yang terdapat pada Kompetensi Dasar 9.1 yaitu mendeskripsikan perubahan kenampakan pada bumi.

D. Perumusan Masalah

Permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, maka dapat dirumuskan bahwa:

Apakah hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan video lebih efektif dibandingkan dengan hasil penggunaan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Tambakroto?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan video lebih efektif dibandingkan dengan hasil penggunaan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Tambakroto.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran bervariasi dan memiliki kebermanaknaan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat. Dalam penelitian manfaat terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Kedua manfaat tersebut yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi atau masukan dalam pembelajaran yaitu salah satu penggunaan pendekatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar (SD).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga materi mudah untuk dipahami.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi untuk meningkatkan kreativitas guru dan bahan pertimbangan yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Sehingga adanya kebermanaknaan dalam pembelajaran dan adanya perubahan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam rangka perbaikan dalam pembelajaran, khususnya efektivitas dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan model yang sedang diteliti dan mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas mengenai model belajar yang sedang diteliti.