

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan ujung tombak bagi pembangunan peradaban. Sumber daya manusia yang unggul akan mengantarkan sebuah bangsa menjadi bangsa yang maju dan kompetitif di tengah arus globalisasi. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk menciptakan manusia yang cerdas, trampil, cendekia dan mempunyai kecapakan kompetensi yang tinggi, mandiri dan berkepribadian. Sementara itu, dalam perkembangannya bangsa Indonesia masih mengalami hambatan dalam menciptakan kualitas pendidikan yang baik.

Menurut Ahmad Rohani ( 2010:1) mengemukakan bahwa :

Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru atau pengajar adalah mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif di antara dua subjek pengajaran ; guru sebagai penginisiatif awal dan pengarah serta pembimbing, sedang peserta didik sebagai yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan di dalam pengajaran.

Cara belajar siswa yang menekankan pada keaktifan siswa perlu dikembangkan, karena cara belajar siswa aktif secara faktual dapat meningkatkan kadar keaktifan siswa, merupakan suatu bentuk kenyataan yang baru muncul dalam belajar mengajar memerlukan suatu bentuk penanganan khusus, terutama terhadap sifat konservatif para guru pada umumnya.

Pengajaran merupakan aktivitas (proses) yang sistematis dan sistemik yang terdiri atas banyak komponen. Masing-masing komponen pengajaran tidak bersifat parsial atau berjalan sendiri-sendiri tetapi harus berjalan teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan. Untuk itu diperlukan pengelolaan pengajaran yang baik yaitu pengajaran harus dikembangkan berdasarkan pada prinsip-prinsip pengajaran mempertimbangkan segi strategi pengajaran, media pembelajaran, dirancang secara sistematis bersifat konseptual dan fleksibel yang menyangkut masalah interaksi pengajaran, pengelolaan kelas, pendayagunaan sumber belajar maupun penilaian pengajaran.

Juwariyah (2011) dalam penelitiannya menuliskan bahwa peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara antara lain :peningkatan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, peningkatan kompetensi guru efektifitas metode pembelajaran, peningkatan kualitas sarana dan prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai. Tidak hanya peningkatan yang berasal dari faktor eksternal saja namun tuntutan untuk adanya peningkatan keaktifan dan aktifitas belajar siswa juga harus ditingkatkan sebagai upaya pengembangan minat dan bakat peserta didik. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah secara umum masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan klasikal, dimana proses kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media serta sarana prasarana yang belum maksimal, hal ini berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan dan juga keaktifan siswa

dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh adanya hasil dari observasi di sekolah yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa pada saat proses pembelajaran dilaksanakan, proses pengajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya berpusat pada ceramah guru pada saat penyampaian materi pelajaran, tidak adanya kegiatan yang mencerminkan keaktifan belajar dan siswa berbicara sendiri pada saat guru menyampaikan materi pelajaran serta siswa juga merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pelajaran IPA. Jika dalam pembelajaran mata pelajaran IPA hanya menekankan pada penggunaan metode pengajaran berupa ceramah sebagai metode utama dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa, maka siswa akan mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya keadaan tersebut mempengaruhi terhadap keaktifan siswa di kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak selamanya berdampak buruk terhadap hasil dan keaktifan siswa namun apabila penggunaan metode klasikal berupa ceramah tersebut digunakan secara terus menerus dan dominan maka akan menyebabkan kejenuhan, dan dapat menurunkan daya kreatifitas, keaktifan belajar siswa serta siswa tidak mampu belajar dengan mandiri untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.

Untuk itu diperlukan adanya metode, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat.

guna meningkatkan keaktifan belajar siswa, peneliti tertarik melakukan pembelajaran yang berbasis pada penggunaan media yang interaktif, pembelajaran yang kooperatif dan inovatif yang mengutamakan pada keaktifan dengan penggunaan media pembelajaran dadu dan strategi *Numbered Head Together (NHT)* sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP.

Dengan adanya penerapan konsep pembelajaran inovatif dan kooperatif dengan memaksimalkan penggunaan strategi *Numbered Head Together (NHT)* dan media dadu ini dinilai mampu memberikan dorongan guru dan peserta didik melaksanakan praktik pembelajaran secara aktif dan kreatif sehingga mencapai peningkatan pada proses pembelajaran.

Pada umumnya proses kegiatan pengajaran yang sering dilakukan oleh guru hanya berupa ceramah dan penyampaian materi untuk dihafalkan oleh siswa kemudian diadakan evaluasi tanpa memperhatikan daya kreatifitas dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dalam hal ini berperan sangat dominan terhadap pembelajaran berlangsung sedangkan siswa hanya pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang terjadi di SD Mintobasuki 02 Kecamatan Gabus Kabupaten Pati menunjukkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas berpusat kepada guru dan kurangnya pemanfaatan secara maksimal penggunaan media pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif, bosan dan tidak menunjukkan

keaktifan belajar. Kondisi keaktifan belajar siswa dalam indikator keaktifan belajar yang mencakup keaktifan untuk mendengarkan, memperhatikan, berkerjasama, bertanya dan menjawab pertanyaan siswa di SD Negeri Mintobasuki 02 masih menunjukkan ketercapaian indikator keaktifan belajar yang masih rendah dimana untuk keaktifan mendengarkan sebanyak 15 siswa atau 50,00 %, memperhatikan 10 siswa atau 33,33 %, berkerjasama 8 siswa atau 26,66 %, bertanya 9 siswa atau 30,00 %, menjawab 7 siswa atau 23,33 % serta siswa hanya pasif dan hanya mendengarkan guru serta berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dibawah nilai KKM. Hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 18 siswa (60,00%), sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 12 siswa (40,00 %). Selama dalam proses proses pembelajaran berlangsung guru berperan sangat dominan sedangkan siswa hanya berperan pasif dan hanya menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa memaksimalkan daya kreatifitas, keaktifan belajar siswa, ide atau gagasan-gagasan yang ada di dalam pemikiran peserta didik.

Menurut Ahmad Rohani (2010:6) berpendapat bahwa “pengajaran itu merupakan perpaduan antara aktifitas belajar mengajar dan belajar”. Jadi Sikap siswa yang paling dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah keaktifan belajar. Selain itu keaktifan belajar juga dapat sebagai penentu keberhasilan dalam proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Dengan digunakannya strategi *Numbered Head Together (NHT)* dengan media dadu

siswa diharapkan mampu menunjukkan peningkatan keaktifan belajar. Keterlibatan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang menggunakan strategi *Numbered Head Together (NHT)* dengan media dadu diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa, pemahaman siswa terhadap materi, memperkuat daya ingat karena apabila penyampaian materi pembelajaran dilakukan secara tepat dengan mendaya gunakan strategi dan media yang tepat maka konsep belajar akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan strategi *Numbered Head Together (NHT)* dengan media dadu merupakan bagian dari strategi pembelajaran *active learning* yang artinya strategi atau model pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk belajar secara aktif dengan mendayagunakan semua aspek baik aspek fisik ataupun psikis peserta didik. Aspek fisik yang diharapkan dengan adanya penggunaan strategi *Numbered Head Together (NHT)* dan media dadu adalah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan melihat atau hanya pasif. Sedangkan pada aktivitas psikis adalah mengerahkan seluruh peranan dan kemauan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal selama mengikuti proses pembelajaran

Dengan demikian siswa akan menemukan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif sehingga tercapainya pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengangkat judul :  
*Peningkatan Keaktifan Belajar IPA Melalui Penerapan Strategi Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Dadu Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mintobasuki 02 Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2013/2014.*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Selama dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung proses pembelajaran mata pelajaran IPA hanya sebatas menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga keaktifan belajar siswa menjadi rendah.
2. Dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV, guru mendominasi terhadap kegiatan pembelajaran dimana keterlibatan keaktifan siswa tidak terlihat dan siswa pasif, sehingga berdampak pada hasil belajar IPA yang rendah.
3. Selama dalam proses pembelajaran materi pelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung hanya bersumber dari buku teks dan buku bacaan milik guru sendiri tanpa adanya pengembangan materi yang lebih luas dan tidak adanya variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### C. Pembatasan Masalah :

Berdasarkan adanya keterbatasan waktu, ruang lingkup, aktifitas dan cakupan, penelitian ini membatasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini memfokuskan kepada peningkatan keaktifan belajar IPA yang diperoleh dari pengamatan dan hasil belajar yang diperoleh dari nilai pos test.
2. Dadu adalah suatu bentuk alat permainan yang sering kita jumpai dalam permainan anak dan dewasa dimana dadu ini memiliki 6 sisi permukaan yang bertuliskan sejumlah nomor yang berbeda mulai dari nomer satu sampai dengan enam. Dengan adanya alat permainan dadu ini peneliti menggunakan media tersebut guna untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui strategi *Number Head Together (NHT)*.
3. Strategi *Number Head Together (NHT)* adalah salah satu macam dari pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa.
4. Keaktifan belajar berasal dari kata aktif yang mempunyai arti giat. Keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat aktif dalam proses belajar. Pada keaktifan belajar siswa tersebut harus melibatkan kompleksitas aspek baik aspek psikis maupun aspek fisik peserta didik itu sendiri, jasmani dan rohani sehingga menimbulkan dampak perubahan yang positif baik dari segi perilaku dan belajar peserta didik secara benar, cepat dan tepat.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan di atas maka peneliti mengambil perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu dapat meningkatkan keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mintobasuki 02 Gabus Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2013/2014 ?
2. Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mintobasuki 02 Gabus Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2013/2014 ?

#### **E. Tujuan Penelitian :**

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui penerapan strategi *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mintobasuki 02 Kecamatan Gabus Kabupaten Pati tahun ajaran 2013/2014.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui penerapan strategi *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mintobasuki 02 Kecamatan Gabus Kabupaten Pati tahun ajaran 2013/2014.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan ini dapat bermanfaat untuk menambah dan memperkaya wawasan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya terhadap penerapan strategi *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Mintobasuki 02.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1). Memberikan keleluasaan dan pengembangan potensi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 2). Memaksimalkan dan memahami penerapan media dadu dengan strategi *Number Head Together (NHT)* untuk meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama antar siswa dalam kelompok serta meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 3). Menambah daya kreatifitas dan pemahaman materi oleh siswa dengan digunakannya strategi *Number Head Together (NHT)* dan media dadu.

#### b. Bagi Guru

- 1). Untuk memberikan tambahan wawasan kepada guru, khususnya guru Sekolah Dasar dalam penggunaan strategi *Number Head Together (NHT)* dan media dadu .

- 2). Menambah kecakapan, kemampuan, dan keprofesionalan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan strategi *Number Head Together (NHT)*.
- 3). Memberikan solusi pemecahan masalah pada pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar melalui penerapan strategi *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu.

c. Bagi Sekolah

- 1). Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan konsep dan pengaplikasian penggunaan strategi *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu bagi sekolah.
- 2). Meningkatkan kuantitas dan kualitas pada proses pembelajaran khususnya dengan penerapan strategi *Number Head Together (NHT)* dengan media dadu.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang relevan dengan peningkatan keaktifan belajar IPA melalui penerapan strategi *Numbered Head Together (NHT)* dengan media dadu.