

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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. (Undang-Undang RI No 14, 2008:60)

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka dilakukan proses pembelajaran. Belajar adalah upaya atau kegiatan yang dilakukan secara teratur dan terencana sesuai ilmu atau keterampilan yang dipelajari dengan tujuan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Guru memiliki peran penting dalam pendidikan dasar siswa. Salah satu tugas pendidik atau guru adalah memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Disamping itu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan bangsa.

Semua cakupan aspek pendidikan tersebut memberi sumbangsih besar dalam pembentukan generasi bangsa yang cerdas berkarakter serta membentuk jati diri sebagai warga negara penganut nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai Pancasila merupakan kristalisasi dari nilai-nilai budaya lokal yang merupakan nilai-nilai yang pertama dikenal oleh masyarakat Indonesia. Hal ini menekankan pentingnya sejak dini untuk memelihara dan mengembangkan budaya masyarakat lokal sebagai bagian integral dari pendidikan nasional, agar siswa tidak tercabut dari akar nilai-nilai budayanya.

Kearifan budaya lokal merupakan bagian dari konstruksi budaya yang memacu pada berbagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat yang dikenal, dipercayai dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial diantara warga masyarakat. Kearifan budaya lokal secara dominan masih diwarnai nilai-nilai adat. Perwujudan bentuk kearifan budaya lokal yang merupakan pencerminan dari sistem pengetahuan yang bersumber pada nilai budaya diberbagai daerah di Indonesia, memang sudah banyak yang hilang dari ingatan komunitasnya.

Eksplorasi terhadap kekayaan luhur budaya bangsa sangat perlu untuk dilakukan, sekaligus berupaya untuk mengkritisi eksistensinya terkait dengan keniscayaannya perubahan budaya, ruang eksplorasi dan pengkajian kearifan budaya lokal menjadi tuntutan tersendiri bagi eksplorasi khasanah budaya bangsa pada umumnya. Keunggulan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadi ciri khas kedaerahan yang mencakup aspek ekonomi, budaya, komunikasi, ekologi, agama, dan lain-lain. Keunggulan lokal adalah hasil bumi, kreasi seni, tradisi,

budaya, pelayanan, jasa, sumber daya alam, sumber daya manusia atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah (Ahmadi, 2012:9)

Berdasarkan uraian di atas jelas terlihat bahwa siswa merupakan aktor utama dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran PPKn tergantung sepenuhnya pada diri siswa, mereka harus dapat memanfaatkan situasi yang diciptakan guru yang berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran PPKn tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan memperoleh informasi serta penghayatan dan pengamalan terhadap nilai-nilai pancasila. Untuk itu kualitas belajar siswa perlu ditingkatkan melalui penggunaan media-media pembelajaran yang dapat menunjang belajar siswa.

Media pembelajaran harus didesain sedemikian rupa untuk mengakomodir aktivitas siswa sehingga sampai pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator harus menguasai media pembelajaran yang efektif, efisien, dan tepat sasaran. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan harus senantiasa diawali dari situasi nyata dan keadaan siswa dalam kelas agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bermakna dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan observasi awaldi SD IT Tahfizhil Qur'an Yayasan Islamic Centre, saat pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan dengan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku berlangsung di kelas IV mulai pukul 10.15-12.00 WIB, diperoleh hasil bahwa pada saat guru mulai mengajar, guru sudah menyampaikan apersepsi terlebih dahulu, setelah itu guru menuliskan materi dan

memasang media berupa gambar diam tentang Tema Indah Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsa yang akan dipelajari di papan tulis kemudian langsung menjelaskannya pada siswa. Guru meminta siswa mencatat hal-hal penting dari penjelasan yang disampaikan. Pada saat guru menjelaskan materi, ada siswa yang bermain peraut pensil, menggambar, membuat mainan perahu dari kertas, membuat mainan pesawat terbang dari kertas, dan banyak yang mulai ramai dengan teman satu bangku. Guru mencoba menenangkan siswa tapi tidak lama setelah tenang kondisi seperti itu kembali terjadi. Guru beberapa kali memberikan pertanyaan kepada siswa tapi hanya sedikit siswa yang mau menjawab dan jawaban yang disampaikan juga kurang tepat dan cenderung asal-asalan. Setelah selesai menjelaskan materi guru meminta siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan cara kelompok.

Berdasarkan pengamatan penulis, guru hanya sekali berkeliling tanpa memberikan penjelasan apapun pada siswa yang sedang mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) secara kelompok itu. Guru hanya melihat-lihat saja siswa yang sedang bekerja secara kelompok itu tanpa memberikan pengarahan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD IT Tahfizhil Qur'an lebih rendah daripada hasil belajar mata pelajaran yang lain seperti mata pelajaran Matematika, IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Terbukti dari rata-rata hasil belajar PPKn sebelum pembahasan materi Keberagaman budaya bangsa dilaksanakan yaitu 66,77 di kelas IV A dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM 70 terdapat 10 orang dari 22 orang siswa. Siswa di Kelas IV B memiliki nilai rata-rata 65,95 dan yang mendapatkan nilai di

bawah KKM 70 terdapat 12 orang dari 22 orang siswa. Kondisi seperti itu belum sesuai dengan harapan yang dikehendaki oleh sekolah.

Seorang guru memiliki tugas sebagai pengajar. Sebagai pengajar guru dituntut untuk mampu dan ahli dalam mengembangkan strategi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Namun pada kenyataannya guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran, guru cenderung menggunakan media konvensional atau bahkan tidak menggunakan media hanya menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi yang ada didalam buku, memberikan beberapa contoh dan tampak kurang melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam belajar, kurang memberi motivasi dan memberikan kesempatan siswa bertanya sehingga sebagian siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru dan tidak dapat menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik dan lebih menekankan pada hafalan, mencatat di papan tulis dan mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada klarifikasi materi yang jelas. Guru juga tidak memanfaatkan fasilitas sekolah seperti media dan sumber belajar terkait materi yang diajarkan.

Hal ini menyebabkan keaktifan siswa seperti bertanya jawab, bereksperimen, diskusi, praktek, serta menanggapi saran atau ide dalam pembelajaran dan yang lainnya masih belum optimal. Kegiatan yang dilakukan didominasi oleh guru, sedangkan siswa hanya sebatas duduk, diam dan mendengarkan ceramah. Sedikit sekali siswa yang mau bertanya dan mencatat pelajaran. Sehingga pelajaran PPKn menjadi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa. Dampaknya sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang bersemangat,

mengantuk bahkan ada yang mengganggu temannya serta melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Pada umumnya suasana pembelajaran yang dikembangkan guru berjalan sepihak karena menggunakan pembelajaran konvensional dan cenderung monoton, pada prosesnya guru menerangkan materi dengan ceramah, siswa mendengarkan kemudian mencatat hal yang dianggap penting. Sumber utama dalam pembelajaran ini adalah penjelasan guru, siswa yang pasif hanya mendengarkan uraian materi dan menerima secara utuh ilmu atau informasi dari guru. Hal ini berakibat informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Dengan langkah ini juga siswa cepat merasa bosan, jika situasi seperti ini terus berkelanjutan tentu akan berdampak buruk bagi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu mencapai hasil belajar siswa secara efektif adalah model pembelajaran interaktif tipe *Number Head Together*. Model pembelajaran *Number Head Together* merupakan bagian model pembelajaran interaktif yang menekankan pada struktur-stuktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam mencari, mengolah dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas sehingga dapat melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan sehingga siswa lebih produktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran interaktif tipe *Number Head Together* tersebut terdapat kecenderungan bagi guru untuk melatih siswa dalam bekerja sama untuk menemukan konsep sendiri mengenai pembelajaran. Model *Number Head*

*Together* juga menumbuhkan keaktifan siswa untuk mempelajari PPKn agar siswa tidak merasa bosan di dalam kelas.

Dari hasil penelitian terdahulu pada penelitian Agni Era Hafsari (2017:1-9) pengaruh model pembelajaran interaktif tipe NHT berbantuan media Audiovisual berdampak pada situasi kelas dan siswa. Perubahan kondisi siswa antara lain siswa aktif, berani melakukan presentasi, dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil pada pra siklus rata-rata 62,25 dan ketuntasan 20%, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual ada peningkatan yang signifikan hingga 100%.

Dari uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran interaktif tipe *Number Head Together* (NHT) berbantuan media audiovisual pada pembelajaran PPKn dengan judul:

**“Pengaruh Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SD IT TQ Medan Tahun Ajaran 2019/2020”.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, mencatat di papan tulis, dan pemberian tugas sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.
2. Motivasi belajar siswa masih tergolong rendah dalam pembelajaran.

3. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
4. Siswa kurang mengenal mengenai kearifan lokal dilingkungan sekitar.
5. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.
6. Pemanfaatan media dan sumber belajar tidak maksimal
7. Kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru atau berpusat pada guru.
8. Siswa malas untuk membacabuku pelajaran PPKn.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka penulis membatasi penelitian ini pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Interaktif. Model pembelajaran Interaktif yang digunakan adalah *Number Head Together* (NHT).
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Audiovisual dan Media gambar.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah PPKn siswa Kelas IVSD IT Tahfizhil Quran YIC-SU.
4. Penelitian ini dilakukan terhadap pelajaran PPKn Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Indahnya Keberagaman Negeriku.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dengan berbantuan Media Audiovisual dan Media gambar



terhadap hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi kelas IV SD IT Tahfizhil Quran YIC SU?

2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD IT Tahfizhil Quran YIC SU?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan model NHT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD IT Tahfizhil Quran YIC SU?

### **1.5 Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dengan berbantuan Media Audiovisual dan Media gambar terhadap hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi kelas IV SD IT Tahfizhil Quran YIC SU
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT Tahfizhil Quran YIC SU
3. Untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran dengan model NHT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD IT Tahfizhil Quran YIC SU

## 1.6 Manfaat Penulisan

### 1. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn dalam proses pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi kepada guru mengenai pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *NHT* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDIT Tahfizhil Quran YIC SU 2019/2020.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran.

### 4. Bagi Penulis

Dapat dijadikan referensi untuk menambah wawasan penulis tentang pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *NHT* terhadap hasil belajar dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar megister.

### 5. Bagi Penulis Lain

Dapat dijadikan referensi yang baik untuk semua pihak yang membutuhkan dalam melaksanakan penelitian yang sejenisnya