

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tutunan masyarakat modern. Salah satu ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik. Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Komponen yang melekat pada pendidikan di antaranya adalah kurikulum, guru, dan siswa (Sofan : 2013).

Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam Yunus, dkk, (2017) bahwa pengembangan kurikulum 2013 revisi diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran di sekolah harus diperhatikan. Dalam proses pembelajaran di sekolah mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru, bahan ajar, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut merupakan suatu sistem dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan (Yohana : 2011). Maka dari itu bahan ajar dan media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan komunikasi yang baik antara guru dan siswa didalam proses pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Sunaengsih (2016) bahwa “Proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu”.

Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi

siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar. Namun tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, Nasrul (2017).

Media pembelajaran yang tidak menarik menjadi kendala guru untuk melakukan penyampaian pesan kepada siswa, hal tersebut sesuai dalam penelitian Ahmad (2012) yang menyatakan bahwa tingkat pencapaian pengetahuan melalui indera penglihatan mencapai 75%, sementara melalui indera pendengaran hanya 13%, sedangkan melalui indera lain, seperti pengecap, sentuhan, penciuman, pengetahuan hanya dapat diperoleh sebesar 12%. Lingkungan belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar memberikan dampak 3 kali lebih kuat dan mendalam daripada kata-kata (ceramah). Karena itu media pembelajaran kamus bergambar diyakini dapat menunjang efektifitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Kamus menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) yaitu buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian atau terjemahannya. Menurut Aldi (2017) kamus adalah suatu objek untuk mencari kosa kata yang dibutuhkan bagi setiap orang diberbagai lokalitas yang berbeda. Maka kamus bergambar adalah suatu buku acuan yang memuat kata dan gambar, biasanya disusun menurut abjad, berikut keterangan tentang makna, pemakaian atau terjemahannya yang diharapkan dapat membantu siswa untuk mengetahui tentang objek yang berhubungan dengan ilmu sains.

Pembelajaran yang baik tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran, tetapi ditentukan oleh aspek lain, misalnya metode pembelajaran, guru perlu menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran dan

materi yang akan disampaikan. Metode pembelajaran NHT (Number Head Together) merupakan metode dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Nur dalam Yasin (2013) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan kemampuan akademik sekaligus keterampilan sosial (interpersonal). Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Menurut Nur dalam Wahidin, dkk (2013) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok dengan ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya tersebut. Diduga Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* sangat cocok untuk pembelajaran sains di SD, karena anak-anak sangat senang sekali dalam pembelajaran yang menarik.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran karena hasil belajar merupakan cerminan dari proses belajar. Dimana dalam proses belajar sangat dibutuhkan media dan metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa meningkat. Menurut Zaif (2013) setiap mata pelajaran selalu merujuk ketiga bidang tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif, yang mana berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Nana Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Kelompang timur II Pamekasan berdasarkan hasil observasi di SDN Klompang Timur II bahwa pada kelas IV, hal itu dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa (Martinis

Yamin, 2010).Media pembelajaran kamus bergambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Yuniar, 2017).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Apakah penggunaan metode kooperatif NHT (*Numbered Head Together*) dengan media Kamus Bergambar (*Musbar*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III pada materi sains SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura?

Dari rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah melaksanakan pembelajaran materi sains dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media kamus bergambar pada materi sains di SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura?
2. Bagaimana respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran materi sains dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media kamus bergambar pada materi sains di SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media kamus bergambar pada materi sains di SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah melaksanakan pembelajaran materi sains dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media kamus bergambar pada materi sains di SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura.
2. Mengetahui respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran materi sains dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media kamus bergambar pada materi sains di SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura.

3. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media kamus bergambar pada materi sains di SDN Kelompang Timur II Pamekasan, Madura.

D. Indikator Keberhasilan

1. Aktivitas belajar siswa

Indikator keberhasilan Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini yaitu, apabila aktivitas siswa telah mencapai rata – rata 70 % dengan kriteria aktivitas belajar siswa baik.

2. Hasil Belajar Kognitif

Indikator keberhasilan hasil belajar kognitif penelitian ini yaitu, apabila hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 80% dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa memperoleh motivasi belajar, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat memahami materi dengan lebih mudah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan pembelajaran menggunakan media kamus bergambar, khususnya dalam mata pelajaran Sains.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi sekolah dengan upaya menyajikan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian.