

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah sistem yang merupakan suatu totalitas struktur yang terdiri dari komponen yang saling terkait dan secara bersama menuju kepada tercapainya tujuan (Munirah, 2015: 234). Dengan adanya pendidikan manusia memiliki aktivitas dengan tujuan tertentu yang terarah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Nurkholis (2013: 25) menyatakan pendidikan lebih dari sekedar pengajaran yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.

Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Kurniawan, dkk (2013: 390) menyatakan 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. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah (kognitif, afektif dan psikomotor) tersebut secara utuh, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah yang lainnya. Dalam perencanaan proses pembelajaran ini ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu: desain pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian hasil dan proses pembelajaran.

Sejak tahun 1945, kurikulum di Indonesia telah berulang kali diperbaharui dan disempurnakan. Penyempurnaan itu dilakukan berdasarkan perkembangan-perkembangan yang ada baik dari segi teknologi yang semakin canggih, perkembangan peserta didik, dan tuntutan standar yang ingin dicapai. Perubahan-

perubahan yang terjadi dalam kurikulum membawa kebaikan dalam setiap penyempurnaannya, hingga dalam setiap kurikulum saat ini menjadi kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mendefinisikan standar kompetensi lulusan (SKL) sesuai dengan yang seharusnya, yakni sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurnasih (2014: 390) menyatakan acuan dan prinsip penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada pasal 36 Undang-undang No.20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan taqwa, peningkatan akhlak mulia, peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, keragaman potensi daerah dan lingkungan, tuntutan pembangunan daerah nasional, tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, agama, dinamika perkembangan global, dan persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Semua orang perlu mempelajari matematika karena matematika adalah sarana untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013). Mulyono (2009) mengungkapkan bahwa matematika yang seharusnya menjadi alat untuk membantu di kehidupan sehari-hari justru dianggap sebagai sesuatu yang sulit dan menakutkan untuk dipelajari sehingga membuat siswa malas dan kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di kelas III semester II tahun ajaran 2018/2019 SD 1 Kirig Mejobo Kudus pada hari Rabu tanggal 15 Mei tahun 2019 menemukan bahwa hasil belajar matematika di kelas III semester II tahun ajaran 2018/2019 belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi mengenai nilai akhir semester siswa kelas III belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi mengenai nilai akhir semester kelas III di SD 1 Kirig menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas III adalah 68,05. Dari banyaknya siswa yang berjumlah 18. Siswa yang dinyatakan tuntas adalah sebanyak 5 siswa dan yang dinyatakan tidak tuntas adalah sebanyak 11 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara prasiklus dengan guru, pembelajaran matematika di SD 1 Kirig Mejobo Kudus masih belum bisa berjalan dengan baik dan maksimal dikarenakan karakteristik siswa yang masing-masing berbeda satu dengan yang lainnya dan masih kesulitan dalam memahami setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Di sisi lain guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas dan pada saat kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran pada saat menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan alat peraga maupun media pembelajaran di sekolah kurang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III SD 1 Kirig Mejobo Kudus yang bernama ARJ ketika ada materi yang belum dipahami, siswa lebih aktif bertanya kepada temannya yang lain yang dirasa mereka paham, siswa enggan bertanya kepada guru karena ada rasa takut. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V yang bernama MAF ketika pembelajaran tentang materi yang belum dia pahami, dia lebih aktif bertanya kepada guru dikarenakan siswa yang bernama MAF ini termasuk golongan siswa yang aktif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di kelas III SD 1 Kirig dengan mengamati proses pembelajaran siswa kelas III dapat dibuktikan bahwa guru di kelas masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, hal ini beralasan karena metode ceramah dan diskusi belum bisa bekerja dengan maksimal masih ada beberapa siswa yang suka bicara sendiri dengan kelompok nya. Pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran dikarenakan di sekolah kurang memadai sehingga menyebabkan tujuan dan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di SD 1 Kirig Mejobo Kudus perlu adanya perbaikan untuk proses kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan dan hasil belajar siswa bisa maksimal. Perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan model dan media pembelajaran maupun alat peraga yang akan digunakan guru. Berikut adalah langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dengan menggunakan model *Numbered Head*

*Together*. Slavin (Huda:2013) menyatakan bahwa *Numbered Head Together* merupakan metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Asmara (2016:173) menyatakan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan di sekolah. Sedangkan menurut Destiyandani (2016: 67) menyatakan bahwa *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam penelitian Slavin (Huda 2013:203) menyatakan bahwa metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Sintaks langkah model *NHT* (1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok, (2) Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor, (3) Guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya, (4) Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut, (5) Guru memanggil salah satu nomor secara acak, (6) Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, solusinya adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik di dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Arsyad (2009:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran sangatlah besar pengaruhnya dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran yang menjadi target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media



pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu prose belajar mengajar yang efektif.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai ini adalah media lego. Media lego adalah media pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pecahan senilai, karena media lego merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan pecahan senilai.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyani, dkk (2017) yang berjudul “Penerapan lego bricks dalam pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan kecerdasan matematis siswa dalam menghitung bilangan berpangkat” Hasil penelitian ini mengatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran dan mendeskripsikan kecerdasan matematis siswa dalam menghitung bilangan berpangkat setelah menggunakan lego bricks pada siswa kelas III Tahassus MIS Ta’allamul Huda. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas ini dengan model pembelajaran Cooperative Learning.

Model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* berbantuan media lego memiliki keunggulan yaitu model *Numbered Head Together* pada dasarnya merupakan variasi diskusi kelompok, memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat serta mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Selain itu, model pembelajaran *Numbered Head Together* memiliki beberapa keistimewaan, ditinjau dari segi proses, penerapan NHT lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan model kooperatif tipe lainnya. Mengingat potensi baik yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe NHT, peneliti mencoba menerapkan model ini dalam kelas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta perpaduan media pembelajaran menggunakan alat permainan media lego pada model NHT di fase 2 mengajukan pertanyaan. Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak. Bongkah-bongkah ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api,

bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lainnya. Melalui visualisasi benda konkret berupa lego dapat mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mengadakan penelitian melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Numbered Head Together (NHT)* Berbantuan Media Lego untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Kirig”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan pokok yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa kelas IV SD 1 Kirig dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media lego?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 1 Kirig dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media lego?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV SD 1 Kirig dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media lego?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa kelas IV SD 1 Kirig dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media lego.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 1 Kirig dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media lego.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV SD 1 Kirig dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media lego.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini berfungsi untuk memperkaya khazanah ilmiah, utamanya untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa dengan menggunakan model *Numbered Head Together* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD 1 Kirig.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Peneliti**

1. Menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui model *Numbered Head Together* di dalam pembelajaran matematika.
2. Menambah wawasan dan pengalaman mengajar menggunakan model *Numbered Head Together*.
3. Menambah pengalaman dunia pendidikan di lapangan.
4. Memberikan pedoman untuk peneliti selanjutnya.

#### **b) Bagi Siswa**

1. Model *Numbered Head Together* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika yang bersifat abstrak.
2. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk menerima materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c) Bagi Guru**

- A. Memberikan pengalaman dalam menggunakan model *Numbered Head Together*.
- B. Memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan variasi mengajar yang tepat.
- C. Mengidentifikasi dan menerapkan model pembelajaran agar lebih kreatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pembelajaran matematika.

#### **d) Bagi Kepala Sekolah**

Memberikan masukan kepala sekolah dalam untuk proses perbaikan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran semakin baik dan mutu pendidikan meningkat.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Penerapan model melalui *Number Heads Together* berbantuan media lego pada kelas IV SD 1 Kirig”, penelitian ini berfokus pada hal sebagai berikut.

1. Peningkatan hasil belajar siswa dan keterampilan guru.
2. Model *Number Heads Together* dengan berbantuan media lego.
3. Subjek penelitian siswa kelas IV semester 1 tahun 2019/2020 di SD 1 Kirig Kec.Mejobo Kab. Kudus dan peneliti sebagai guru.
4. Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai pada.  
KD 3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.  
KD 4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.
5. Hasil belajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah aspek aktivitas belajar siswa dan pengetahuan siswa berupa soal evaluasi.
6. Penelitian ini dibatasi hanya dengan 2 siklus.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk memberikan gambaran dan arah yang jelas tentang maksud judul “Penerapan Model *Number Heads Together* Berbantuan media lego untuk meningkatkan Hasil Belajar kelas IV SD 1 Kirig”, maka diberikan penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti sebagai berikut:

##### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa yang meliputi kearifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar. Hasil belajar terdapat 3 macam yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan



dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Didalam penelitian ini yang akan diteliti adalah pengetahuan matematika dan keterampilan berupa aktivitas belajar. Hasil belajar matematika meliputi sebagai berikut.

a) Pengetahuan

Dalam hasil belajar matematika terdapat aspek pengetahuan yang terdiri dari pemahaman, penyajian dan penafsiran, penalaran dan pemecahan masalah.

b) Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa adalah aktivitas belajar yang meliputi *Kegiatan-kegiatan visual, Kegiatan-kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, kegiatan emosional* supaya mendapatkan prestasi yang membanggakan.

## **2. Model *Number Heads Together***

Model *Numbered Head Together* merupakan varian diskusi kelompok, model pembelajaran ini mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari beberapa sumber belajar yang akhirnya untuk dipresentasikan di depan kelas. Sintaks model *NHT* antara lain (1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. (2) Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor. (3) Guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya. (4) Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut. (5) Guru memanggil salah satu nomor secara acak. (6) Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

## **3. Media Lego**

Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak atau remaja, bongkah-bongkah ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja, contohnya mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal, kapal terbang, pesawat serta robot, semuanya bisa dibuat. Dalam penelitian ini, lego bisa diibaratkan bagian-bagian yang bisa

dipecah, misalkan satu diwakili lego berjumlah 6 maka setengahnya diwakili lego yang berjumlah 3, begitu seterusnya.

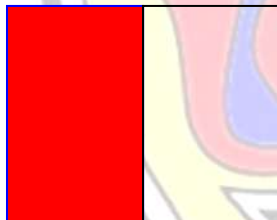
#### 4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah kemampuan atau kecakapan guru dalam membimbing aktivitas belajar. Indikator keterampilan dasar mengajar guru antara lain (1) Keterampilan membuka pelajaran. (2) Keterampilan bertanya. (3) Keterampilan memberi penguatan. (4) Keterampilan mengadakan variasi. (5) Keterampilan menjelaskan. (6) Keterampilan membimbing. (7) Keterampilan mengelola kelas. (8) Keterampilan pemebelajaran perseorangan. (9) Keterampilan menutup pelajaran.

#### 5. Materi Pecahan Senilai

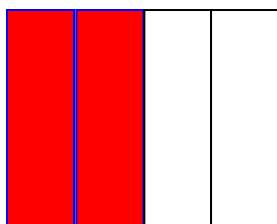
Pecahan senilai adalah pecahan yang nilainya tidak akan berubah walaupun pembilang dan penyebutnya dikalikan atau dibagi dengan bilangan yang sama yang tidak nol.

Ambil selembar kertas HVS. Lipat dua, tepat di tengah-tengah. Kemudian beri warna pada satu bagian.



Berapa bagian kertas yang diwarnai ini? Jawab =  $\frac{1}{2}$

Lipat kembali kertas ini, lipat dua lagi.



Berapa bagian kertas yang diwarnai ini? Jawab =  $\frac{2}{4}$