

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemahaman dalam pembelajaran matematika sebagai kemampuan mengingat dan mengulang konsep, serta prinsip dan prosedur. Pemahaman merupakan persyaratan untuk mencapai kemampuan atau keterampilan kognitif pada tingkatan yang lebih tinggi, oleh karena itu pemahaman menduduki posisi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Pendidikan matematika sangat penting bagi siswa sebagai ilmu dasar yang harus dikuasai dengan baik karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari kontribusi matematika. Untuk menciptakan kondisi yang mengarahkan siswa agar mampu mengkonstruksi pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari dengan konstruksi pengetahuan di dalam kelas.

Siswa Sekolah Dasar secara formal berada rentangan usia 7-12 tahun. Rentangan usia ini jika dihubungkan dengan tingkat perkembangan mental dari Piaget berada pada tahap operasional konkret. Piaget (dalam Suparno, 2001) menyatakan bahwa anak-anak pada tahap ini mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis dan mengenal dunia dengan bantuan benda-benda kongkret. Ini artinya pemahaman siswa pada materi banyak dipengaruhi oleh hasil observasi mereka terhadap lingkungan. Mereka cenderung ingin tahu beragam kejadian yang terjadi pada lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, mereka perlu diberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan tentang hal-hal yang konkret, urutan logis, tetapi masih tergantung pada objek konkret. Pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar perlu dimatangkan dan diberikan kesempatan secara langsung, mengenal serta menemukan kaitan informasi yang satu dengan informasi yang lain. Dalam hal ini guru sebaiknya membawa para siswa dan siswi belajar pada dunia mereka bukan sebaliknya guru yang mendominasi pembelajaran. Akibat dominasi oleh guru maka akan dapat menimbulkan berbagai masalah antara lain hasil belajar matematika masih rendah, kebanyakan siswa tidak menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, siswa masih tertutup dan terlihat enggan untuk bekerjasama dengan teman yang lainnya. Selain itu, siswa belum cukup mampu

memecahkan masalah sendiri. Dikarenakan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, kurangnya pemanfaatan media dan ketidakcocokan dalam pemilihan pendekatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Menurut Undang-Undang Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Pembelajaran tersebut nantinya akan menjadi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti model pembelajaran kooperatif lebih leluasa dalam merancang pembelajaran dikelas agar lebih bervariasi. Oleh karena itu alangkah baiknya dalam pembelajaran diusahakan menggunakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti model pembelajaran kooperatif, dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai model/tipe-tipe yang lebih spesifik guna guru lebih leluasa dalam merancang pembelajaran dikelas agar lebih bervariasi. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif Tipe NHT.

Model pembelajaran tipe *number head together* juga merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Vivi Muliandari, 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe NHT juga memberikan tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Model pembelajaran kooperatif Tipe NHT memiliki kelebihan diantaranya dapat memupuk hasil belajar siswa, mampu memperdalam pemahaman siswa, menyenangkan siswa dalam belajar, mengembangkan sikap positif siswa dan sikap kepemimpinan siswa serta mengembangkan rasa ingin tahu siswa. Meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mengembangkan rasa saling memiliki. Terjadinya interaksi antara siswa melalui diskusi atau siswa secara bersama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Siswa pandai maupun siswa lemah samasama memperoleh manfaat melalui aktifitas belajar kooperatif.

Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya, berdiskusi, dan mengembangkan bakat kepemimpinannya.

Dalam pembelajaran siswa akan merasa senang apabila diberikan media agar pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam pembelajaran tidak hanya menggunakan buku atau LKS melainkan ada media agar pembelajaran mudah dipahami. Banyak siswa yang tidak paham dan sulit mengerti atau memahami materi terutama pada materi kubus dan balok, salah satu materi tersebut yaitu materi matematika.

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan teknologi masyarakat. Oleh karena itu matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan dan gaya pelatihan sesuai dengan kebutuhan setiap tingkatan dan jenis Pendidikan. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama dari SD sampai SMA (Kamarullah, 2017). Matematika pada dasarnya adalah mata pelajaran yang banyak tidak disukai oleh peserta didik. Entah dalam pembelajarannya atau pada materi yang dianggap sulit dipahami. Tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk mengasah kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah, untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematika siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Sabtu tanggal 15 April 2023 di SDN Dengkek 01, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. Peneliti menemukan tentang kegiatan proses pembelajaran matematika yang dilakukan sudah cukup baik dan lancar. Namun ada beberapa kendala seperti anak-anak kurang paham dan kesulitan pada materi mencari volume kubus dan balok. Sebelum pembelajaran dimulai ada anak yang sudah berada di kelas ada juga yang belum datang atau terlambat. Setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai selalu dibiasakan membaca asmaul husna terlebih dahulu di halaman sekolah. Setelah membaca asmaul husna peserta didik harus berbaris di depan kelas terlebih dahulu dan melakukan salam dengan guru kelas.

Kendala lain juga terlihat dari kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu kurangnya memakai media atau jarang menggunakan media sehingga anak-anak kesulitan dalam memahami materi volume kubus dan balok. Pembelajaran hanya memakai media LCD, Proyektor, dan Internet. Pada saat pembelajaran siswa

diberi penjelasan tentang materi dengan menggunakan media buku atau LKS sebagai bahan ajarnya. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk melakukan pembelajaran karena merasa bosan atau monoton. Sehingga rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih standart atau dibawah nilai KKM. Kemampuan rata-rata siswa saat pembelajaran yaitu sedang dalam memahami materi. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ceramah dan diskusi atau kerja kelompok secara bersama-sama.

Hasil wawancara dengan Guru kelas V di SDN Dengkek 01 mengemukakan terdapat beberapa masalah siswa dalam mengikuti pelajaran yaitu sebagai berikut: Ada siswa yang tidak membawa buku, keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung, ada yang belum siap untuk melakukan kegiatan belajar yaitu masih mengantuk dan ada yang bermain sendiri dengan teman sebangkunya, tidak mengerjakan tugas yang diberikan disekolah, tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Untuk itu guru mengantisipasi dengan cara memberi sanksi dengan berdiri didalam kelas saat pembelajaran berlangsung atau memberi tugas tambahan.

Selain menggunakan metode ceramah, metode pembelajaran tersebut juga jarang menggunakan media seperti alat peraga, power point dan lainnya. Sehingga pembelajaran lebih berupa penjelasan tanpa adanya media dan hanya menggunakan buku atau LKS, sehingga siswa banyak yang tidak paham dan mengerti penjelasan dari guru. Karena pada dasarnya setiap kemampuan anak berbeda-beda, sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan metode pembelajaran yang aktif dan inovatif agar anak dapat memahami inti dari pembelajaran. Cenderung siswa menjadi malas untuk memperhatikan guru dan tidak belajar dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar anak menjadi rendah karena pembelajaran yang membosankan dan tidak fokus belajar sehingga hasil belajar menjadi kurang maksimal. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media KUSATIKA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, menyenangkan siswa, mengembangkan sikap kepemimpinan dan rasa percaya diri siswa. Teknik ini bertujuan memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide ide dan dapat mempertimbangkan jawaban yang paling tepat serta mengedepankan kepada

aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang dapat di presentasikan di depan kelas (Rahayu, 2006).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu (Parwata, 2019) hasil penelitiannya adalah hasil belajar geometri siswa yang mengikuti Model Pembelajaran Number Head Together lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti Pembelajaran Konvensional, perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti Pembelajaran Number Head Together dengan siswa yang mengikuti Pembelajaran Konvensional setelah kovariabel kemampuan spasial dikendalikan, adanya kontribusi kemampuan spasial terhadap hasil belajar. Hal ini berbeda dengan hasil dilapangan yang mana SD Negeri Dengkek 01 Pati pembelajaran masih kurang menggunakan model pembelajaran dan lebih mengguakan pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Zulfana et al., 2020) hasil penelitiannya yaitu dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Number Head Together* berbantuan Media Ular Tangga berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 02 Ujung Pandan Jepara. Dengan adanya media ular tangga menjadikan siswa bersemangat dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Hal ini berbeda dengan hasil dilapangan yang mana SD Negeri Dengkek 01 Pati pembelajaran masih kurang menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga siswa masih kurang bersemangat saat pembelajaran yang membuat hasil belajara siswa mennjadi rendah.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Indrawan et al., 2021) hasil penelitiannya ialah Model Pembelajaran *Number Head Together* berbantuan Media Audio Visual berpengaruh terhadap Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Astina Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2021/2022. Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together berbantuan Media Audio Visual ini mampu memberi siswa kesempatan belajar dengan aktif dari proses berpikir, bekerja sama dengan kelompok, antusias saat pembelajaran, berinteraksi dengan

baik bersama teman sebayanya, menerima dan menghargai perbedaan pendapat dalam suatu kelompok.

Solusi yang bisa digunakan untuk permasalahan diatas yaitu dengan digunakannya media pembelajaran, siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya, dan dapat mengembangkan keaktifan didalam kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Number Head Together* Berbantuan Media KUSATIKA Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SD Negeri Dengkek 01 Pati Tahun Ajaran 2023”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Number Head Together* berbantuan Media KUSATIKA Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Dengkek 01 Pati adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa menggunakan Model *Number Head Together* berbantuan media Kusatika pada materi Volume Kubus dan Balok SD Negeri Dengkek 01 Pati.
2. Apakah terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa menggunakan Model *Number Head Together* berbantuan media Kusatika pada materi Volume Kubus dan Balok SD Negeri Dengkek 01 Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa menggunakan Model *Number Head Together* berbantuan media Kusatika pada materi Volume Kubus dan Balok SD Negeri Dengkek 01 Pati.
2. Untuk mengetahui peningkatan nilai hasil belajar siswa menggunakan Model *Number Head Together* berbantuan media Kusatika pada materi Volume Kubus dan Balok SD Negeri Dengkek 01 Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik agar dapat informasi terkait penggunaan model *Number Head Together* (NHT) berbantuan media KUSATIKA pada saat pembelajaran matematika agar hasil belajar menjadi meningkat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kepustakaan pada bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya Universitas Muria Kudus. Serta dapat dipakai untuk acuan bagi penelitian-penelitian sejenis di tahapan lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Bagi peserta didik sebagai motivasi dan semangat dalam proses belajar di sekolah karena menggunakan model *Number Head Together* (NHT) berbantuan media KUSATIKA pada saat pembelajaran matematika sebagai media untuk mereka belajar.

1.4.2.2 Bagi Guru

Mampu memberi gambaran dan informasi tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran pada siswa disekolah untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Serta, bahan masukan dan informasi tambahan serta untuk meningkatkan kinerja guru terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan dan pemahaman tentang model pembelajaran yang digunakan serta media untuk menunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan pengetahuan serta menambah wawasan dan pengalaman dalam tahapan proses pembinaan diri sebagai calon pendidik di

Sekolah Dasar sehingga nantinya peneliti mampu menjadi guru yang profesional dalam proses pembelajaran berlangsung.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini agar masalah yang dibahas tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka peneliti akan membahas permasalahan dan aktivitas siswa kelas V SD Negeri Dengkek 01 Pati pada muatan matematika materi Volume Kubus dan Balok dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantuan Media KUSATIKA. Ruang lingkup penelitian ini difokuskan kepada:

1.5.1 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Dengkek 01 semester 1 tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 34 siswa 13 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki.

1.5.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Number Head Together* berbantuan media KUSATIKA terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Materi Volume Kubus dan Balok Siswa Kelas V SD Negeri Dengkek 01 Pati.

1.5.3 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini difokuskan pada Mata Pelajaran Matematika dengan memberi batasan terhadap muatan Pembelajaran Materi Volume Kubus dan Balok.

1.6 Definisi Operasional

Berikut ini adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian:

1.6.1 Model Pembelajaran *Number Head Together*

Model Pembelajaran *Number Head Together* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih percaya diri dan mempererat kerjasama antar teman agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga siswa yang kurang aktif dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tidak tertinggal oleh siswa yang aktif. Ada beberapa langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *Number Head Together* yaitu 1)

Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, 2) Setiap kelompok beranggotakan 3-5 siswa, 3) Setiap anggota kelompok mempunyai nomor yang telah diberi oleh guru, 4) Guru memberi pertanyaan kepada siswa dan dikerjakan bersama oleh kelompoknya, 5) Guru menunjuk salah satu siswa untuk melakukan presentasi.

1.6.2 Media Kusatika

Media pembelajaran merupakan metode atau alat yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk merangsang pola belajar, mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, dan mampu membuat proses belajar mengajar mencapai tujuan secara maksimal. Media KUSATIKA adalah singkatan dari Media Kubus Satuan Matematika. Media ini merupakan sebuah kotak yang berisi satuan kubus untuk menghitung volume kubus dan balok pada materi matematika. Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dalam penggunaan media tersebut adaah sebagai berikut: 1. Menjelaskan cara menentukan volume kubus dan balok dengan kubus satuan matematika yang dimasukkan oleh guru ke dalam kubus dan balok, 2. Banyaknya kubus satuan yang mengisi bangun kubus dan balok merupakan volume kubus dan volume balok, 3. Setelah itu siswa mencari volume kubus dan balok dengan kubus satuan matematika, 4. Jumlah semua kubus satuan matematika yang dimasukkan ke dalam kubus dan balok merupakan volume kubus dan balok tersebut.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Nilai yang diporeleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai atau hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui seberapa banyak pemahaman yang siswa tangkap saat pembelajaran berlangsung. Dalam hasil belajar ini berfokus pada indikator kognitif (pengetahuan).

1.6.4 Pembelajaran Matematika

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar pada setiap jenjang pendidikan formal yang memegang peran penting dalam kehidupan. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan ide (gagasan-gagasan dan struktur-struktur) dan hubungannya diatur dengan logika, sehingga

matematika merupakan alat yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan atau situasi melalui abstrak, idealisasi atau generalisasi untuk menjadi suatu studi ataupun pemecahan masalah.

