

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi kehidupan manusia. Dengan pendidikan yang berkualitas akan tercipta manusia yang cerdas serta mampu menghadapi era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan teknologi serta mental seorang anak.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah telah berupaya yang mencakup komponen pendidikan, seperti pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum, dan yang tak kalah pentingnya peningkatan proses belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual. Artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Proses belajar mengajar justru lebih baik jika dilakukan secara aktif oleh kedua belah pihak yaitu guru dan peserta didik agar terjadi interaksi yang seimbang antara keduanya.

Pada pembelajaran di kelas, guru hendaknya berusaha menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dapat menerima dan memahami materi yang telah disampaikan.

Situasi pembelajaran menyenangkan ini sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal inilah menjadi salah satu penyebab dari siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Lasmawan (2010:296) menyatakan bahwa model cooperative learning adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (student oriented). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Sedangkan menurut Kuntjojo (2009) Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diupayakan untuk dapat meningkatkan peran serta siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berinteraksi dan belajar secara bersama meskipun mereka berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda. Hal senada juga dinyatakan Hakim (2009) yakni pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya, seperti menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama. (dalam IMH Sukmayasa, 2013).

Melalui Model pembelajaran kooperatif inilah, siswa ditekankan untuk belajar dalam kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah pemahaman pelajaran matematika meningkat, keaktifan siswa meningkat, hasil belajar akademik siswa meningkat, dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah model *NHT (Numbered Head Together)*. Pembelajaran kooperatif model *NHT* merupakan sebuah bentuk diskusi kelompok dengan ciri khasnya yaitu guru hanya menunjuk satu siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang mewakili kelompoknya itu. Cara ini menjamin keterlibatan total semua siswa sehingga sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok. Selain itu dengan pembelajaran kooperatif model *NHT (Numbered Head Together)* siswa dapat belajar sambil bermain sehingga belajar siswa lebih bermakna.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *NHT (Numbered Head Together)* ini terdapat harapan yang ingin dicapai oleh guru diantaranya menciptakan suasana aktif di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sudjana (2010:61) dalam Ocimath (2012) Siswa dikatakan aktif jika siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok, menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya, kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya, dan kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan

tugas/ persoalan yang dihadapinya. Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi siswa, sehingga siswa akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diduga bahwa keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran matematika dengan penerapan pembelajaran kooperatif model *NHT (Numbered Head Together)* berbeda dengan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Namun, seberapa jauh pembelajaran kooperatif model *NHT (Numbered Head Together)* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran matematika khususnya siswa kelas II SDN 1 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang belum dapat diungkapkan. Berdasarkan pengamatan hari Rabu tanggal 18 Februari 2015, keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SDN 1 Soditan kelas II kurang, karena pada waktu diberi pertanyaan, dari 32 siswa hanya terlihat 7 siswa yang aktif. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji lebih jauh masalah ini melalui penelitian yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tema Air, Bumi dan Matahari Subtema Matahari Melalui Model Pembelajaran *NHT* Siswa Kelas II SDN 1 Soditan Lasem Rembang Tahun 2014/ 2015”.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada tema air, bumi dan matahari subtema matahari pembelajaran tiga melalui model pembelajaran *NHT (Numbered Head Together)* dalam membandingkan berat benda dan mengukur berat benda.

Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika antara siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *NHT* dan model pembelajaran

langsung, dengan demikian model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

C. Perumusan Masalah

“Apakah melalui pembelajaran model *NHT (Numbered Head Together)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas II SDN 1 Soditan?”

D. Tujuan Penelitian

“Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *NHT (Numbered Head Together)* siswa Kelas II SDN 1 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun 2014/ 2015.”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Siswa lebih termotivasi serta merasa senang dalam pembelajaran matematika
- b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika
- c. Siswa lebih akrab dengan teman belajarnya baik satu tim maupun lain tim
- d. Menumbuhkan semangat kerjasama karena dalam pembelajaran kooperatif model *NHT (Numbered Head Together)* keberhasilan individu merupakan tanggung jawab kelompok

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Guru memiliki kreatifitas dalam mengembangkan model pembelajaran matematika yang menarik
- b. Sebagai acuan dalam memperbaiki atau mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas
- c. Menjalin hubungan komunikatif dengan siswa

- d. Guru dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga guru berupaya merubah proses kegiatan belajar mengajarnya di kelas

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Sebagai wahana untuk pembelajaran yang menggunakan PTK supaya sekolah dapat mengetahui pembelajaran yang berhasil
- b. Dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas untuk memasuki tingkat sekolah yang lebih tinggi
- c. Dapat dijadikan kajian untuk mengumpulkan kebijaksanaan pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya