

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.

Adanya pendidikan sebagai salah satu unsur penting dalam pembelajaran hendaknya guru memiliki kompetensi untuk memilih model pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan disajikan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Materi dalam pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh peserta didik karena materi yang disajikan bersifat hitungan penjabaran tentang matematika untuk memudahkan siswa dalam menerima materi pada pembelajaran matematika maka guru hendaknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.

Karakter peserta didik sekolah dasar senang belajar sambil bermain guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang serius tapi santai agar materi yang disampaikan guru tidak terasa bosan dan siswa juga lebih aktif dalam memperoleh keterangan yang lebih banyak sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 11 Lubuk Buaya pada tanggal 06-07 Desember 2018 pada saat mata pelajaran matematika berlangsung guru kurang menguasai kelas dan tidak berjalan mengelilingi siswa melainkan hanya berfokus di depan kelas saja. Hal ini tentu membuat pembelajaran tersebut membosankan dan tidak menyenangkan. Meski siswa diminta untuk aktif dalam pembelajaran tapi masih banyak siswa yang kurang paham saat pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam pembelajaran dan beberapa siswa takut mengungkapkan pendapat saat guru menerangkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III.B yaitu Hj Eli, S.Pd, dan kelas III.C yaitu Ratna Dewita, S.Pd SDN 11 Lubuk Buaya diperoleh informasi bahwa kurikulum yang di gunakan pada sekolah tersebut yaitu Kurikulum 2013. Umumnya siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang di tetapkan sekolah yaitu 76. Hal ini terdapat pada rendahnya hasil belajar matematika yang dapat dilihat pada pencapaian siswa pada ujian semester genap tahun 2018/2019. Ketuntasan belajar pada ujian semester genap tahun 2018/2019 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah dan Persentase Siswa yang Mencapai Ketuntasan Belajar Matematika Ujian Semester Genap Kelas III SDN 11 Lubuk Buaya Tahun Ajaran 2018/2019.

Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
III B	30	17	56%	13	44%
III C	30	18	60%	12	40%

Sumber : Guru kelas III SDN 11 Lubuk Buaya.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai matematika kelas III pada ujian semester genap tahun ajaran 2018/2019 masih banyak yang berada di bawah KKM. Untuk melakukan perubahan ini, peneliti menerapkan salah satu model yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Numbered Head Together* Menurut Syafri (2016:52), model *Numbered Head Together* “akan memberikan kesempatan siswa untuk sering membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang tepat selain itu mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama karena setiap anak mendapatkan nomor tertentu dan setiap nomor mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai materi. Siswa akan diberi kesempatan untuk sering membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang tepat selain itu mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama karena setiap anak mendapatkan nomor tertentu dan setiap nomor mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai materi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Numbered Head Together* dengan Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 11 Lubuk Buaya”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran matematika sering di anggap sulit oleh siswa.
2. Rendahnya partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas matematika.
3. Siswa sering merasa bosan saat jam pelajaran matematika berlangsung.
4. Siswa kurang paham saat pembelajaran berlangsung.
5. Siswa takut mengungkapkan pendapat saat guru menerangkan pelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitan lebih terarah, peneliti membatasi masalah penelitan ini pada hasil belajar matematika siswa masih banyak di bawah nilai Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang di tetapkan yaitu 76.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang di atas, maka rumusan masalah pada Penelitian ini adalah, “Apakah hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Numbered Head Together* dengan permainan kartu kuartet lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvesional pada siswa kelas III SDN 11 Lubuk Buaya” ?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian adalah untuk melihat apakah hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Numbered Head Together* dengan permainan kartu kuartet lebih tinggi dari ketuntasan hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional pada siswa kelas III SDN 11 Lubuk Buaya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Peneliti, untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menulis skripsi.
2. Guru SD, dijadikan pedoman dalam penerapan model *Numbered Head Together* dalam pembelajaran Matematika di SD.
3. Siswa, dapat bermanfaat sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan belajar dalam pembelajaran Matematika di SD.
4. Sekolah, dapat meningkatkan mutu, isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah serta dapat memberikan nilai tambah yang positif bagi sekolah .