

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap individu yang mempengaruhi perkembangan manusia. Oleh sebab itu, sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat ini. Upaya meningkatkan mutu pendidikan merupakan bagian dari usaha meningkatkan sumber daya manusia baik dari segi kemampuan, kepribadian dan tanggung jawab sebagai masyarakat dan warga negara. Dalam belajar mengajar salah satu hal yang paling pokok dan mendasar dalam pendidikan adalah belajar. Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat dimana siswa tinggal.

Guru menempati posisi kunci yang paling utama dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai informan, transformator, organiser, serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif. Selain itu, guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan saat

proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih oleh guru diharapkan dapat melibatkan semua siswa secara aktif mengikuti pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang nyaman bagi siswa. Sementara siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, karena pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif. Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mengalami suatu proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan siswa bisa mendapat hasil belajar yang lebih baik. Semula siswa belum menyadari pentingnya belajar karena suatu proses informasi dari guru tentang materi belajar siswa akan mengetahui apa arti bahan belajar bagi diri sendiri.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan salah satunya adalah diupayakan pendidikan yang berorientasi pada proses pembelajaran yang sesuai dengan standar proses. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, menyatakan bahwa “ proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”. Salah satu yang diamanatkan dalam standar proses tersebut bahwa pembelajaran diselenggarakan dengan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Senada dengan pendapat Ki Hajar Dewantara (1977: 14) bahwa pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak.

Khususnya dalam pembelajaran matematika proses pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius. Hal ini penting, sebab pandangan selama ini masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah dasar sampai jenjang yang lebih tinggi masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian akhir sekolah (UN) hasil rata-rata hasil belajar matematika untuk siswa sekolah dasar berkisar antara nilai 6,00, bahkan lebih kecil dari angka ini. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di sekolah taman kanak-kanak secara informal. Karena dengan belajar matematika, siswa akan belajar nalar secara kritis, kreatif, dan aktif.

Pada kenyataannya menunjukkan bahwa kegiatan belajar matematika yang dilakukan oleh peserta didik tidak selalu berjalan sukses dan lancar, mengingat objek matematika abstrak, maka dalam pembelajaran matematika dimulai dari objek yang konkret sehingga konsep matematika dapat dipahami betul oleh siswa, apalagi jika dikaitkan dengan kemampuan siswa untuk menggunakan daya nalarnya dalam memecahkan masalah yang ada. Namun, kenyataannya sebagian besar siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang digunakan atau dimanfaatkan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran tidak hanya menghasilkan orang-orang yang hanya sekedar mengerti atau paham tentang sesuatu saja, tetapi diharapkan mampu memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar penyampaian pembelajaran kepada siswa, tetapi merupakan aktifitas profesional yang menuntut

guru untuk dapat menggunakan keterampilan dasar, serta menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah pada umumnya belum optimal dalam pencapaian tujuan. Salah satu faktornya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang bervariasi. Guru harus bisa memilih serta menggunakan model yang tepat sehingga mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di kelas IV SD N Surodadi 2, SD N Kedung 1, dan SD N Kedung 2 yang dilakukan pada tanggal 12, 13, dan 14 Februari 2018, terdapat beberapa informasi yang dapat mendukung penelitian. SD N Surodadi 2, SD N Kedung 1, dan SD N Kedung 2 merupakan sekolah dasar yang mempunyai siswa tidak begitu banyak dan memiliki berbagai latar belakang dan pengetahuan yang berbeda. Diketahui bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran masih didominasi pembelajaran secara konvensional (ceramah) dan tanya jawab namun dijawab sendiri oleh guru, masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa, dan menyebabkan siswa yang kurang aktif dalam kelas. Guru mentransfer pengetahuan kepada siswa menggunakan buku yang sudah ada, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran saat belajar mengajar di kelas, tetapi guru belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dan *jigsaw* dalam pembelajaran matematika, dalam ulangan harian masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari nilai ketuntasan minimal. Pemahaman siswa terhadap matematika masih rendah, kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru. Hal ini memberi gambaran bahwa proses pembelajaran di

kelas masih belum baik dan perlu diubah suasana kelas agar lebih kondusif dan siswa menjadi tertarik untuk belajar.

Menurut Suryosubroto (2004: 165) bahwa metode ceramah merupakan sebuah metode dengan penuturan secara lisan oleh guru terhadap siswa di kelasnya. Guru menggunakan metode ceramah, mengharapkan agar siswa duduk, diam, mendengarkan, serta mencatat pokok-pokok yang dijelaskan oleh guru. Dengan sistem konvensional ini, siswa dipaksa untuk bekerja secara individu tanpa banyak kesempatan untuk aktif berinteraksi dan bekerjasama dengan yang lain. suasana belajar yang penuh pengisolasian seperti ini dapat membentuk sikap dan hubungan yang negatif dapat memadamkan semangat siswa.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV bahwa siswa masih beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit, kegiatannya hanya menghitung, dan berisi rumus-rumus yang harus dihafalkan. Dari pengamatan langsung terhadap siswa dalam pembelajaran, terlihat bahwa siswa akhirnya kurang berpartisipasi aktif dalam belajar matematika. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika yang ditunjukkan dari kemauan siswa untuk dapat menyelesaikan soal masih kurang, siswa masih enggan untuk menanyakan kesulitan yang dialami dalam materi. Hal ini berdampak pada hasil belajar matematika belum mencapai KKM. Nilai rata-rata masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60.

Dari permasalahan yang ada guru mempunyai tanggung jawab terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah terutama guru sebagai ujung tombak di kelas karena bersentuhan langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru

mempunyai peranan penting dalam merancang dan mengelola pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran matematika di Sedabin 1 Kedung Jepara belum menunjukkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Akibatnya, siswa sering jenuh dan bosan, motivasi belajar berkurang sehingga prestasi belajar juga rendah.

Permasalahan di atas dapat diatasi apabila guru dalam proses pembelajaran memiliki kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Dengan banyaknya permasalahan yang dialami siswa, maka diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan di dalam kelas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Dalam pembelajaran matematika, terdapat berbagai macam model yang dapat diterapkan dan dimanfaatkan sesuai dengan materi dengan memperhatikan permasalahan yang dihadapi siswa. Model pembelajaran mempunyai peranan penting yaitu salah satu komponen penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, maka sesuai dengan perannya, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajarannya.

Model pembelajaran yang dipilih sebagai alternatif dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dan *Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* merupakan bagian pembelajaran kooperatif dengan tipe struktural yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Kagan meyakini bahwa pembelajaran kooperatif tipe struktural tidak kalah efektifnya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran

Numbered Head Together merupakan varian dari diskusi kelompok. Sedangkan model pembelajaran *Jigsaw* ini mengambil pola dengan cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menunjang proses keberhasilan di kelas. Model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerjasama dengan kelompoknya, membantu siswa berfikir untuk menemukan ide dan memecahkan masalah sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Baik dari segi aspek kognitif siswa dan aspek sosial.

Guru juga harus dapat memahami karakteristik siswa, setiap siswa memang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik ini ternyata sangat berpengaruh terhadap bagaimana hasil belajar siswa, dengan mengenal karakteristik siswa, maka guru dapat mengetahui kualitas siswa dan menjadi petunjuk dalam mengelola model pembelajaran. Salah satu model yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dan *jigsaw* dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru, siswa dapat menemukan ide dan dapat memecahkan masalah. Pembelajaran matematika dengan menekankan pembelajaran pada pengalaman belajar dan melalui konteks kehidupan nyata siswa serta belajar secara kelompok-kelompok kecil selama proses pembelajaran berlangsung sehingga diasumsikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika kelas IV SD N Surodadi 2, SD N Kedung 1, dan SD N Kedung 2.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi terhadap siswa saat pembelajaran.
2. Ulangan harian masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM.
3. Siswa enggan menanyakan kesulitan yang dialami dalam materi pembelajaran matematika.
4. Pembelajaran masih didominasi pembelajaran secara konvensional hanya ceramah dan pemberian tugas.
5. Proses pembelajaran di kelas yang kurang interaktif.
6. Saat pembelajaran di kelas mayoritas siswa masih pasif dan kurang adanya berinteraksi.
7. Pembelajaran matematika masih terpusat pada guru dan menggunakan buku paket yang ada.
8. Dalam pembelajaran jarang menggunakan model pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas agar penelitian tidak terlalu meluas dan dapat mengkaji lebih fokus, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Siswa kurang termotivasi sehingga hasil belajar siswa rendah.
2. Kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran pada pembelajaran matematika.

3. Belum digunakannya model pembelajaran *Number Head Together* dan *Jigsaw* dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar siswa antara pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*, *Jigsaw*, model Konvensional di kelas IV Sedabin 1 Kedung?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar siswa antara pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*, *Jigsaw*, model Konvensional di kelas IV Sedabin 1 Kedung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh motivasi belajar matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*, *Jigsaw*, dengan menggunakan model konvensional di kelas IV Sedabin 1 Kedung?
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*, *Jigsaw*, dengan menggunakan model konvensional di kelas IV Sedabin 1 Kedung?

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, manfaat yang akan diperoleh sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dan *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika dan hasil belajar matematika. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi dan tambahan informasi pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Guru memperoleh tambahan wawasan pengetahuan dan gambaran tentang bagaimana mengajar yang lebih efektif dan efisien.
- 2) Guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya terutama mata pelajaran Matematika.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa dapat memahami mengenai materi secara maksimal sehingga pembelajaran Matematika akan meningkat.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dalam peningkatan kemampuan profesional para guru, perbaikan proses dan hasil belajar siswa.
- 2) Suasana pendidikan di sekolah lebih nyaman, lancar dan terkondisi dengan baik.