

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang pastinya dapat memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Desi Pristiwanti, dkk., 2022) Dalam pasal 1 butir 1 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa,

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran secara aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian baik, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang baik dan berkualitas melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Pendidikan akan selalu berkembang pada setiap zaman, akibat hal tersebut pendidik harus selalu belajar untuk dapat memberikan interaksi dan proses pembelajaran yang baik kepada siswa (Mubarokah, dkk., 2021). Guru harus bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, serta menciptakan pembelajaran yang baik agar mempermudah peserta didik dalam belajar.

Undang-undang Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 disebutkan mengenai fungsi Pendidikan nasional. Fungsi Pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik untuk mengetahui sesuatu hal yang baru dan mengarahkan pada proses pemecahan masalah. Salah satu mata pelajaran yang dapat merealisasikan tujuan tersebut adalah Matematika. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran Matematika sering terjadi ketidaksesuaian dengan tujuan yang diharapkan. Banyaknya permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran Matematika di sekolah mengakibatkan pelajaran ini tidak terlalu disenangi oleh siswa, seperti banyaknya konsep yang sulit untuk dipahami. Pemahaman yang kurang terhadap suatu konsep dapat berpengaruh pada kemampuan siswa yang rendah, hal tersebut diperkuat dari hasil perolehan hasil belajar siswa yang sebagian besar masih belum mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan dan dirilis oleh *the organization for economic co-operation dan development* (OECD) pada 2022, Indonesia berada pada peringkat ke-66 dari 81 negara atau berada pada posisi 15 terendah di dunia dengan skor 366 pada aspek matematika. Hasil laporan tersebut membuktikan bahwa kemampuan khususnya pada bidang matematika masih tergolong rendah.

Permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika terjadi di beberapa Sekolah Dasar yang ada di Gugus 1 PB Sudirman. Hal ini dilihat dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan bersama dengan masing-masing

wali kelas V di SDN Gugus 1 PB Sudirman bahwa didapatkan beberapa informasi berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi yaitu guru kerap kali kurang tepat dalam memilih sumber belajar, model, maupun metode selama proses pembelajaran. Guru lebih banyak melakukan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu juga guru kurang mengarahkan cara berpikir siswa kepada pemecahan masalah karena pemberian soal masih menggunakan ranah mengingat, memahami, dan menerapkan seperti jawab soal yang disajikan ada di buku siswa tanpa memerlukan analisis atau penalaran, sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa ditandai dengan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang cenderung berfokus kepada guru saja tanpa memiliki kesempatan untuk menganalisis, mengkritik, dan memikirkan kembali apa yang telah disampaikan oleh guru sehingga siswa kesulitan dalam memunculkan gagasan atau ide-ide baru.

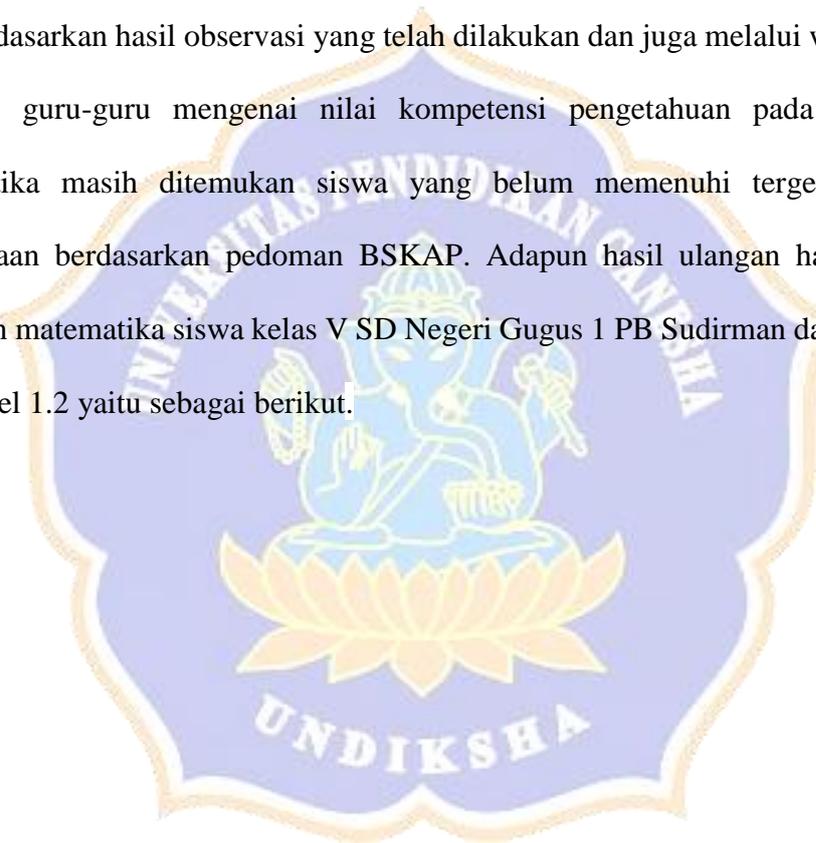
Berdasarkan masalah tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam matematika terbilang cukup rendah, karena kegiatan pembelajaran yang hanya fokus pada hafalan, kurang adanya kegiatan pemecahan masalah, sehingga partisipasi siswa dalam mengembangkan ide maupun pemikiran kritisnya pada kegiatan belajar menjadi sangat minim.

Tabel 1.1
Interval Nilai Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan

Interval Nilai (Persentase)	Keterangan
(1)	(2)
0 – 40	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 – 65	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan
66 – 85	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86 – 100	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengawasan atau tantangan lebih.

(Sumber: Kemendikbudristek, 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan juga melalui wawancara terhadap guru-guru mengenai nilai kompetensi pengetahuan pada pelajaran matematika masih ditemukan siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan berdasarkan pedoman BSKAP. Adapun hasil ulangan harian mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus 1 PB Sudirman dapat dilihat pada tabel 1.2 yaitu sebagai berikut.



Tabel 1.2
 Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 PB Sudirman
 Denpasar Barat

No.	Nama Sekolah	Konversi Nilai	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai BSKAP		Siswa Yang Belum Mencapai BSKAP	
				Siswa	%	Siswa	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	SDN 5 Dauh Puri						
	V	86 – 100	30	6	20,00 %	24	80,00 %
2.	SDN 6 Dauh Puri						
	V	86 – 100	31	2	6,45 %	29	93,55 %
3.	SDN 8 Dauh Puri						
	VA	86 – 100	34	10	29,41 %	24	70,59 %
	VB	86 – 100	32	9	28,12 %	23	71,88 %
4.	SDN 19 Dauh Puri						
	V	86 – 100	31	8	25,81 %	23	74,19 %
5.	SDN 24 Dauh Puri						
	VA	86 – 100	24	1	4,17 %	23	95,83 %
	VB	86 – 100	27	7	25,93 %	20	74,07 %
	Total		209	56	139,89 %	153	560,11 %
	Rata-rata				19,98 %		80,02 %

(Sumber: Wali Kelas V SD Negeri Gugus 1 PB Sudirman)

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa rata-rata kompetensi matematika pada siswa kelas V SD Negeri Gugus 1 PB Sudirman sebesar 80,02 % yang belum mencapai ketuntasan 86 – 100 kategori sangat baik sesuai dengan pedoman BSKAP. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa kurang mempunyai kemampuan berpikir kritis.

Jika permasalahan ini tidak segera ditangani, ada kekhawatiran bahwa hal itu dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari siswa. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk membantu siswa terbiasa menghadapi tantangan serta memecahkan masalah dengan menganalisis pemikiran mereka sendiri dalam menarik kesimpulan dan membuat keputusan. Dari berbagai permasalahan yang telah dipaparkan, bahwa terbukti adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan

kondisi yang diharapkan yaitu bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan berpikir yang jelas dan terarah mengenai suatu masalah dengan mengidentifikasi masalah, merumuskan, menentukan keputusan, menganalisis hingga menghasilkan suatu konsep yang diyakini benar berdasarkan sumber yang terpercaya (Saputri, dkk., 2020). Kemampuan berpikir kritis siswa mampu membangun kualitas berpikir sehingga menghasilkan pembelajaran dengan baik (Syafitri, dkk., 2021). Menurut Solikhin dan Fauziah (2021), peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis yang tinggi akan dapat mengkaji ulang informasi yang diterima berdasarkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dapat memilih informasi yang tepat. Pentingnya kemampuan berpikir kritis yaitu untuk menyiapkan peserta didik menjadi seorang pemikir kritis, mampu memecahkan masalah sehingga nantinya mereka akan mampu menghadapi kehidupan, mengatasi setiap masalah yang dihadapi, serta membuat keputusan dengan tepat serta bertanggung jawab. Meningkatnya kemampuan berpikir kritis juga dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran (Susanti, dkk., 2019).

Berkaitan dengan kenyataan tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yaitu salah satunya menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Menurut Gracia dan Anugraheni (2021) Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran untuk saling bertukar pikiran antar kelompok siswa masing-masing serta mempertimbangkan jawaban yang paling

tepat, sehingga pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kelancaran akademik, interaksi, dan kemampuan berpikir siswa. Model pembelajaran NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur pembelajaran khusus yang dirancang agar dapat mempengaruhi pola berpikir dan interaksi siswa. *Numbered Head Together* ini secara tidak langsung dapat melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat dan juga berbicara dengan penuh pertimbangan, sehingga siswa akan lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pemilihan metode *Numbered Head Together* (NHT) dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam proses pembelajaran. NHT merupakan teknik pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong partisipasi aktif setiap individu melalui pemberian nomor kepada siswa dan kerja kelompok untuk menyelesaikan soal atau diskusi bersama. Metode ini dipilih karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan, serta keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, NHT juga membantu menciptakan suasana belajar yang inklusif, di mana setiap siswa diberi kesempatan untuk berkontribusi, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga penting untuk mewujudkan hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari, dkk., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru sebaiknya memiliki keterampilan dalam memilih,

memanfaatkan, dan menyesuaikan media yang digunakan agar dapat meningkatkan kualitas serta efektivitas pengajaran (Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. A. 2021).

Penggunaan media pembelajaran tentunya akan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan membantu penyampaian isi dan pesan pada materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan media domino pecahan. Materi pecahan sangat penting dipahami oleh siswa termasuk, selain sebagai prasyarat untuk materi yang lebih tinggi, pecahan juga banyak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Putra, dkk., 2020). Kartu domino pecahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Domino pecahan merupakan sebuah kartu matematika yang didesain menyerupai kartu domino namun menggunakan materi pecahan. Kartu domino pecahan matematika memuat berbagai pasangan soal dan jawaban mengenai materi pecahan. Media kartu domino pecahan modifikasi ini memiliki tujuan dapat mengoptimalkan belajar sambil bermain, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran domino pecahan dalam penelitian ini didasari oleh kemampuannya untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pecahan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Domino pecahan sebagai alat bantu visual memungkinkan siswa untuk lebih mudah melihat hubungan antar pecahan dan melakukan latihan soal secara praktis. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa tidak hanya terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat belajar dengan cara yang lebih kreatif dan mengurangi rasa bosan. Penggunaan domino pecahan telah terbukti efektif dalam

meningkatkan pemahaman konsep pecahan, keterampilan pemecahan masalah, dan kerja sama dalam kelompok.

Menurut pengertian Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dan Domino Pecahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengkombinasikan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Domino Pecahan. Sehingga disimpulkan bahwa *Numbered Head Together* berbantuan Domino Pecahan merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam pemecahan suatu masalah yang dilakukan secara efektif yang dapat membantu siswa untuk berpikir secara kritis.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Domino Pecahan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 1 PB Sudirman Denpasar Barat Tahun Ajaran 2024/2025.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah di SD sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya matematika masih perlu dioptimalkan agar lebih inovatif.
- 2) Pembelajaran hanya menekankan siswa untuk mengingat, menghafal, dan mengerjakan tugas dari buku pegangan sehingga tidak menekankan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

- 3) Model Pembelajaran *Numbered Head Together* belum diterapkan di Pembelajaran Matematika pada kelas V SDN Gugus 1 PB Sudirman Denpasar Barat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang ada dapat dikatakan cukup luas. Diperlukan pembatasan masalah yang diteliti untuk membatasi penelitian agar mengacu tepat pada pokok permasalahan yang diteliti. Masalah yang diteliti berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika, khususnya siswa kelas V pada materi pecahan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang dianjurkan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Domino Pecahan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 1 PB Sudirman Denpasar Barat Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Domino Pecahan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 1 PB Sudirman Denpasar Barat Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran di dalam kelas dan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang strategi atau model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pelajaran matematika siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yang bermanfaat bagi:

1) Bagi Siswa

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu mampu menyampaikan pendapat sesuai dengan kemampuannya sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya bidang matematika.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan guru dalam memilih pendekatan, metode, maupun teori pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pilihan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan,

khususnya dalam kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan domino pecahan.

4) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi yang jelas tentang fakta di lapangan berkaitan dengan implementasi Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk menjelaskan definisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Model *Numbered Head Together*

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) menyajikan materi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa yang seharusnya dijawab secara berkelompok, dan setiap siswa perlu memecahkan masalah, mengetahui dan memahami jawaban dari pertanyaan tersebut, dan dapat menjelaskan jawabannya kepada guru.

2) Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir yang melibatkan evaluasi, analisis, dan penilaian terhadap informasi atau argumen secara objektif dan logis.

3) Domino Pecahan

Domino pecahan merupakan sebuah kartu matematika yang didesain menyerupai kartu domino namun menggunakan materi pecahan. Kartu

domino pecahan matematika memuat berbagai pasangan soal dan jawaban mengenai materi pecahan.

1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian eksperimen ini adalah skor siswa dalam memecahkan masalah pada materi pecahan mencerminkan kemampuan berpikir kritis matematika yang sebenarnya, karena ketika siswa mengerjakan soal, siswa diawasi secara langsung oleh guru.

