

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pendidikan dikatakan sebagai salah satu upaya mentransfer pembelajaran atau pengetahuan dari individu satu ke individu yang lain berupa pengajaran, bercerita atau diskusi. Suatu pendidikan dikatakan berhasil jika individunya mampu melangkah dan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masa mendatang. Seiring perkembangan zaman, pendidikan sangat mudah diperoleh oleh setiap individu. Hal inilah yang menjadi tuntutan bagi setiap individu untuk memiliki kemampuan serta kualitas agar mampu mengimbangi dengan kualitas pendidikan yang ditempuh. Adapun aspek – aspek dalam kualitas pendidikan yaitu aspek kecerdasan dan aspek kreativitas.

Pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman pada kegiatan pembelajaran. Adapun beberapa aspek yang terdapat pada Kurikulum 2013 yaitu aspek sikap spiritual, aspek sikap sosial, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

Aspek-aspek tersebut akan dikembangkan menjadi kompetensi dasar yang berbeda. Setiap aspeknya menuntut siswa untuk mampu menyelesaikan masalah dan mencapai tuntutan kurikulum tersebut. Dengan kata lain,

kurikulum mengharapkan agar siswa dapat memaknai proses pembelajarannya melalui kegiatan pembelajaran yang aktif sehingga bermakna bagi siswa dalam mencapai kompetensi pengetahuannya. Untuk menunjang tercapainya tujuan dari kurikulum 2013 diperlukannya pemilihan model pembelajaran yang pas.

Penentuan model pembelajaran berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran yang sangat berguna untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik untuk menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan materi ajar di kelas, khususnya matematika yang sangat tidak disukai oleh mayoritas siswa. Adapun model pembelajaran yang tepat dan bisa menjadi alternatif adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*). Pembelajaran model TGT ialah model yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain, sehingga bisa menolong siswa memahami isi pelajaran yang diberikan (Asmara, 2016). Proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT menjadikan peserta didik belajar dengan rileks, memiliki sikap tanggung jawab dan bekerja sama di dalam keterlibatan belajar (Hamdani, 2011). Pembelajaran model TGT dapat diterapkan dimata pelajaran apapun dan paling pas diterapkan dimata pelajaran yang memiliki satu jawaban yang tepat, seperti mata pelajaran matematika (Trianto, 2010).

Sedangkan pengertian dari Model NHT ialah ragam diskusi kelompok dimana peserta didik diberikan keleluasaan untuk menuangkan ide dan menemukan jalan keluar serta membentuk peserta didik dalam meningkatkan sikap kerjasama mereka (Sulfiani, 2016). Huda (2017) berpendapat bahwa

model NHT dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk memecahkan permasalahan dengan bekerja sama guna mendapatkan jawaban yang benar – benar tepat.

Berdasarkan pengalaman dilapangan, diperoleh hasil bahwa masih ada beberapa guru yang menerapkan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan diskusi di dalam proses belajar mengajar. Tetapi metode diskusi seperti yang diketahui membutuhkan banyak waktu. Sedangkan pembelajaran dengan metode ceramah belum sepenuhnya membuat siswa menjadi aktif, sehingga berakibat terhadap hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan dan membosankan. Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan metode dan model pembelajaran yang tepat diterapkan siswa termotivasi untuk belajar, siswa bisa lebih aktif dan komunikatif serta tidak mudah jenuh. Ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mudah mengantuk dan mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat proses belajar mengajar, kompetensi pengetahuan siswa yang belum optimal, dan banyaknya siswa yang kurang tertarik pembelajaran yang menurut siswa susah dan rumit seperti contohnya matematika.

Walaupun tidak semua guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi karena pada dasarnya ada guru yang menggunakan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan di kelas. Pembelajaran dengan model NHT dan TGT bisa diterapkan untuk menyelesaikan persoalan atau permasalahan dalam mata pelajaran matematika, namun diantara dua model ini masih belum diketahui manakah model yang lebih tepat diterapkan. Maka dilakukanlah penelitian ini agar

mengetahui model pembelajaran manakah yang lebih tepat dan baik diterapkan di kelas khususnya untuk mengatasi permasalahan dalam mata pelajaran matematika.

Berpijak dari latar belakang di atas, maka akan dikaji lebih luas permasalahannya, dengan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model *Numbered Head Together* dan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai”

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berlandaskan latar belakang penelitian, dapat diuraikan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Penerapan metode ceramah dan diskusi masih rentan digunakan oleh guru.
2. Kompetensi pengetahuan matematika belum optimal.
3. Kurangnya keaktifan dan kekomunikatifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
4. Minimnya ketertarikan siswa dengan pembelajaran matematika dikelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Begitu kompleksnya permasalahan yang telah disebutkan pada identifikasi masalah serta dengan dipertimbangkannya kembali keterbatasan yang peneliti miliki, penelitian yang dilakukan terbatas pada permasalahan kompetensi pengetahuan matematika siswa belum tercapai secara optimal. Hal tersebut disebabkan karena siswa selalu menganggap pelajaran matematika itu susah dan rumit di dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlukan model *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* yang nantinya mampu mengubah pribadi siswa menjadi lebih aktif dan menyukai pelajaran matematika.

### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berikut rumusan masalah yang diuraikan.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament*, dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai?
2. Seberapa besar efektivitas model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*, siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament*, dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai.
2. Untuk mengetahui besaran efektivitas model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus I Gusti Ngurah Rai.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan meliputi manfaat teoretis dan praktis seperti.

### 1. Manfaat Teoretis

Agar hasil penelitian dapat menunjang teori-teori pembelajaran yang baik pada setiap mata pelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat berpengaruh dalam pencapaian penguasaan kompetensi pengetahuan Matematika siswa melalui model pembelajaran NHT dan TGT.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini, sebagai berikut:

### a. Bagi Guru

Dapat dipergunakan sebagai acuan dalam pemilihan model - model pembelajaran yang tepat diterapkan di kelas agar kemampuan guru dalam mengajar dapat meningkat.

### b. Bagi Sekolah

Dapat menjadi wawasan baru dan pemikiran atau ide yang berguna agar mutu pendidikan dan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan bisa meningkat.

### c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan bacaan melaksanakan penelitian di bidang pendidikan serta bisa menjadi pedoman dalam merancang penelitian selanjutnya.

