

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda yang memiliki potensi yang unggul, kecerdasan emosional yang tinggi, dan berbagai keterampilan yang mempuni.¹ Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan terencana yang menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang membuat peserta didik menyadari potensi dirinya, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, bangsanya, dan masyarakatnya.²

Pendidikan juga merupakan kunci bagi setiap perubahan dan kemajuan yang berkualitas. Karena pendidikan memungkinkan seseorang mewujudkan seluruh potensi dirinya dan meningkatkan derajat dirinya maupun orang lain. Oleh karena itu, untuk meningkatkan potensi diri dan mencapai tujuan pendidikan, perlu dilakukan dengan melewati proses pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran hendaknya mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan menghasilkan pendidikan yang bermutu.³

¹ Alberto Quílez Robres et al., “Emotional Intelligence and Academic Performance: A Systematic Review and Meta-Analysis,” *Thinking Skills and Creativity* 43 (2023): 1.

² Dewi Wardah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Head Together*) Untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi Peserta didik SMA Kelas XI Pada Materi Pokok Asam Basa,” *Unesa Jurnal Of Chemical Education* 9, no. No. 1 (2020): 127–128.

³ Aditya Agung Sutono and Markus Budiraharjo, “The Impacts of Liberal Arts Education of Jesuit School Culture on English Teachers’ Transformed Agencies,” *International Journal of Education* 13, no. 1 (2020): 26.

Keberhasilan dalam pembelajaran bisa ditentukan oleh aktivitas seseorang dalam pembelajaran. Peserta didik dituntut aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang bisa dilihat dari berbagai aktivitas seperti kesungguhan memperhatikan guru menjelaskan, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahami, berperan aktif dalam diskusi ataupun kegigihan ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.⁴

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, guru yang tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dengan menyediakan sumber belajar, menyediakan media pembelajaran, memberikan arahan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika perlu disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Matematika merupakan ilmu atau mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika tergolong ilmu eksakta yang berfokus pada pengembangan pola pikir logis, analitis, kreatif, serta kemampuan berpikir objektif dan rasional. Penguasaan terhadap matematika membuat seseorang mampu belajar mengarahkan pikiran dan sikap untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Kegunaan matematika

⁴ Desy Ayu Nurmala, Lulup Endah Tripalupi, and Naswan Suharsono, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 4, no. No. 1 (2014): 2.

dalam kehidupan sehari-hari termuat dalam Al-Qur'an surat Al-Isra ayat 12 yang berbunyi:

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتٍ لِّمَنۡ أَرَادَ أَنۡ يَذَّكَّرَ أَوْ أَرَادَ أَنۡ يَسْتَفۡهِمَ
وَلِتَعۡلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلَنَاهُ تَفۡصِيلًا

Ayat tersebut menjelaskan bahwa ilmu hitung (matematika) merupakan ilmu yang penting untuk dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika berperan sebagai salah satu alat bantu untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang memerlukan perhitungan, baik dalam hal perhitungan sederhana maupun yang lebih kompleks. Pemahaman mendalam terhadap konsep matematika membantu manusia membuat keputusan yang tepat dan menjaga keseimbangan serta ketelitian dalam berbagai aspek kehidupan.

Tujuan pembelajaran matematika juga termuat dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 tahun 2006 yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami konsep matematika dengan tepat dan mampu menggunakan nalar pada pola dan sifat, mengumpulkan bukti dan menjelaskan gagasan dengan deskripsi dan pernyataan matematika, memahami masalah yang meliputi kemampuan mengidentifikasi masalah, merancang konsep matematika, menyelesaikan soal dan menjelaskan solusi yang ditemukan, mengemukakan pemikiran dengan menggunakan simbol, tabel, diagram untuk memperjelas masalah, mengenali kegunaan matematika dalam kehidupan, dan memiliki rasa

percaya diri dan rasa ingin tahu, juga memperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam memecahkan soal matematika.⁵

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran matematika sangat diutamakan guna mencapai hasil yang diharapkan. Namun, hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III menunjukkan bahwa peserta didik belum terlibat aktif dalam diskusi dan tanya jawab pada pembelajaran matematika di kelas. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang enggan untuk menulis penjelasan guru, lebih banyak berbicara serta bermain dengan teman-temannya.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika di kelas, misalnya faktor psikologis peserta didik seperti perhatian, respon, dan memori. Kurangnya aktivitas belajar peserta didik juga bisa dipengaruhi oleh pembelajaran yang dirancang oleh guru, misalnya pemilihan model pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.⁶

Faktor penyebab rendahnya aktivitas belajar tersebut sesuai dengan keterangan yang diberikan oleh guru kelas III. Guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran matematika variasi penggunaan model pembelajaran masih kurang diterapkan. Guru juga belum mengoptimalkan pemanfaatan media

⁵ Suraji, Maimunah, and Sehatta Saragih, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)," *Suska Journal of Mathematics Education* 4, no. 1 (2018): 10.

⁶ Eman Nataliano Busa, "Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas," *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): hal. 119-120.

pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran matematika memerlukan suatu model yang melibatkan peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berperan secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT).⁷ Pada model pembelajaran NHT peserta didik menempati posisi yang sangat dominan dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, dan saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan.

Ciri utama model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah adanya penomoran sehingga semua peserta didik berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan dan bertanggung jawab atas nomor masing-masing. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dikuatkan oleh fakta yang ada berupa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.⁸

⁷ AZ Fathin et al., "Efforts to Improve Critical Thinking Skill and Interest in Learning Mathematics Using the Integrated Number Head Together Problem Based Learning Model," *International Journal of Economy, Education, and Entrepreneurship* 3, no. No. 3 (2023): 705.

⁸ Wati and Syamsulrizal, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Kelas VIII MTS Negeri Sorong," *THEOREMA: The Journal Education of Mathematics* 1, no. No. 1 (2020): 42.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.⁹ Oleh karena itu, penulis menggunakan media roda keberuntungan. Media roda keberuntungan digunakan agar peserta didik mampu melakukan kerja sama untuk menjawab pertanyaan yang didapat bersama teman yang lain, atau membantu teman dalam kelompok yang belum memahaminya. Penggunaan media disini tentunya dapat membantu mengatasi rasa bosan dan meningkatkan aktivitas belajar selama rangkaian pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan latar belakang di atas, diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik belum optimal sehingga memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran matematika di kelas III. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika”.

⁹ Pandu Prabowo Warsodirejo and Budianto, “Comparison of Learning Outcomes Using Concept Map Media and Audio-Visual Media Developed in The R&D Model in Education Statistics Courses in Odd Semester 2019 Classes of Biology Study Programs,” *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2, no. 9 (2020): 806.

¹⁰ Alda Shafira, Feny Rosayanti, and Sunan Baedowi, “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Konsep Daur Hidup Hewan Peserta didik Kelas IV,” *JANACITTA: Journal of Primary and Children’s Education* 1, no. No. 2 (2018): 12.

B. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional pada penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan pembentukan kelompok pada peserta didik sehingga terjadi interaksi dua arah antara guru dan peserta didik.¹¹ Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe pembelajaran, salah satunya adalah *Numbered Head Together* (NHT). Pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif yang digunakan di kelas III pada mata pelajaran matematika yaitu tipe *Numbered Head Together* (NHT).

2. *Numbered Head Together*

Numbered Head Together (NHT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan struktur khusus berupa penomoran. Model pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan aktivitas atau interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya.¹² Pada penelitian ini, *Numbered Head Together* (NHT) dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu penomoran, memberikan permasalahan, berpikir bersama, dan mengkomunikasikan.

¹¹ Zuriyatun Hasanah, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta Didik," *Jurnal Studi Kemahapesertadidikan* 1, no. 1 (2021): 2.

¹² Agnes Pandy and Hilaria Melania Mbagho, "Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Pada Materi Pokok Relasi Dan Fungsi," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 171.

3. Media Roda Keberuntungan

Media merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pada murid yang merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatiannya terhadap materi pembelajaran.¹³ Roda keberuntungan adalah media pembelajaran dengan menggunakan sebuah kardus berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa diputar dan roda tersebut dibagi menjadi beberapa bagian yang setiap bagian berisi pertanyaan yang berbeda-beda.¹⁴ Pada penelitian ini media roda keberuntungan digunakan bersamaan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika.

4. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik merupakan suatu aktivitas. Jadi Aktivitas belajar merupakan keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian pada proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.¹⁵ Pada penelitian ini, aktivitas belajar yang dimaksud adalah kegiatan fisik maupun nonfisik yang dilakukan peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan.

¹³ Moh. Umar Aliansyah et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Pesantren Ainul Hasan," *Jurnal Nasional Indonesia* 1, no. 7 (2021): 120.

¹⁴ Nur Afni Afa and Ariadi Nugraha, "Pengembangan Media Roda Keberuntungan Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Prosiding* 1, no. 3 (2021): 1868.

¹⁵ Syofia Yohana, *Kooperatif Tipe Investigation Dan Aktivitas Belajar* (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hal. 46.

5. Kelas III

Kelas III yang dimaksud adalah peserta didik kelas III di MIN 4 Barito Kuala.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika?
2. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika?

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perkembangan bidang pendidikan yang berguna untuk seluruh pihak yang terlibat, khususnya memperluas kajian mengenai model dan media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap aktivitas peserta didik pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Bisa meningkatkan pemahaman dan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan.

b. Bagi Guru

Bisa memberikan pengalaman langsung untuk guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan.

c. Bagi Madrasah

Bisa dijadikan sebagai masukan yang dapat meningkatkan kualitas peserta didik, guru, dan proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan di madrasah.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Farida (2021) dengan judul <i>Pengembangan Media Permainan Roda Keberuntungan Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media mendapatkan persentase 91,25% ahli materi mendapatkan persentase 95,62% ataupun praktisi pembelajaran serta angket respon peserta didik mendapatkan persentase 95% dan observasi guru mendapatkan persentase 95%. Pada uji kevalidan dan uji kepraktisan, dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan juga	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang media roda keberuntungan.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan peneliti menggunakan model dan media pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik.

		dinyatakan efektif setelah dilakukan tes uji coba lapangan dengan perolehan skor <i>pretest</i> 48,44 dan skor <i>posttest</i> 93,77 maka diperoleh gain standar 0,88. Hasil tes uji coba lapangan dengan perhitungan gain standar menunjukkan selisih antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> termasuk dalam kategori tinggi.		
2.	Penelitian oleh Wiwit Yuliana (2020) dengan judul <i>Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Organisasi Kehidupan Kelas VII MTs Fathul Jannah</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model NHT berbantuan media animasi memiliki efek positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> .	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada media yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan model kooperatif tipe NHT berbantuan media animasi terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i>

				berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik.
3.	Penelitian oleh Debby Ayunandiya (2021) dengan judul <i>Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Roda Keberuntungan.</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada peserta didik kelompok A di TK PGRI Tunas Harapan 2 Tempursari Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan media roda keberuntungan.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang media roda keberuntungan.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media roda keberuntungan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang perlu dipecahkan dan perlu diuji kebenarannya. Hipotesis merupakan harapan yang diungkapkan penulis mengenai hubungan antar variabel dalam suatu masalah penelitian. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika.
2. H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini dibagi menjadi lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori meliputi model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*, media roda keberuntungan, aktivitas belajar, dan matematika.

BAB III Metode Penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan meliputi gambaran singkat hasil dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup meliputi simpulan dan saran.