# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Undang – Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan cara untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan perilaku, dan kecerdasan intelektual yang diharapkan, serta salah satu factor yang menentukan kemajuan suatu bangsa (Regina dan Susanah : 2014). Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang akan terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran yang penting dan harus dipelajari pada setiap jenjang pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah bahkan juga dibeberapa jurusan perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Samsarif : 2009). Dalam hal ini proses pembelajaran matematika sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang optimal dan pada akhirnya mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk itulah, diperlukan berbagai upaya atau usaha para pendidik matematika, agar pembelajaran matematika bisa diserap dengan mudah oleh siswa. Matematika merupakan materi yang abstrak, sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari matematika, dan diperlukan model yang menarik untuk membuat pembelajaran matematika berhasil (Erman, 2003).

Berdasarkan observasi awal di SMP Al-Asy’ari Geger menunjukkan bahwa pada saat jam pelajaran matematika sering kali guru mendominasi proses belajar dikelas sehingga siswa cenderung pasif. Siswa hanya mendengar, mencatat dan mengerjakan soal yang diberikan guru dengan tekun, hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru itupun terbatas pada penjelasan guru yang kurang dimengerti siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pendataan nilai rata-rata ulangan harian dalam mata pelajaran matematika kelas VIII semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017 masih rendah. Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah sebesar 70,00. Dari 20 jumlah siswa, siswa yang tergolong sudah memenuhi KKM adalah 5 orang dan siswa yang belum memenuhi KKM adalah 15 orang. Jika dibandingkan maka siswa yang tuntas hanya mencapai 25% sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 75% dari keseluruhan jumlah siswa.

Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan media yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. (Lie : 2010) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dimana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena model pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerjasama sehingga hal ini dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa untuk mengkaji dan menguasai materi matematika.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together* ). Pembelajaran kooperatif tipe NHT atau kepala bernomor dalam implementasinya guru memberi tugas, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugasnya, kemudian guru menunjuk salah satu nomor yang berhak menjawab, dengan tujuan untuk mencegah dominasi siswa tertentu. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki keunggulan yaitu adanya sistem penomoran (Firmansyah,dkk;2017). Dengan sistem penomoran ini memungkinkan setiap anggota dari kelompok berusaha untuk membahas jawaban atas pertanyaan yang diberikan sehingga setiap siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa akan merasa termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar dapat meningkat yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media yang dapat digunakan agar pembelajaran tidak terasa membosankan adalah permainan monopoli. (Suapardi : 2010) menyatakan bahwa bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan dan perasaan mengantuk siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media permainan monopoli siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang disalurkan melalui media pembelajaran, tetapi siswa juga mendapat pengalaman yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar, siswa cenderung aktif dan menyukai hal-hal yang dapat mereka sentuh. Dengan menggunakan media tersebut siswa tidak mudah lupa dengan materi yang mereka dapat dan setelah pembelajaran berlangsung diharapkan kemampuan siswa pada materi tersebut dapat meningkat.

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat keterkaitan antara Model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) dengan Media permainan monopoli, karena keduanya sama-sama menghadapkan siswa pada permasalahan yang nantinya akan dihadapi oleh siswa, sehingga peneliti menggabungakan antara Model pembelajaran NHT( *Numbered Head Together* ) dengan Media permainan mobopoli. Selain itu, penggabungan antara model dengan media pembelajaran ini agar bisa membantu siswa dalam memecahkan masalah dan siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika sehingga nantinya akan terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan Permainan Monopoli pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Limas) di Kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger”.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam peneliti ini dirumuskan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli?
3. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli?
4. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli?

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa selama diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli.
3. Mendeskripsikan respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli.
4. Mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli.

## Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan memeberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan sebuah permainan.
3. Peneliti memperoleh pengalaman yang menjadikan peneliti lebih siap untuk menjadi guru matematika yang professional.
4. Bagi Siswa
5. Membiasakan untuk belajar secara berkelompok yang digabungkan dengan sebuah permainan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
6. Siswa lebih termotivasi untuk belajar.
7. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pemilihan model pembelajaran kooperatif yang digabungkan dengan sebuah permainan.

## Definisi Operasional

1. Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah pembelajaran yang terdiri dari 4-5 kelompok secara heterogen (kemampuan yang beragam) dan setiap anggota dari masing-masing kelompok memiliki kepala nomor.
2. Permainan monopoli adalah permainan yang dilakukan dengan cara menggunakan dua dadu dan di dalam per petak terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok.
3. Kemampuan guru dalam mengelola kelas adalah kegiatan yang dilakukan guru sesuai dengan langkah-langkah *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli dalam RPP.
4. Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan monopoli. Aktifitas ini dinilai dengan lembar aktifitas siswa.
5. Respon siswa adalah umpan balik dari siswa terhadap model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli yang di ungkapkan dengan pengisian angket.
6. Ketuntasan belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan monopoli dilaksanakan dan nilai tersebut harus mencapai KKM.
7. Efektivitas model *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan monopoli dilihat dari 4 aspek yaitu kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktifitas siswa, respon siswa dan ketuntasan siswa. Model dikatakan efektif jika memenuhi 3 aspek dari 4 aspek dan siswa tuntas secara klasikal.
8. **Keterbatasan Penelitian**

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Model pembelajaran yang digunakan Model *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan permainan monopoli terhadap materi bangun ruang sisi datar (limas) penelitian dilakukan di SMP Al-Asy’ari Geger Kelas VIII Matematika.