

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika ialah sebagian mata Pelajaran dasar memiliki peran utama dalam hidup sehari-sehari sekaligus berkemampuan berfikir siswa (Emilianus Jehadus1, 2024). Melalui pembelajaran matematika, siswa mampu memecahkan masalah secara terstruktur. Berkemampuan bukan hanya guna sebagian mata pelajaran lain, namun menjadi bekal siswa dalam menghadapi berbagai situasi nyata di kehidupan mereka. Matematika membantu membentuk ketelitian, disiplin, dan kemampuan bernalar, sehingga menjadi fondasi penting dalam pengembangan intelektual siswa sejak jenjang sekolah dasar. Penguasaan matematika yang baik sangat diperlukan agar siswa mampu mengikuti perkembangan pembelajaran di tingkat lebih mendalam.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai berperan sangat penting sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa (Slamet Witono1, 2025). Melalui pembelajaran matematika, siswa berlatih pemahaman pola, berhubungan, sekaligus penyelesaian kesulitan secara terstruktur dan rasional. Matematika juga menjadi dasar sebagai bermacam-macam disiplin berbeda ilmu lainnya, seperti sains, teknologi, dan ekonomi, sehingga penguasaan konsep matematika sejak jenjang sekolah dasar perlu dibangun secara optimal.

Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan disusun bermakna dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa, agar siswa tidak hanya mampu menghafal rumus, tetapi juga pemahaman struktur dengan lebih luas. Pembelajaran bermanfaat kemungkinan siswa dengan berkaitan konsep-konsep matematika situasi nyata di kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan diperoleh

menjadi banyak kontekstual, cepat dipahami, dan dapat diterapkan dalam berbagai permasalahan yang dihadapi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Bangunsari 02 Kec. Mejayan Kab. Madiun proses pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar, siswa sering kali masih bersifat pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Proses belajar di sekolah dasar berkali-kali masih fokus kepada guru (*teacher-centered*), siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan tanpa banyak terlibat dalam kegiatan berpikir atau berinteraksi. Hal ini berpengaruh sebagai turunya hasil belajar siswa, berfokus kepada ranah kognitif (Dwi, 2021) pendidikan matematika masih merendah diakibatkan karena sebgai kesalahan. Dengan itu permasalahan didalam pembelaaian matematika yaiku dianggap tidak semuanya siswa kalau matematika Pembelajaran kesulitan dan bosan, hingga bagian besar siswa tidak suka Pelajaran matematika dijadikan matematika satu-satunya Pelajaran yang harus dihindari. Siswa yang kurang menyukai Pelajaran matematika dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang tersampaikan sekaligus berpengaruh kepada turunya prestasi belajar matematika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Bangunsari 02 Kec. Mejayan Kab. Madiun terdapat beberapa masalah siswa cukup pemahaman struktur belajar matematika karena siswa berkurang pemahaman materi tersampaikan. Masalah yang kedua yaitu tentang kesulitan dalam penggunaan metode pembelajaran algoritma pembagian, sehingga guru harus kreatif menggunakan media seperti ular tangga agar materi pembagian dapat dipahami dan disukai anak-anak. Yang ketiga yaitu, kurangnya latihan dan pengulangan teknik pembagian bersusun, serta bimbingan konsisten dari guru dan orang tua pada saat anak belajar.

Pada suatu kesempatan siswa diajak kedalam pembelajaran yang berbasis teknologi seperti penggunaan LCD proyektor, diadakan eksperimen semacam kegiatan

menempel siswa sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajarannya. Pada saat observasi penulis digunakan model pembelajaran NHT (*Kooperative Tipe Numbered Head Together*), siswa akan diajak mempelajari sambil bermain dengan berbantuan media ular tangga (manusia), sebelum bermain siswa dibagi berbagai golongan terlebih dahulu, saat akan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan siswa harus melewati rintangan terlebih dahulu yang sudah diarahkan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan siswa ini sudah termasuk dalam belajar sambil bermain dan salah satu bentuk mereka tetap memperhatikan dan memahami pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau berisi tentang edukasi di sekitar siswa mendapatkan mendorong siswa akan berlatih. Berfungsi sarana pembelajaran bagian instrumen berupa bentuk beserta tidak bentuk sengaja dipergunakan sebagai jembatan diantara guru, siswa dalam pemahaman topik pelajaran supaya semakin efektif, berdaya guna. Hingga serta kondisi media pembelajaran, siswa menjadi bertambah sederhana dan cepat dalam pemahaman materi utuh sekaligus menarik kesenangan siswa untuk belajar lebih lanjut. Sejalan dengan pendapat itu, siswa kelas 3 di SDN Bangunsari 02 lebih tertarik menggunakan media konkrit yang sekaligus bisa mereka mainkan sebagai eksperimen dan pengalaman belajar mereka. Penggunaan media cukup membantu menumbuhkan semangat belajar serta siswa memiliki kemauan untuk belajar dalam hal ini adalah pelajaran pembagian . (Retno Nuzilatus Shoimah, 2025) Kegiatan belajar matematika pada siswa sekolah dasar proses yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep dasar secara terhadap sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk berlatih, berdiskusi mengemukakan pemahaman mereka sendiri.

Menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan terutama dalam materi pembagian yang membutuhkan pemahaman Langkah-langkah supaya pelajaran matematika dijadikan bertambah tertarik hingga mudah dimengerti, guru memerlukan

menerapkan rencana belajar mungkin siswa belajar secara aktif, saling bekerja sama dan berlatih memecahkan masalah melalui kegiatan yang menyenangkan. Untuk mengatasi tersebut, guru diperlukan penerapan model pembelajaran lebih aktif, kolaboratif agar siswa mendapatkan berfikir, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatifnya dengan model pembelajaran cooperative Tipe Numbered Head Together (NHT). Model ini disusun untuk meningkatkan komunikasi antar siswa, tanggung jawab individu, serta kemampuan berfikir melalui kerja kelompok. NHT mendorong setiap siswa memahami materi karena semua anggota kelompok berpotensi dipanggil untuk menjawab.

Metode pembelajaran yang kurang variatif membuat siswa mudah merasa bosan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang maksimal. Berdasarkan penelitian (Sri Nahdania*, 2024) sedikitnya perolehan belajar matematika siswa sering diakibatkan sebab sedikitnya aktivitas berfikir, berdiskusi, berinteraksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, di perlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kolaboratif, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Maka penerapan model cooperative Tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media ular tangga diharapkan dapat bisa menjadi pembaruan pembelajaran efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar berfikir siswa sekolah dasar, khususnya kepada materi pembagian kelas III SD. Melalui kombinasi ini, siswa diajak hanya diajak berfikir secara logis dan sistematis dalam memahami konsep pembagian matematika, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Variabel penelitian

- a. Variabel bebas yakni Model NHT (*Kooperative Tipe Numbered Head Together*) berbantuan media ular tangga.
- b. Variabel terikat yakni hasil belajar pembagian siswa kelas III SD.

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini memiliki subjek yang terbatas yakni pada siswa kelas 3 SD Negeri Bangunsari 02 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang telah dituliskan, dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan Model NHT (*Kooperative Tipe Numbered Head Together*) berpengaruh berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif materi pembagian matematika siswa kelas 3 SDN Bangunsari 02?

D. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah diatas, dapat peneliti sampaikan tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mengetahui pengaruh Model NHT (*Kooperative Tipe Numebered Head Together*) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif materi pembagian matematika siswa kelas 3 SDN Bangunsari 02.
- b. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Model NHT (*Kooperative Tipe Numbered Head Togeteher*) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif materi pembagian matematika siswa kelas 3 SDN Bangunsari 02.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan konseptual Penulis ini diminta mampu turut serta memperkaya kajian bidang ilmu pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi sebagai rujukan implementasi model NHT (*Kooperative Tipe Numbered Head Together*)

dan penggunaan alat bantu pembelajaran berupa ular tangga matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

1) Bagi Siswa

- c. Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi pembagian.
- d. Membantu siswa pemahaman rencana pembagian secara bertambah objektif melalui media ular tangga.
- e. Meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- f. Mewujudkan situasi belajar yang memuaskan dan tidak membosankan.

2) Bagi Guru

- a. Menjadi alternatif model pembelajaran inovatif pada materi pembagian.
- b. Membantu guru mewujudkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, menyenangkan.
- c. Menjadi referensi dalam diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT).
- d. Meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran matematika.

3) Bagi Sekolah

- a. Mendukung peningkatan mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- b. Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi

pembelajaran inovatif.

- c. Meningkatkan citra sekolah melalui penerapan pembelajaran yang kreatif dan efektif.
- d. Menambah referensi praktik pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru.

4) Bagi Peneliti

- a. Mendukung peningkatan mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- b. Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif.
- c. Meningkatkan citra sekolah melalui penerapan pembelajaran yang kreatif dan efektif.
- d. Menambah referensi praktik pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru.

F. Definisi Operasional Variabel

a. Model NHT (*Kooperative Tipe Numbered Head Together*)

Model pembelajaran cooperative tipe NHT ialah suatu pembelajaran menumbuhkan untuk dilibatkan bertambah lebih siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran, dengan prosedur diberikan ukuran terhadap masing-masing siswa, guru mengemukakan persoalan masing-masing siswa untuk dipikirkan kolektif dalam kelompoknya dan guru memanggil salah satu menjawab pertanyaan. Model ini bertujuan sebagai kerja sama antar tim, keterlibatan siswa dan pemahaman materi pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

b. Media Ular Tangga

Alat bantu pembelajaran pada penelitian ini merupakan Ular Tangga yakni alat peraga dua dimensi yang berbentuk papan permainan persegi dengan kotak-kotak bernomor 1-50 setiap petak dapat berisi soal matematika. Media ini juga digunakan untuk mengoptimalkan pemahaman dan perolehan belajar siswa dalam matematika sekaligus menjadikannya lebih menyenangkan, menarik.

c. Hasil Belajar Matematika

Nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran atau aktivitas yang dapat mencerminkan tingkat pemahaman siswa akan suatu hal yang ditelaah dan diikuti merupakan hasil belajar matematika.

G. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Kooperative Tipe Numbered Head Together* (NHT)

Langkah -langkah Model pembelajaran NHT

1. Penomoran, ada di dalam tahap ini membagi peserta didik menjadi berbagai kelompok yang beranggotakan 5-6 orang serta memberikan peserta didik nomor yang berbeda-beda, sesuai dengan jumlah peserta didik di dalam kelompok.
2. Mengajukan pertanyaan, yang dilakukan guru mengajukan pertanyaan diberikan diambil dari materi pembelajaran dipelajari serta peserta didik mendengarkan pertanyaan yang disampaikan dan mulai mencari jawabanya.
3. Berpikir bersama, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing, didengar jalannya diskusi kelompok, peserta didik berpikir bersama untuk menggambarkan serta menyakinkan bahwa setiap orang mengetahui jawaban tersebut.
4. Menjawab peserta didik pada saat digantikan materi, dikumpulkan keterangan data-data yang diperoleh melalui ide atau gagasan inovatif masing-masing peserta didik dalam kelompok tersebut lalu membukukanya kepada lembaran

kerja kelompok yang sudah diberikan oleh guru, kemudian peserta didik selesai mengerjakan guru memanggil nomor secara acak dan meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan.

5. Diberikan simpulan, guru melakukan proses terkait balasan dari masing-masing peserta didik guru mengarahkan peserta didik untuk merangkum materi sesudah itu guru diberikan pekerjaan diselesaikan di rumah menyelesaikan kuis.