

# **BAB I**

## **PEDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penggunaan matematika dari masalah yang sederhana hingga yang kompleks, tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, sehingga sangat penting untuk mempelajari matematika. Ketika belajar matematika di sekolah, peserta didik diharapkan dapat memaknai dan memaknai pembelajaran yang diberikan oleh gurunya, bukan hanya sekedar mencatat (Fajar et al, 2018: 229-239). Lebih jauh lagi, matematika sebagai salah satu mata pelajaran sekolah dianggap berperan penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis (Arnidha, 2017: 53-61).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan berperan penting dalam perkembangan pemikiran manusia di berbagai bidang. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini didasarkan pada perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori probabilitas, geometri dan matematika diskrit. Perintah matematika yang kuat diperlukan sejak usia dini untuk menguasai dan menciptakan teknologi masa depan. Begitu peran matematika menjadi penting seperti yang disebutkan di atas, kita harus berusaha menjadikannya sebagai mata pelajaran yang menyenangkan yang disukai peserta didik (Agus, 2018:71).

Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa matematika masih merupakan mata pelajaran yang membosankan dan melelahkan serta sering dianggap sulit untuk dipelajari. (Agus, 2018:71), dari satu sudut pandang, matematika memainkan peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari, memperluas daya pikir, logika, metodis, dan imajinatif kita. Matematika di seluruh sekolah menggunakan model pembelajaran konvensional dalam penggunaan pembelajaran dalam praktik. Penggunaan model konvensional umumnya dianggap kurang memadai karena cenderung membuat siswa pasif dan mengalahkan tujuan matematika. Salah satu tujuan matematika adalah agar peserta didik mengembangkan dan memelihara keterampilan berhitung (menggunakan angka) sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari. (Kristen, 2018:72).

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan topik dan memikirkan tindakan yang terbaik. Hal ini dimaksudkan untuk mengubah cara peserta didik berinteraksi satu sama lain dan berfungsi sebagai alternatif untuk pengaturan kelas konvensional (Kristian, 2018:74). Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan ide dan menimbang solusi terbaik dalam kelompoknya masing-masing dalam upaya meningkatkan penguasaan akademik dan interaksi antara peserta didik.

Metode, seperti yang didefinisikan oleh H.Abu Ahmad dkk. (2005:52), adalah pengetahuan seorang guru atau instruktur tentang banyak teknik pembelajaran yang mereka gunakan. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan metode sebagai pendekatan sistematis dalam bekerja untuk mempermudah melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bingo adalah upaya guru untuk mengatasi masalah yang berkembang di kelas, klaim Djamarah (2006: 82-84). Peserta didik berkemampuan tinggi, peserta didik berkemampuan sedang, atau peserta didik berkemampuan rendah semuanya dapat meningkatkan hasil belajarnya, terlihat dari kemampuannya menjawab teka-teki dalam permainan bingo. Selain itu, bermain bingo sambil belajar dapat meningkatkan engagement dan antusiasme peserta didik (Hery, 2018:3-9). Data uji sebelum dan sesudah penerapan permainan bingo memungkinkan untuk observasi hasil belajar peserta didik (Dinar. 2014:43). Berdasarkan penegasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu proses atau cara seorang guru untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajarannya sesuai dengan yang diharapkan, dan dengan permainan bingo ini peserta didik dapat lebih aktif dan senang saat belajar, dan jika peserta didik aktif dan senang, maka materi guru akan lebih mudah dipahami.

Selanjutnya berdasarkan pengamatan di MTs Sunan Drajat Geger Kedungadem Bojonegoro dengan Ibu Lailatul Fadhilah, S.Pd sebagai guru matematika diperoleh realita bahwa selama waktu yang dihabiskan untuk belajar matematika, masih ada beberapa peserta didik yang kurang energik, masih rendahnya partisipasi aktif peserta didik selama pengalaman pendidikan, serta kurangnya pemahaman materi yang telah diberikan. Peserta didik memutuskan untuk tidak mengajukan pertanyaan meskipun mereka tidak memahami materi yang dibicarakan. Beberapa peserta didik juga masih merasa malu untuk maju kedepan setiap kali diminta oleh guru dengan sengaja untuk memahami kembali apa yang mereka dapatkan setelah memperhatikan penjelasan dari guru. Membutuhkan waktu yang panjang untuk meyakinkan peserta didik agar mau mempresentasikan hasil pengerjaan mereka.

Masalah kesulitan belajar yang ditimbulkan tidak semata-mata karena materi yang merepotkan tetapi juga dapat disebabkan oleh cara guru menyampaikan contoh-contoh yang kurang menarik. Menurut teknik penyampaian materi oleh pendidik, ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan agar materi tersebut dapat dipahami secara efektif oleh peserta didik dengan tepat. Paradigma pembelajaran kooperatif adalah paradigma yang membutuhkan kemampuan khusus. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar seperti keberhasilan akademik, toleransi, penerimaan keragaman, dan pertumbuhan keterampilan sosial (Suprijono, 2009:54).

Tipe NHT (*Numbered Hesd Together*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam proses pembelajaran ini. Dengan penggunaan strategi pembelajaran ini, guru melibatkan lebih banyak peserta didik dalam proses pembelajaran dan menilai pemahaman masing-masing subjek pelajaran dengan memanggil nomor tertentu dan mengajukan pertanyaan kepada setiap peserta didik, yang kemudian menjawab dengan nomor yang benar (Ibrahim, et al. al., 2000: 28).

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan media permainan, dengan media permainan peserta didik diharapkan lebih dinamis dalam mengambil bagian beberapa peserta didik, serta semua peserta didik dalam satu kelas. Ada beberapa

macam permainan, salah satunya adalah bingo. Permainan ini seperti meja bernomor, di mana dengan asumsi peserta didik mendapatkan lima kolom secara merata, ke arah atas, atau sudut ke sudut karena mereka benar dalam menanggapi pertanyaan, merekalah yang menang dan mendapatkan poin yang mempengaruhi skor pertemuan ( Silberman, 2006:265). Sehingga dengan adanya permainan bingo ini peserta didik lebih termotivasi dan lebih mudah untuk mendapatkan materi yang diberikan serta dapat lebih mengembangkan kemampuan peserta didik untuk belajar sehingga dapat melakukan pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Ada beberapa permasalahan yang muncul dalam penggambaran di atas, maka peneliti dihibau untuk memanfaatkan model pembelajaran bermanfaat tipe NHT dengan memanfaatkan media permainan bingo sebagai media pembelajaran. Karena media permainan bingo yang akan digunakan tampaknya merupakan permainan yang berhubungan dengan angka, dengan memanfaatkan media permainan bingo sebagai media pembelajaran matematika, dipercaya peserta didik dapat belajar matematika dengan lebih efektif sehingga dapat lebih mengembangkan hasil belajarnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, mak dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada permainan bingo terhadap hasil belajar matematika?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tentang rumusan masalah ini adalah untuk :

“Mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada permainan bingo terhadap hasil belajar matematika”

## **1.4 Batasan Masalah**

Untuk mencegah pembahasan kasus tidak jauh dari konsep yang tertulis, maka penelitian ini hanya membataskan dan mengkaji model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media permainan bingo, hasil belajar peserta didik dan mata pelajaran matematika materi bilangan bulat.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Praktis**

#### ***1.5.1.1 Bagi guru***

Untuk mendapatkan gambaran tentang model pelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan dapat memberikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT pada permainan bingo.

#### ***1.5.1.2 Bagi peserta didik***

Adanya hasil belajar matematika setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT pada permainan bingo untuk mengurangi ketidak puasan matematika peserta didik, dan peserta didik selalu aktif belajar matematika.

#### ***1.5.1.3 Bagi lembaga pendidikan***

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut.

#### ***1.5.1.4 Bagi peneliti***

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan sarta pengalaman menulis ilmiah dan pengalaman pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada permainan bingo dalam pendidikan matematika.

### **1.5.2 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika khususnya dengan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT pada permainan bingo.

## **1.6 Definisi Istilah**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas serta menghindari salah penafsiran tentang istilah dalam judul peneliti akan memberi gambaran arti dan istilah, maka dapat di definisikan sebagai berikut:

### **1.6.1 Model pembelajaran kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi belajar mereka dalam rangka mencapai tujuan belajar mereka.

### **1.6.2 Media permainan bingo**

Media permainan bingo adalah kartu bingo yang digunakan sebagai permainan. Jenis permainan yang digunakan adalah Math Bingo, yaitu kartu bingo yang berisi jawaban atas pertanyaan numerik yang diberikan. Kartu bingo adalah bujur sangkar di mana ketegangan berfokus pada beberapa struktur permainan yaitu bentuk (horizontal, vertikal, dan diagonal) peserta didik setelah mendapat jawaban yang benar dengan bentuk (horizontal, vertikal, dan diagonal), sang juara langsung meneriakan kata bingo.

### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil pembelajaran matematika peserta didik dapat digambarkan sebagai kualitas atau kemampuan peserta didik untuk memahami, menguasai, dan menalar matematika. Apakah peserta didik meningkatkan matematika atau tidak dapat dilihat dalam kualitas pembelajaran peserta didik itu sendiri. Hasil pembelajaran peserta didik adalah hasil yang diterima seorang peserta didik setelah mengikuti tes.

