

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Jasmani dan Mustofa (2013:15) mengungkapkan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah”.

Pembelajaran merupakan suatu proses mentransfer ilmu dari guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, guru perlu menguasai materi dan berbagai macam model, metode, serta media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Hal itu dimaksudkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar siswa semangat dalam belajar. Penerapan model dan metode pembelajaran yang sesuai sangat penting diterapkan untuk merangsang minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Di dalam Kurikulum 2013, minat belajar siswa sangat penting. Oleh karena itu peran guru yang pada kurikulum sebelumnya sebagai pengajar diganti sebagai fasilitator dalam kurikulum 2013. Guru sebagai fasilitator tidak lagi bertugas mengajar dengan berceramah di depan kelas, melainkan membimbing siswa dalam memahami materi, merangsang minat belajar siswa, agar siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Di dalam proses pembelajaran, minat dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa akan memiliki minat belajar apabila bahan pelajaran yang diberikan guru sesuai dengan minat siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa dapat lebih mudah dipelajari dan dipahami. Siswa yang berminat terhadap kegiatan pembelajaran akan mempunyai usaha yang lebih keras dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat.

Minat belajar siswa diharapkan dapat muncul secara maksimal yang ditandai dengan munculnya rasa senang, perhatian, ataupun dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan minat belajar, siswa akan belajar dengan sebaik-baiknya. Untuk menarik minat belajar siswa, guru dapat menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini model pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai suatu alat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Lenteng Timur I, diperoleh fakta bahwa pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut masih menggunakan metode konvensional. Hal ini dilihat

dari cara guru mengajar yang masih didominasi dengan ceramah. Minat siswa pun masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Hanya sebagian kecil siswa yang benar-benar berminat mengikuti proses pembelajaran. Sebagian lainnya ada yang lebih senang berbicara dengan temannya, bermain bersama teman sebangkunya, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan sebagainya. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak bisa tersampaikan secara maksimal. Tidak diterapkannya model pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab minat siswa rendah. Karena pembelajaran menjadi monoton dan tidak bisa menarik minat siswa.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena di dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang setiap kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan nomor kepala. Kemudian guru memberikan materi yang telah disiapkan sebelumnya untuk dipelajari oleh setiap kelompok. Masing-masing anggota kelompok harus bisa memahami isi dari materi yang diberikan oleh guru karena nanti guru akan memberikan pertanyaan secara acak kepada semua kelompok, dan siswa yang ditunjuk harus bisa menjawab pertanyaan tersebut. Jika tidak bisa menjawab, maka akan dikenakan sanksi atau hukuman

Shoimin (2014:108-109) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Adapun kelebihan dari model tersebut, yaitu: Setiap murid menjadi siap, Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh, Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai, Terjadi inetraksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal, Tidak ada murid yang endominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran NHT adalah: Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama, Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin mengkolaborasikan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan permainan tradisional “*Ular Naga*”. Karena seiring berkembangnya zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), permainan tradisional hampir punah. Anak-anak khususnya anak SD cenderung lebih suka bermain *game online* daripada bermain permainan tradisional. Oleh karena itu selain ingin menarik minat siswa, peneliti juga ingin melestarikan permainan tradisional “*Ular Naga*” yang saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak SD bahkan sudah hampir punah. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) melalui permainan tradisional “*Ular Naga*” diharapkan siswa dapat lebih aktif dan minat belajarnya semakin meningkat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* terhadap Minat Belajar Siswa melalui permainan tradisional “*Ular Naga*” di Kelas IV SDN Lenteng Timur I Kecamatan Lenteng Tahun Pelajaran 2020/2021”. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap minat belajar siswa semakin meningkat sehingga siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.
2. Rendahnya minat belajar siswa.
3. Belum terlaksananya mode pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* melalui permainan tradisional “*Ular Naga*” dalam pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*.
2. Penelitian ini fokus pada minat belajar peserta didik dalam pembelajaran khususnya tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 dan 2.

3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Lenteng Timur I Lenteng Sumenep tahun ajaran 2020-2021.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* terhadap minat belajar siswa melalui permainan tradisional “*Ular Naga*” di kelas IV SDN Lenteng Timur I?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* terhadap minat belajar siswa melalui permainan tradisional “*Ular Naga*” di kelas IV SDN Lenteng Timur I.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yang dapat diperoleh, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* melalui permainan tradisional “*Ular Naga*” sekaligus penerapannya secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah terhadap pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di

Indonesia. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan acuan pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapat pengalaman baru dengan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* melalui permainan tradisional “Ular Naga”.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran.
- 4) Menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* melalui permainan tradisional “Ular Naga”.
- 2) Guru dapat menambah pengalaman guna menciptakan proses pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- 3) Dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan keilmuan peneliti khususnya dalam memilih model-model pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Sebagai bahan acuan peneliti untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang.

**G. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang gambaran variabel-variabel yang diamati dalam penelitian yang bersifat spesifik, tegas, rinci yang menggambarkan karakteristik dari variabel penelitian (Tim, 2018:13).

1. Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam suatu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya (Shoimin, 2014:108).
2. Minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Priansa dan Karwati, 2015:149).