

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Indonesia, n.d.).

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan sebagai proses pengembangan diri untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Ayat 1 menyatakan: “Pendidikan adalah penciptaan suasana dan proses belajar agar peserta didik aktif ddalam mengembangkan potensinya, yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk memiliki kekuatan rohani dan keagamaan. “Pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara” (Nasional, 2003).

Dalam pembelajaran matematika pemecahan masalah merupakan kegiatan penting ketika belajar matematika. Bahkan Holmes (dalam Apria & Setiawan, 2023) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan “jantung” matematika (*Heart of Mathematics*). Hal ini dikarenakan penyelesaian masalah matematika memerlukan pengetahuan tentang isi matematika, pengetahuan tentang strategi pemecahan masalah, pemantauan diri yang efektif, dan sikap produktif dalam mendekati dan memecahkan masalah.

Davis & McKillip (dalam Haryani, 2017) menyatakan, “Kemampuan menyelesaikan soal merupakan salah satu tujuan terpenting dalam pembelajaran matematika.” Davis dan McKillip menambahkan bahwa penyelesaian masalah dalam matematika, sains, ekonomi, dan kehidupan sehari-hari merupakan tujuan utama pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika memerlukan penekanan pada pemikiran sistematis, kritis, dan keterampilan pemecahan masalah.

Charles dan O'Daffer (dalam Ahmad et al., 2024) menyatakan bahwa tujuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika yaitu: (1) mengembangkan kemampuan berpikir siswa, (2) mengembangkan kemampuannya dalam memilih dan menerapkan strategi pemecahan masalah, (3) mengembangkan sikap dan rasa percaya diri dalam pemecahan masalah, (4) mengembangkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan jaringan pengetahuan, dan (5) menggunakan pemikiran sendiri dan hasilnya untuk memantau upaya siswa dalam pemecahan masalah memecahkan masalah dalam

lingkungan belajar kolaboratif, (6) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menemukan jawaban yang benar terhadap berbagai masalah.

Menurut Priansa (dalam Hoziyana & Muryaningsih, 2023) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka untuk menyelesaikan tugas-tugas kerja, atau gambaran sistematis dari proses pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuannya. Pada dasarnya model pembelajaran adalah keseluruhan penyajian materi oleh guru, mencakup seluruh aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran serta semua alat terkait yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran adalah model yang berfungsi sebagai pedoman perencanaan program belajar mengajar di kelas (A.Octavia, 2020).

Menurut Djamarah (dalam Indartiwi et al., 2020), media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Hamdani (dalam Nugraheni, 2017) berpendapat komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar pengertian dari media, komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media dapat berupa apa saja yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Informasi berupa pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, emosi, dan perhatian sehingga terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Dengan menggunakan media yang tepat sesuai model pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, lebih mudah dipahami, sesuai kebutuhan siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar yang menarik dan menyenangkan.

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Ketapang 01 karena sebelumnya pernah mengajar sementara di sekolah tersebut. Selama mengajar sementara terlihat pemecahan masalah di SD tersebut rendah. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru walikelas menunjukkan bahwa: “Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia masih kurang memadai dan terbatas dalam mendukung pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa belum menguasai konsep dasar matematika dengan baik, sehingga mereka sering kesulitan ketika harus memahami soal yang lebih mendalam”.

Permasalahan ini juga diidentifikasi melalui hasil tes yang dilakukan dalam studi pendahuluan. Berdasarkan analisis data dari studi pendahuluan tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai pemecahan masalah yang diberikan kepada siswa. Peneliti memberikan soal kepada siswa kelas 3A berjumlah 19 siswa dan 3B berjumlah 19 siswa, sehingga total keseluruhan siswa dari kedua

kelas tersebut adalah 38 siswa. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta menemukan pola atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal-soal tersebut.

Dari soal-soal yang diberikan, peneliti merancang soal tersebut sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator pemecahan masalah menurut Polya. Indikator ini berfungsi sebagai panduan dalam menyusun soal agar setiap aspek kemampuan yang ingin diukur dapat tercakup dengan baik. Dengan demikian, soal-soal yang dirancang tidak hanya menilai kemampuan siswa dalam menjawab, tetapi juga memastikan bahwa soal tersebut relevan dengan tujuan penelitian dan sesuai dengan kompetensi yang ingin diukur.

Masalah di atas diberikan kepada siswa kelas 3A yang berjumlah 19 siswa dan kelas 3B yang juga berjumlah 19 siswa. Kedua kelas ini dijadikan subjek penelitian untuk membandingkan kemampuan pemecahan masalah antar kelompok. Hasil dari masing-masing kelas akan dianalisis dan dibandingkan untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan dalam cara siswa memecahkan masalah, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi perbedaan tersebut.

1. Irma memiliki 1 lembar duaribuan, 4 lembar seribuan dan 5 koin lima ratusan. Kemudian, Irma membeli sebuah pensil yang harganya Rp. 2000 dan satu buah penghapus dengan harga Rp. 500. Berapakah sisa uang yang dimiliki Irma?

Diket: 1 Lembar 2.000  
4 Lembar 1.000  
5 koin ratusan  
Ditanya: sisa uang Irma  
Jawab = Jumlah uang - belanja  
= 8.500 - 2.500  
= 6.000

2. Anam memiliki 3 buah kantong plastik berwarna yaitu 2 kantong plastik berwarna merah, dan satu kantong plastik berwarna kuning. Jika setiap kantong plastik berwarna merah terdapat 5 buah apel, dan kantong plastik berwarna kuning terdapat 6 buah jeruk. Berapakah total buah yang dimiliki Anam?

Diket: 2 merah  
1 kuning  
Ditanya: Jumlah total buah Anam  
Jawab =  $2 \times 5 = 10$   
 $1 \times 6 = 6$   

---

 $16$

**Gambar 1.1** Lembar Jawaban Siswa

Berdasarkan lembar jawaban salah satu siswa, dapat dianalisis bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah. Kesulitan tersebut terutama terletak pada pemahaman mendalam terhadap soal, penerapan konsep yang tepat, serta merumuskan langkah-langkah penyelesaian secara sistematis. Siswa tidak mengikuti langkah-langkah Polya dalam pemecahan masalah, yang mencakup: (1) Memahami Masalah, (2) Merencanakan Masalah, (3) Melaksanakan Perencanaan Masalah, dan (4) Memeriksa Kembali Hasil. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami tahapan pemecahan masalah secara menyeluruh. Berdasarkan indikator tersebut, siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, terutama pada indikator merencanakan masalah dan memeriksa kembali hasilnya. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam melakukan analisis terhadap informasi yang diberikan, yang mengakibatkan

mereka kesulitan untuk menentukan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal.

**Tabel 1.1** Hasil Analisis Soal Pemecahan Masalah

<b>Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya</b>	<b>Kelas IIIA</b>	<b>Kelas IIIB</b>	<b>Rata-rata</b>
Memahami Masalah	30,30%	38,40%	34,35%
Merencanakan Masalah	20,70%	39,70%	30,20%
Melaksanakan Perencanaan Masalah	46,0%	51,7%	48,85%
Memeriksa Kembali Hasil	24,3%	17,0%	21,0%
<b>RATA-RATA</b>	<b>30,32%</b>	<b>36,70%</b>	<b>33,6%</b>

Selain itu, berdasarkan hasil observasi guru dan penyebaran angket kepada siswa yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa guru kurang kreatif dalam menyajikan materi. Sehingga siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti penggunaan alat peraga, teknologi, dan kegiatan kolaboratif, agar siswa dapat lebih terlibat dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pernyataan ini juga didukung dengan hasil analisis angket siswa sebagai berikut:

**Tabel 1.2** Hasil Analisis Angket Siswa

<b>Indikator</b>	<b>Kelas IIIA</b>	<b>Kelas IIIB</b>	<b>Rata-rata</b>
Media pembelajaran	23,94%	19,38%	21,66%
Model pembelajaran	23,56%	25,84%	24,70%
Pemecahan Masalah	10,26%	13,11%	11,68%

Berdasarkan analisis hasil angket siswa, rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas III disebabkan oleh keterbatasan sumber belajar serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang

efektif. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton karena lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa sulit terlibat aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif juga membuat siswa kesulitan memahami materi secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Akibatnya, tingkat pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah di kelas 3A hanya mencapai 10,26% sedangkan kelas 3B sedikit lebih baik dengan 13,11% namun tetap tergolong rendah. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model dan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru dalam menghadapi permasalahan tersebut perlu melakukan beberapa langkah strategis seperti meningkatkan akses siswa terhadap berbagai sumber belajar yang bervariasi, seperti buku, media digital, dan alat peraga yang relevan. Selain itu, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan penggunaan teknologi informasi dalam kelas.

Permasalahan di SD tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan inovatif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong kemampuan pemecahan masalah. Menurut Trianto “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Syaiful Sagala model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model

pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Anwar (2018), model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mendorong inkuiri terbuka dan berpikir bebas serta membantu siswa menjadi pembelajar mandiri yang mampu memecahkan masalah. Pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur tertentu yang bertujuan untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik. Tipe ini dikembangkan dengan meminta siswa meninjau kembali materi yang dibahas dalam pelajaran dan memastikan pemahaman mereka terhadap isi pelajaran (T. Wulandari et al., 2021)

Menurut Hosnan (dalam irani et al., 2022) menyatakan bahwa tujuan model *Numbered Head Together* (NHT) adalah untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan keterampilan akademik. Pola interaksi ini merupakan bentuk penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Di sini siswa diperbolehkan menyelesaikan tugas secara berkelompok, sehingga setiap kelompok harus bertanggung jawab untuk kekompakan dengan kelompoknya sehingga terbangun interaksi antar siswa lainnya.

Menurut Djamarah (dalam Indartiwi et al., 2020), media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Hamdani (dalam Nugraheni, 2017)

berpendapat komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar pengertian dari media, komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Shomad & Rahayu, 2022). Media dapat berupa apa saja yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Informasi berupa pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, emosi, dan perhatian sehingga terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Komik adalah kumpulan gambar atau karakter yang ditempatkan secara berurutan dalam sebuah bingkai, yang menggambarkan karakter tokoh dalam cerita sehingga dapat meningkatkan imajinasi pembaca (Shomad & Rahayu, 2022). Komik biasanya berisi gambar, teks, dan cerita, yang dicetak dalam buku yang berukuran kecil. Komik efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama anak sekolah dasar karena komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, dan menarik. Selain itu, visual dan cerita yang menarik dalam komik dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat daya ingat, dan memperluas imajinasi mereka. Dengan penyajian yang interaktif dan menyenangkan, komik juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendorong diskusi serta membangun keterampilan pemecahan masalah siswa.

Komik adalah kumpulan gambar atau karakter yang ditempatkan secara berurutan dalam sebuah bingkai, yang menggambarkan karakter tokoh dalam cerita sehingga dapat meningkatkan imajinasi pembaca (Shomad & Rahayu,

2022). Komik biasanya berisi gambar, teks, dan cerita yang dicetak dalam buku yang berukuran kecil. Komik efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama anak sekolah dasar karena komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, dan menarik. Selain itu, visual dan cerita yang menarik dalam komik dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat daya ingat, dan memperluas imajinasi mereka. Dengan penyajian yang interaktif dan menyenangkan, komik juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendorong diskusi serta membangun keterampilan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya efektivitas metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media komik diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Model pembelajaran *Numbered Head Together* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat (Yasa, 2020). Dengan pembagian tugas yang jelas dan kolaborasi antar siswa, ditambah dengan visual menarik dari media komik, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi dalam penyelesaian masalah. Apalagi dalam media komik ini dikemas dalam cerita yang menarik dan berwarna-warni sehingga membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu penggunaan media ini dapat

digunakan kapan pun dan dimanapun sehingga memudahkan siswa dalam membaca komik saat mempelajari materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* Berbantuan Media Komik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas 3 SD”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah sebelum & setelah penggunaan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* pada siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan media komik siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01?

### **1.3 Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah sebelum & setelah penggunaan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* pada siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan media komik siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01.

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan media komik siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01.
- b. Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran dengan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan media komik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Guru**

- a. Mengetahui pengaruh model model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan media komik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Negeri Ketapang 01.
- b. Sebagai alternatif pebelajran dalam proses mengajar siswa.

#### **2. Bagi Siswa**

- a. Dengan pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dapat melatih kemampuan bekerja sama.
- b. Penerapan (NHT) *Numbered Head Together* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

### **3. Bagi sekolah**

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pemecahan masalah matematika.

### **4. Bagi Peneliti**

Sebagai pengalaman dan menambah wawasan keilmuan dalam penelitian model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan media komik siswa kelas III SD.