

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapanpun dan dimanapun ia berada. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan adanya pendidikan maka dapat tercipta manusia-manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus mendapatkan perhatian baik oleh pemerintah dan masyarakat pada umumnya, serta para pengelola pendidikan pada khususnya.

Peningkatan mutu pendidikan sangat diperlukan guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan menurut Sukmadinata (2007 : 24) diarahkan kepada pencapaian empat sasaran, yaitu : (1) pengembangan aspek kepribadian, (2) pengembangan kemampuan kemasyarakatan, (3) pengembangan kemampuan melanjutkan studi, dan (4) pengembangan kecakapan dan kesiapan untuk bekerja.

Pembelajaran merupakan salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan,

kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Dalam proses pembelajaran, pengembangan kemampuan komunikasi yang baik dengan guru dan sesama siswa yang dilandasi sikap saling menghargai harus perlu secara terus menerus di kembangkan di dalam setiap event pembelajaran agar dalam setiap proses pembelajaran memberikan hasil yang maksimal.

Dalam proses pembelajaran khususnya matematika, guru menyadari bahwa matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti, dan dihindari oleh sebagian besar siswa. Banyak siswa yang masih kurang mampu dalam mempelajari matematika karena dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan siswa menjadi takut atau phobia terhadap matematika. Ketakutan-ketakutan tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif sehingga prestasi belajar yang diharapkan tidak tercapai.

Rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan karena aktivitas dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan walaupun guru telah memancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya siswa belum jelas. Selain itu, aktivitas siswa dalam mencatat, membuat ringkasan dan mengerjakan soal-soal latihan masih rendah. Dalam proses pembelajaran selama ini, pada umumnya guru senantiasa mendominasi kegiatan dan segala inisiatif datang dari guru, sementara siswa sebagai obyek untuk menerima apa-apa yang dianggap penting dan menghafal materi-materi yang

disampaikan oleh guru serta tidak berani mengeluarkan ide-ide pada saat pembelajaran berlangsung.

Kurangnya aktivitas siswa di dalam kelas dikarenakan penggunaan metode mengajar yang tidak sesuai atau kurang tepat sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Supaya kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan seoptimal mungkin, guru diharapkan memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan siswa, menguasai materi yang akan diajarkan, mampu mengklasifikasikan macam-macam pendekatan dan metode serta menguasai teknik-teknik mengajar. Penentuan metode bagi guru merupakan hal yang cukup penting. Keberhasilan siswa akan banyak bergantung kepada pendekatan dan metode yang digunakan oleh guru. Dalam hal ini adalah metode pembelajaran *Learning Tournament* dan *Quiz Team*.

Metode *Learning Tournament* ini menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim. Sedangkan metode *Quiz Team* berguna untuk meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Metode *Learning Tournament* dan *Quiz Team* keduanya merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik belajar secara kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, peneliti akan mencermati tentang adanya perbedaan antara pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *Learning Tournament* dengan pembelajaran yang

menggunakan metode *Quiz Team* dalam aktivitas belajar siswa dalam matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada bidang studi matematika
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam belajar matematika di dalam kelas.
3. Adanya kemungkinan perbedaan prestasi belajar matematika diakibatkan karena adanya perbedaan penggunaan metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang diatasi dapat terarah dan secara mendalam, maka penelitian dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa dalam pelajaran matematika.
2. Penggunaan metode pembelajaran *Learning Tournament* dan Metode pembelajaran *Quiz Team* sebagai suatu strategi pembelajaran matematika.
3. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar matematika yang meliputi bertanya, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan soal-soal latihan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan dibawah ini.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Learning Tournament* dan metode pembelajaran *Quiz Team* terhadap prestasi belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar?
3. Adakah interaksi antara metode pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, tujuan yang diharapkan oleh peneliti adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Learning Tournament* dan metode pembelajaran *Quiz Team* terhadap prestasi belajar siswa.
2. Pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa.
3. Interaksi antara metode pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan

mutu pendidikan matematika melalui metode *Learning Tournament* dan *Quiz Team*. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode *Learning Tournament* dan *Quiz Team*.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan metode *Learning Tournament* dan *Quiz Team*.
- c. Bagi siswa, agar meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dan guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan saran bagi pihak sekolah maupun guru dalam usaha mengoptimalkan prestasi belajar siswa. Selain itu lebih membuka wawasan guru akan keberagaman model pembelajaran yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa, dengan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa, diharapkan dapat menarik minat belajar, keberanian dan konsentrasi siswa terhadap matematika. Disisi lain, siswa dapat belajar untuk bekerja sama dalam tiap tim, mengemban tanggung jawab serta memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi peneliti, sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan ataupun referensi bagi peneliti yang relevan.