

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokrasi. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat masyarakat Indonesia.

Menurut Martini Jamaris (2014 : 177) matematika adalah bidang studi hidup, yang perlu diajari karena hakikat matematika adalah pemahaman terhadap pola perubahan yang terjadi di dalam dunia nyata dan di dalam pikiran manusia serta keterkaitan di antara pola – pola tersebut secara holistik. Jadi matematika merupakan mata pelajaran yang hidup dan perlu diajarkan terutama dalam tingkat pemahaman.

Pembelajaran matematika disekolah sering kali menjadi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Model pembelajaran yang biasa digunakan guru matematika adalah model pembelajaran konvensional. Guru mengajar konsep-konsep matematika dengan cara menjelaskan dan menulis rumus-rumus dipapan tulis yang diikuti dengan pemberian contoh-contoh. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal latihan, baik yang ada pada buku paket matematika, LKS ataupun soal-soal buatan guru sesuai dengan contoh yang telah diberikan. Besar kemungkinan hal tersebut menjadi salah satu faktor terjadi siswa kurang aktif, ini terlihat ketika siswa kurang berminat dalam menerima materi yang disampaikan guru. Hal ini akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar matematika di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil survei TIMSS (*The International Mathematics and*

Science Survey) Indonesia berada pada urutan ke-38 dari 42 negara. Senada dengan data tersebut, pada *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2012, peringkat siswa di Indonesia berada posisi 64 dari 65 negara, dengan skor matematika 375, dan skor tertinggi diperoleh siswa China dengan skor 613. (<http://edukasi.kompasiana.com>).

Rendahnya hasil belajar matematika siswa pada jenjang SMP juga ditemukan di SMP Negeri 2 Colomadu. Banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Berdasarkan nilai ulangan tengah semester gasal sebanyak 30,56 % siswa tuntas dan 69,44 % siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan konsep matematika siswa pada materi yang diajarkan masih sangat rendah.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diupayakan guru untuk memudahkan proses terbentuknya pengetahuan pada siswa, namun guru juga harus memperhatikan apakah model pembelajaran yang digunakan itu penerapannya sudah efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif dikenal berbagai macam tipe yang antara lain adalah *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan penomoran siswa untuk setiap kelompok. Sedangkan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan permainan antar kelompok yang telah ditentukan oleh guru secara heterogen.

Hasil dari serangkaian kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar, sebagai subjek dalam kegiatan belajar mengajar adalah siswa. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Karena dari hasil belajar terlihat kualitas seorang siswa. Kualitas siswa disini berarti tingkat pemahaman, pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam proses pembelajaran apakah sudah baik apa kurang baik.

Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- 1) Faktor intern adalah faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar.
 - a) Faktor fisiologis : kesehatan dan cacat tubuh
 - b) Faktor psikologis : inteligensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan dalam pembelajaran.
- 2) Faktor ektern adalah faktor yang ada diluar individu.
 - a) Faktor keluarga : cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan pengertian orang tua.
 - b) Faktor sekolah : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah dan sarana prasarana sekolah.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah minat, motivasi, gaya belajar, kemampuan berfikir dan kemampuan awal. Terkait dengan kemampuan awal, terdapat perbedaan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa yang satu dengan siswa yang lain yang perlu diperhatikan oleh guru. Hal ini memungkinkan terjadinya perbedaan dalam penguasaan dan pemahaman materi oleh masing – masing siswa, sehingga berakibat pula pada perbedaan hasil belajar yang diperoleh oleh masing – masing siswa. Dari perbedaan kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap siswa ini diharapkan dapat bekerja sama dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor model pembelajaran dan karakteristik yang dimiliki siswa. Penelitian ingin mengetahui pengaruh *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* ditinjau dari kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Colomadu tahun ajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran matematika.

- 2) Kurang tepat penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa bosan dan hanya terpaku pada penjelasan dari guru.
- 3) Masih rendahnya kemampuan awal siswa dalam pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah ditetapkan, maka masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Numbered Head Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*

2) Kemampuan awal

Kemampuan awal siswa pada penelitian ini dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester Gasal Tahun Ajaran 2015/2016.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar berupa nilai matematika dilihat dari aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut

- 1) Adakah pengaruh model *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika?
- 2) Adakah pengaruh kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika?
- 3) Adakah interaksi model *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* serta kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, penelitian ini bertujuan:

- 1) Mengetahui pengaruh model *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika.
- 2) Mengetahui pengaruh kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika.
- 3) Mengetahui interaksi model *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* serta kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika.

- 2) Bagi Guru

- a. Memotivasi guru disekolah dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- b. Memotivasi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran.
- c. Memberikan masukan kepada pengajar tentang alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

- 3) Bagi siswa

- a. Memudahkan siswa dalam memahami dan memecahkan masalah
- b. Membantu siswa agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- c. Meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.