

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan sepanjang hayat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan negara. Hal ini dikarenakan perkembangan dari kemajuan bangsa yang dipengaruhi oleh mutu suatu pendidikan. Oleh karena itu semakin baik hasil belajar siswa akan mampu menjadikan kualitas pendidikan semakin baik dan bangsa menjadi lebih maju. Sebuah bangsa yang maju, bukanlah bangsa yang banyak penduduknya, melainkan bangsa yang memiliki elemen masyarakat berpendidikan. Dengan pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif dan inovatif, sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya.

Untuk itu pendidikan memiliki suatu tujuan yang dituangkan dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab (Kuswana, 2013 : 1).

Berdasarkan uraian diatas, pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi perkembangan suatu Negara. Menurut Purwanto (2011:1) pendidikan merupakan sebuah program yang memuat komponen-komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, pendidikan merupakan suatu proses dari rangkaian aktivitas yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajar tersusun atas beberapa komponen yang saling terkait satu dengan yang lain. Salah satunya adalah interaksi antara guru dengan siswa

atau individu satu dengan individu lainnya dan dapat pula terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya pada proses belajar mengajar mempunyai peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu hasil belajar merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar dan menjadi sesuatu yang penting, karena hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan seorang guru yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat diketahui apakah siswa telah menguasai materi pelajaran dengan baik atau tidak.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 20012 : 22). Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran matematika yang terwujud dalam bentuk nilai hasil belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan tes (Nawi, 2012 : 84). Banyak sekali indikator-indikator yang mempengaruhi hasil belajar matematika, diantaranya memahami konsep-konsep matematika, mempunyai ketrampilan memecahkan masalah matematika, dapat berpikir logis, dan mampu mengkomunikasikan hasil-hasil pekerjaan matematika.

Hasil belajar matematika bervariasi, hal ini dapat disebabkan oleh keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan tingkatan tinggi, sedang, rendah. Berdasarkan hasil observasi awal hasil belajar matematika pada siswa kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 1 Teras Tahun Ajaran 2015/1016 belum sesuai harapan, terlihat dari nilai matematika untuk Ulangan Harian dan Ulangan Tengah Semester I terdapat 20% dari 164 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai minimal untuk lulus adalah 78 (Hasil analisis dokumen daftar nilai).

Seiring dengan perkembangan jaman, pendidikan di Indonesia mengalami pasang surut yang disebabkan berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2010:54) :

a. Faktor intern

- 1) aspek fisiologis : kesehatan dan cacat tubuh

2) aspek psikologis : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, keaktifan dan kelelahan.

b. Faktor ekstern

- 1) Faktor keluarga : cara orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian keluarga dan latar belakang budaya.
- 2) Faktor sekolah : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, metode belajar dan sarana prasarana.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting dan semakin dirasakan kegunaannya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. Hal ini dapat dilihat dari jam pelajaran disekolah, mata pelajaran matematika mempunyai jam pembelajaran yang lebih banyak dibanding mata pelajaran yang lain. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung didalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis dan tepat (Djamarah, 2002 : 46).

Sebagian besar siswa Indonesia menganggap matematika sebagai materi yang sulit untuk dipelajari dan mempelajarinya. Begitu juga siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Teras yang menganggap mata pelajaran matematika sebagai momok yang menakutkan dan sulit dipelajari. Kemungkinan kegagalan guru saat penyampaian materi disebabkan pada proses pembelajaran. Saat mengajar guru kurang dapat mengaktifkan suasana kelas dan kurang membuat siswa menjadi aktif sehingga suasana kelas terasa hampa dan membosankan. Fakta lain yang terjadi adalah guru dianggap satu-satunya sumber belajar yang paling benar. Sehingga membuat siswa sebagai pendengar ceramah dari guru yang mengakibatkan suasana yang membosankan.

Strategi pembelajaran yang baik merupakan strategi yang dapat mengubah gaya belajar siswa dari yang pasif menjadi aktif dan akan membuat suasana kelas tidak membosankan saat mengikuti proses pembelajaran. Sehingga membuat pembelajaran matematika bukan lagi sebagai pembelajaran yang menjenuhkan, tetapi sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan ringan.

Dalam setiap proses kegiatan pembelajaran hendaknya guru memilih strategi yang tepat dan baik, agar siswa dapat aktif, kreatif dan inovatif.

Menurut Doly (2015:3) keaktifan adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Menurut Sari, Zulaikah Martha, Sudarmin, Sri Nurhayati (2015:4) mengemukakan bahwa keaktifan siswa dalam hal akademik dapat dilihat dalam : (1) bertanya pada teman atau guru, (2) menjawab pertanyaan teman atau guru, (3) mengerjakan tugas, (4) berdiskusi, (5) mencari informasi/refrensi. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat juga dari keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar yang mengakibatkan pada hasil pembelajaran. Namun, keaktifan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Teras saat proses belajar mengajar masih sedikit, hanya 30% dari 32 siswa (Hasil analisis dokumen daftar nilai).

Berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan keaktifan, serta hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan diatas diperlukan adanya pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan di SMP Negeri 1 Teras. Peneliti disini menggunakan strategi pembelajaran Strategi *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division (STAD)* . Menurut Agus Suprijono (2012: 95), strategi *Make A Match* membantu siswa dalam mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan serta dapat membantu meningkatkan keaktifan. Menurut Slavin (dalam Taniredja, Tukiran. Dkk, 2011: 56), strategi *Student Teams Achievement Division (STAD)* membantu siswa mempelajari isi materi pelajaran yang sedang dibahas dan menghindari kemungkinan siswa mendapat nilai rendah. Sehingga dalam pembelajaran yang lebih inovatif mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajarmandiri maupun dalam pembelajaran kelas. Serta dengan penggunaan kedua strategi tersebut bisa mempengaruhi hasil belajar matematika agar sesuai dengan yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Kurang tepat dan kurang inovatif strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar.
3. Kurangnya keaktifan siswa pada proses pembelajaran.
4. Mata pelajaran matematika masih dikatakan sebagai mata pelajaran momok yang amat menakutkan.
5. Kurang berminatnya siswa terhadap pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang dikaji secara mendalam dan lebih fokus serta terarah, maka diperlukan pembatasan masalah. Peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika dibatasi pada strategi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) ditinjau dari keaktifan siswa.
3. Keaktifan siswa yang masih sedikit. Keaktifan belajar siswa yang dimaksud adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berlangsung meliputi, persiapan dan partisipasi dalam mengikuti pelajaran, menyampaikan ide, gagasan dan permasalahan ketika mengikuti pelajaran, mencari informasi/Referensi, menyelesaikan tugas dari guru, keaktifan dalam diskusi kelompok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah pengaruh strategi *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar matematika ?
2. Apakah pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika ?
3. Apakah interaksi antara strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar matematika antara strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar matematika siswa.
3. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan keaktifan siswa melalui strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Secara khusus, memberi gambaran atau sumber pembelajaran yang jelas dan dapat menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh pada pembelajaran

matematika yang semula pembelajaran hanya mementingkan hasil, menjadi pembelajaran yang lebih mementingkan proses.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD), dan dapat mengidentifikasi akar-akar penyebab rendahnya hasil belajar matematika serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh pada proses pembelajaran matematika agar lebih kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi ajar, sehingga memunculkan ketertarikan dan keaktifan siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Serta dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran dengan strategi *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung mengenai belajar matematika yang menarik dan menyenangkan melalui strategi yang sesuai dengan perkembangan berpikirnya.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pebaikan metode pembelajaran matematika serta agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, kualitas guru dan pada akhirnya kualitas sekolah.