

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan (Muhibbin Syah, 2010:10). Perkembangan pendidikan tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dunia. Dalam perkembangan pengetahuan dunia, matematika merupakan alat yang efisien dan diperlukan oleh semua ilmu pengetahuan untuk mendapatkan kemajuan yang berarti dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Sebagai bukti, matematika merupakan salah satu bidang studi dalam dunia pendidikan yang diajarkan dari institusi pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Yensy: 24). Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan pendidikan dunia termasuk Indonesia.

Pada umumnya masyarakat menilai mutu pendidikan di Indonesia dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar (Purwanto, 2011: 46). Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena siswa telah menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Perubahan perilaku siswa dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Perubahan dalam ranah kognitif mencakup kemampuan individu siswa, perubahan dalam ranah afektif mencakup watak perilaku dan perubahan dalam ranah psikomotorik mencakup aktifitas fisik (Ratnawulan, 2015: 58).

Hasil belajar matematika di Indonesia masih bervariasi dan cenderung rendah. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil penelitian *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* pada tahun 2009 yang disebut *The Programme of International Student Assessment (PISA)* dimana skor rata-rata (*OECD*) untuk matematika siswa Indonesia hanya 371 dari 600 yang menempati peringkat ke 61 dari 65 negara yang berpartisipasi. Pada

tahun 2012 skor rata-rata (*OECD*) untuk matematika siswa Indonesia meningkat menjadi 375 dari 613 tetapi peringkat Indonesia semakin menurun dengan menempati peringkat ke 62 dari 65 negara yang berpartisipasi. Data yang diperoleh dari SMA Negeri 2 Sragen, menunjukkan bahwa 60% siswa kelas X mendapatkan nilai UAS matematika dibawah KKM yang ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika di SMA Negeri 2 Sragen masih rendah.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, bervariasinya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal siswa yaitu faktor jasmani, faktor psikologis (intelegensi, perhatian, keaktifan, minat, bakat) dan faktor kelelahan. Sedangkan untuk faktor eksternal siswa yaitu faktor keluarga, faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dengan siswa, guru yang mengajar, alat pengajaran) dan faktor lingkungan (Slameto, 2010: 54). Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pembelajaran (Amrozi, 2014). Masih adanya anggapan matematika merupakan mata pelajaran yang sulit membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya anggapan tersebut membuat partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga berkurang.

Bervariasinya hasil belajar juga disebabkan karena pemilihan strategi yang kurang tepat oleh guru. Pada kenyataannya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya adalah strategi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga membuat siswa cenderung pasif dan menerima materi secara langsung. Mengingat pentingnya matematika dalam dunia pendidikan, guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pun dapat terlaksana dengan baik. Sebagai alternatif guru dapat menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Dari penelitian terdahulu oleh Amrozi, Soetarno, dan Suharno (2014) yang meneliti tentang pengaruh penerapan strategi *Teams Games Tournament*

terhadap hasil belajar matematika di sekolah menengah kejuruan menyatakan bahwa strategi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut didukung oleh Salam, Hossain, dan Rahman (2015) dalam penelitiannya mengenai pengaruh penerapan *Teams Games Tournament* untuk pembelajaran matematika SMA di Bangladesh menyatakan bahwa kelompok eksperimen yang dikenai strategi *Teams Games Tournament* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada kelompok kontrol yang dikenai dengan pembelajaran konvensional (metode ceramah). Adapun menurut Kusumaningtyas, Kusmayadi, dan Riyadi (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa prestasi belajar matematika kelas yang dikenai strategi *Numbered Head Together* lebih baik daripada kelas dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut didukung oleh Khoirotunnisa (2015) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penerapan strategi *Numbered Head Together* menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada dengan penerapan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut untuk mengatasi permasalahan tentang hasil belajar maka guru dapat mengubah strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Strategi tersebut yaitu *Teams Games Tournament* yang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dan *Numbered Head Together* yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Berarti strategi *Teams Games Tournament*, strategi *Numbered Head Together* dan keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. masih rendahnya tingkat hasil belajar matematika siswa,
2. kurangnya pengelolaan pembelajaran, sehingga siswa yang aktif menjadi pasif,
3. beragamnya karakteristik siswa,

4. pemilihan strategi pembelajaran oleh guru yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa,
5. masih adanya anggapan matematika itu sulit,
6. siswa memiliki keaktifan yang berbeda-beda,
7. partisipasi siswa yang kurang.
8. hilangnya keberanian siswa untuk bertanya.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang telah teridentifikasi maka peneliti merasa perlu untuk membatasi masalah yang ada agar tidak terjadi pembahasan masalah yang terlalu luas. Masalah yang akan peneliti kaji dibatasi menjadi :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournaments* dan tipe *Numbered Heads Together*,
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada materi pembelajaran SMA kelas X semester genap yaitu pada pokok bahasan persamaan dan fungsi kuadrat.
3. Keaktifan siswa dibatasi pada partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah perbedaan penerapan strategi *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah perbedaan tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah interaksi antara penerapan strategi *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Heads Together* dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji perbedaan penerapan strategi *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk menguji perbedaan tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.
3. Untuk menguji interaksi antara penerapan strategi *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Heads Together* dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang pembelajaran khususnya berkaitan dengan hasil belajar matematika serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Memperoleh pengalaman langsung bahwa belajar matematika dapat dilakukan dengan cara yang sedikit lebih menyenangkan serta belajar secara aktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan referensi kepada guru tentang strategi pembelajaran yang dapat digunakan agar sesuai dengan materi yang disampaikan.

- c. Bagi Sekolah

Memberikan pengetahuan kepada siswa, guru, maupun orang tua tentang pentingnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar serta dapat menjadi referensi dalam upaya peningkatan mutu

pendidikan di sekolah melalui pengembangan strategi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian serta meningkatkan pemahaman tentang perbedaan penerapan strategi *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Heads Together* dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.