

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri (Faturrahman et al. 2012:1). Menurut Djumali et al (2013:3) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Fatta (2008:5) memaparkan ciri-ciri pendidikan, antara lain : 1) Pendidikan mengandung tujuan, yaitu kemampuan untuk berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidup, 2) Untuk mencapai tujuan itu, pendidikan melakukan usaha yang terencana dalam memilih isi (materi), strategi, dan teknik penilaiannya yang sesuai, dan 3) Kegiatan pendidikan dilakukan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (formal dan non formal).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Bramasti (2012: 110) mendefinisikan matematika adalah pengkajian logis mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berkaitan. Matematika seringkali dikelompokkan ke dalam tiga bidang yaitu bidang aljabar, analisis, dan geometri. Pembelajaran matematika diajarkan disemua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Arikunto (2012: 4) mendiskripsikan pencapaian tujuan pembelajaran berupa hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar semata. Hasil belajar siswa pada hakikatnya berhubungan erat dengan tujuan pengajaran yaitu perubahan tingkah laku pada diri siswa yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pendidikan matematika di Indonesia masih mendapatkan rapor merah dalam kancah Internasional. Hal

itu bisa dilihat dari hasil survey yang dilakukan oleh lembaga-lembaga Internasional seperti *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Programme of International Student Assessment* (PISA).

Hasil survey *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2011, matematika Indonesia berada di peringkat ke 36 dari 49 negara. Sementara tim *Programme of International Student Assessment* (PISA) 2013 menunjukkan Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara (Balitbang.com). Selain di kancah internasional, rendahnya hasil belajar matematika negara Indonesia juga terjadi di *Association of South East Asia Nations* (ASEAN). Berdasarkan data dari *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) mengenai kemampuan matematika, membaca, menulis, serta pengetahuan umum menunjukkan bahwa negara Singapore menempati urutan pertama disusul oleh negara Hong Kong, Vietnam, Thailand, dan Indonesia. Rendahnya nilai matematika selain terjadi di kancah nasional juga terlihat dari hasil Ujian Nasional tahun 2016 ditingkat Sekolah Menengah Pertama rata-rata matematika cenderung turun 6,04 poin. Pada tahun 2015 rata-rata nilainya adalah 56,28, sementara tahun 2016 menjadi 50,24 (Republika.co.id). Berdasarkan wawancara kepada Kepala Sekolah dikatakan bahwa nilai UN di SMP N 1 Sawit mengalami penurunan dari total SMP di Jawa Tengah tahun 2014/ 2015 nomor 43 dari 1757 dan tahun 2015/ 2016 nomor 56 dari 1757. Pada tahun 2014/ 2015 mendapat peringkat 8 dari 52 SMP se-kabupaten Boyolali dan tahun 2015/ 2016 menurun menjadi peringkat 15 dari 52.

Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh beberapa faktor misalnya cara mengajar masih berpusat pada guru, gaya belajar yang tidak sesuai, fasilitas yang kurang mendukung, kemandirian belajar belum tertanam dalam diri siswa, serta motivasi belajar yang kurang.

Berdasarkan observasi di kelas VII D SMP N 1 Sawit, guru matematika menggunakan strategi ekspositori dalam mengajar. Mulyono (2012: 75) menjelaskan strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara

verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa menguasai materi pelajaran secara optimal. Biasanya berpusat pada guru dimana guru memberikan informasi, menerangkan suatu konsep, mendemonstrasikan keterampilannya mengenai pola, aturan dalil, memberi kesempatan siswa bertanya, guru memberikan contoh soal dan siswa diminta mengerjakan soal secara individual atau bersama-sama.

Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar lebih aktif, misalnya strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terintegrasi *Teams-Games-Tournament* (TGT). Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan (Hamruni: 1). Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Huda (2014: 201) mendefinisakan *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis terdiri dari 4-5 anggota. Kurniasih dan Sani (2014: 96) memaparkan fokus dari *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah keberhasilan seorang akan berpengaruh terhadap keberhasilan kelompok dan demikian pula keberhasilan kelompok akan berpengaruh terhadap keberhasilan individu peserta didik lainnya. *The main purpose of STAD is to drastically improve and accelerate learner performance* (Wyk 2012: 262).

Menurut Huda (2014: 197) *Teams-Games-Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) yang membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Ahmadi (2011: 63) mendefinisikan pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Strategi pembelajaran TGT mirip dengan strategi pembelajaran STAD, tetapi bedanya hanya pada kuis yang digantikan dengan turnamen mingguan. Pada strategi pembelajaran ini, siswa-siswa saling berkompetensi dengan siswa dari kelompok lain agar dapat memberikan kontribusi poin bagi kelompoknya. Suatu prosedur tertentu digunakan untuk membuat permainan atau turnamen berjalan secara adil. Penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran TGT terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Keaktifan belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Sudjana (2016: 61) memaparkan keaktifan siswa dapat ditunjukkan dalam beberapa aktivitas belajar misalnya 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, 7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, dan 8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Berdasarkan observasi penulis bahwa kelas VII D SMP N 1 Sawit masih kurang aktif terbukti ketika guru menjelaskan sebagian siswa yang tempat duduk dibelakang tidak memperhatikan, ketika guru menyuruh mengerjakan soal kurang dari 50% yang mengerjakan.

Selain faktor keaktifan belajar dari siswa, hasil belajar matematika juga dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi penting bagi proses belajar, karena motivasi menggerakkan dan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi tidak dapat diamati secara langsung dari tingkah laku siswa. Sudjana (2012: 61) menjelaskan bahwa motivasi siswa dapat dilihat dalam hal; 1) minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, 2) semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, 3) tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, 4) reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulasi yang diberikan guru, dan 5) rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Purwanti (2013, 991) memaparkan bahwa *five factors of motivation were measured on the motivation scale: self efficacy, cooperative learning strategies, mathematics learning value, goal and learning environment*. Smih, et al (2009: 19) mendefinisikan motivasi adalah sebuah konsep utama dalam banyak teori pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Mulyonoo: 2012: 159). Fungsi motivasi menurut Sardiman (2011: 85) yaitu mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan. Motivasi sangatlah dikaitkan dengan dorongan perhatian, kecemasan, dan umpan balik. Berdasarkan pengamatan penulis, kelas VII D SMP N 1 Sawit kurang termotivasi belajar matematika karena mayoritas siswa takut salah dalam mengerjakan soal.

Keberhasilan pembelajaran selain dipengaruhi oleh keaktifan juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa. Menurut Mulyono (2012: 220) gaya belajar (*learning style*) dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu auditory, visual dan kinestetik. Schunk (2012: 643) mengatakan gaya tidak sama dengan kemampuan. Nasution (2010: 93) mendefinisikan gaya belajar sebagai cara siswa bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar. Kemampuan mengacu pada kapasitas untuk belajar dan menggunakan keterampilan sementara gaya adalah cara yang biasa digunakan dalam memproses dan menggunakan informasi. Kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa supaya

siswa dapat dengan mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru. Kelas VII D dalam proses belajar mengajar lebih dominan ke audio dan visual dimana guru menuliskan apa yang akan dipelajari dipapan tulis dan siswa memperhatikan.

Dari uraian tersebut tampak bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP N 1 Sawit dipengaruhi oleh beberapa faktor. Namun demikian penulis ingin mengkaji pengaruh perbedaan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan tingkat keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi prestasi belajar.
2. Kurangnya peran siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa terlihat pasif dan gurunya yang aktif.
3. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa bersumber pada kurangnya kemampuan pemecahan masalah.
4. Kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga susah untuk menerima informasi yang diberikan oleh guru.

C. Pemilihan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang diterapkan yaitu *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terintegrasi *Teams Teams Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan ekspositori.
2. Keaktifan siswa meliputi a) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, b) terlibat dalam pemecahan masalah, c) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan, d) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,

e) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, f) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, g) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, dan h) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, permasalahan penelitian dirumuskan menjadi tiga yaitu :

- a. Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terintegrasi *Teams Teams Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan ekspositori terhadap hasil belajar matematika ?
- b. Apakah ada pengaruh tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?
- c. Apakah ada pengaruh secara bersamaan (interaksi) antara strategi pembelajaran dan keaktifan terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terintegrasi *Teams Teams Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan ekspositori terhadap hasil belajar matematika.
- b. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.
- c. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh secara bersamaan (interaksi) antara strategi pembelajaran dan keaktifan terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas hasil belajar matematika yang lebih baik. Utamanya pada pengaruh keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Terintegrasi *Teams Games Tournament* (TGT). Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah yang lebih aktif dan menyenangkan.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak antara lain bagi guru, siswa, sekolah, peneliti dan penelitian selanjutnya. Bagi guru memberikan masukan kepada guru matematika dalam menentukan strategi belajar tepat yang dapat menjadi alternatif lain dalam mata pelajaran matematika. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika. Bagi sekolah penelitian ini memberikan perbaikan dalam strategi pembelajaran matematika di sekolah. Bagi peneliti menambah pengetahuan dan pengalaman dalam strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terintegrasi *Teams Games Tournaments* (TGT). Bagi Penelitian selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis.