

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor penting untuk membentuk generasi penerus berkualitas. Dengan kualitas pendidikan yang baik, kemungkinan untuk melahirkan penerus yang berkualitas pun semakin besar, sehingga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan seseorang secara optimal sesuai dengan kemampuan setiap individu.

Salah satu ilmu yang diberikan dalam pendidikan di sekolah adalah Matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang melatih seseorang untuk menyelesaikan masalah. Sangat penting untuk siswa memahami dan menguasai matematika sebagai pembentuk sikap. Tetapi pada umumnya, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa dan mempengaruhi hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa dari proses usaha dalam tercapainya tujuan pembelajaran dan memperoleh ilmu melalui kegiatan belajar. Menurut Sarnapi (2016), hasil belajar siswa di Indonesia tampaknya masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*) yang berfokus pada studi literasi bacaan, Matematika, dan IPA tahun 2015 yang menunjukkan Indonesia menduduki peringkat 69 dari 76 negara. Sedangkan dari hasil studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), menunjukkan siswa Indonesia berada pada ranking 36 dari 49 negara dalam hal melakukan prosedur ilmiah. Ruri Ramadanti, Direktur Perguruan Darul Hikam mengatakan dalam 10 tahun terakhir ini hasil PISA dan TIMSS selalu beriringan dan berjalan di tempat.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Salah satu faktor tersebut yaitu cara penyampaian materi pelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pendidik perlu mencari model pembelajaran yang diharapkan dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar. Suparman (2012:35) menyatakan

bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi. Dengan menentukan cara penyampaian pembelajaran dengan baik, siswa menjadi aktif dan akan mendapatkan hasil belajar dan juga ilmu secara optimal yang akan menjadi bekal masa depan mereka kelak.

Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, yaitu *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)* diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran Matematika. Model pembelajaran *Make a Match* dan *TGT* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana dibutuhkannya kerjasama kelompok sehingga siswa diajak untuk aktif didalam kelas. *Make a Match* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan/jawaban dari pertanyaan tersebut dan mencari pasangan kartu bersama. *Make a Match* terdapat unsur permainan, sehingga diharapkan model pembelajaran ini menyenangkan. Saparwadi (2015) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan dalam *TGT*, diskusi kelompok dalam memahami materi dilakukan sebelum turnamen. Ketika turnamen dimulai, maka menjadi tanggung jawab setiap individu anggota kelompok untuk memperoleh skor kelompok belajar mereka.

Selain itu, ditinjau dari faktor kedisiplinan dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Menurut Djaali (2008:101) ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar yaitu motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, konsep diri. Disiplin termasuk dalam sikap dan dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang kondusif. Seperti yang dikemukakan oleh Badrudin (2014:112), kedisiplinan adalah aspek penting manajemen kelas yang harus mendapat perhatian wajar dan proporsional dari pendidik di kelas agar tercipta suasana kondusif. Tingkat kedisiplinan setiap siswa berbeda-beda. Salah satunya kedisiplinan siswa dalam belajar, baik itu di sekolah maupun di rumah. Siswa yang disiplin dalam belajar cenderung lebih memperhatikan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan tingkat kedisiplinan belajar

yang berbeda-beda tersebut kemungkinan dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Model Pembelajaran *Make a Match* Dan *Teams Game Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Kedisiplinan Belajar Siswa”

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih adanya anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.
2. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Perlunya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Siswa memiliki tingkat kedisiplinan yang berbeda-beda.
5. Perlunya pengembangan kreatifitas guru matematika dalam menyampaikan pembelajaran.

#### C. Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, maka peneliti membatasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)*.
2. Kedisiplinan yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi datang ke sekolah dan pulang dari sekolah tepat waktu, patuh pada tata tertib atau aturan sekolah, mengerjakan setiap tugas yang diberikan; mengumpulkan tugas tepat waktu, mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar, memakai seragam sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan membawa perlengkapan belajar sesuai dengan mata pelajaran.

3. Hasil belajar siswa dibatasi pada nilai tes hasil belajar siswa mata pelajaran matematika.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa?
3. Apakah terdapat efek interaksi antara model pembelajaran dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa?

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh kedisiplinan belajar siswa mempengaruhi hasil belajar matematika.
3. Untuk menguji efek interaksi model pembelajaran dengan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

#### F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa khususnya ditinjau dari kedisiplinan siswa.

Secara khusus, diharapkan memberi pengaruh pada pembelajaran matematika dan gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)*.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

### a. Siswa

Sebagai acuan dalam mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

### b. Guru

1) Sebagai masukan pengetahuan untuk proses dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)*.

2) Dapat lebih termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta memberi pengaruh kemampuan guru itu sendiri.

### c. Bagi sekolah

Dapat menjadi referensi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dengan mengembangkan model pembelajaran.

### d. Bagi peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan untuk menjadi seorang pendidik kelak dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)* untuk memberi pengaruh pada proses dan hasil belajar siswa.