

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu dasar dalam dunia pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan diajarkannya matematika pada semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun, pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang takut dengan pelajaran matematika, mereka beranggapan bahwa matematika adalah ilmu yang sulit dipahami dan membosankan sehingga menjadikan siswa enggan untuk mempelajari matematika bahkan mengabaikannya. Padahal pembelajaran matematika sangat penting untuk siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis dan kreatif.

Mengingat pentingnya matematika maka menjadi tugas pendidik untuk mengubah pandangan siswa tentang matematika sebagai ilmu yang sulit dipahami dan membosankan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Bukti keberhasilan pembelajaran matematika tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil belajar matematika siswa.

Hasil belajar adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan baik menggunakan penilaian acuan patokan maupun penilaian acuan norma (Supardi 2015: 5). Menurut Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Jadi, hasil belajar sangat penting untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa khususnya dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan daya pikir dan tingkat kognitif yang lebih banyak.

Survey studi PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara, sedangkan menurut TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat 36 dari 49 negara. Berdasarkan data Kemendikbud hasil ujian matematika secara nasional pada

tahun 2016 mengalami penurunan rerata terbesar dibandingkan mata pelajarannya yang lain dari tahun sebelumnya 56,28 menjadi 50,24. Sedangkan, hasil UAS matematika tahun ajaran 2015/2016 di SMP Negeri 2 Banyudono termasuk dalam kategori sedang dengan siswa yang tuntas 50% tanpa remidi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 80.

Permasalahan hasil belajar matematika yang belum sesuai harapan tersebut faktor penyebabnya bisa bersumber dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa. Faktor yang bersumber dari dalam diri siswa antara lain gaya belajar siswa, minat belajar siswa, rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta keaktifan siswa. Sedangkan faktor yang bersumber dari luar diri siswa diantaranya yaitu strategi pembelajaran yang digunakan belum inovatif dan variatif, kurang lengkapnya sarana-prasarana, dan kurangnya perhatian dari orang tua. Banyak strategi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran diantaranya yaitu *Teams Games Tournaments* dan *Group Investigation*.

Strategi *Teams Games Tournaments* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang mengasyikan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasa percaya diri dalam bersaing sebagai individu (Slavin 2008: 167). Strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* memiliki kelebihan, yaitu: (1) menambah motivasi belajar siswa, (2) meningkatkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan, (3) melatih siswa untuk bersosialisasi, (4) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan (5) meningkatkan keaktifan siswa.

Group Investigation adalah penyelidikan yang dilakukan secara berkelompok, yakni siswa secara berkelompok melakukan penyelidikan dengan aktif sehingga memungkinkan menemukan prinsip (Sumarmi 2012: 123). Strategi pembelajaran *Group Investigation* memiliki kelebihan, yakni: (1) siswa menjadi lebih aktif, (2) meningkatkan rasa percaya diri, (3) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan mengungkapkan pendapat, (4) meningkatkan prestasi belajar siswa, dan (5) meningkatkan motivasi belajar siswa.

Banyak penelitian yang telah dilakukan terkait strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Group Investigation*. Hasil penelitian Saptayanti, (2016) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournaments* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian Richardo (2015) menyimpulkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan strategi *Group Investigation* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

Selain strategi pembelajaran, gaya belajar siswa juga diduga menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Gaya belajar siswa sangat penting sebab setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda untuk memahami suatu materi. Siswa yang memahami gaya belajarnya sendiri tentu akan memberikan manfaat bagi dirinya sebab mereka akan terbiasa dengan cara belajar yang sesuai dengan kepribadiannya. Gaya belajar yang belum sesuai dengan kepribadian siswa dan tidak diterapkan secara optimal akan mempengaruhi hasil belajar. Untuk itu sangat perlu untuk mengetahui gaya belajar siswa agar hasil belajar dapat diperoleh secara optimal.

Menurut Lucy dan Rizky (2012: 91) gaya belajar adalah cara yang lebih disukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses, dan mengerti suatu informasi. Gaya belajar sendiri pada umumnya dibagi menjadi tiga kategori yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang berfokus pada pengelihatian. Sedangkan gaya belajar auditori adalah gaya belajar yang cenderung berfokus pada pendengaran. Lain halnya dengan gaya belajar kinestetik yang lebih terfokus pada gerakan dan sentuhan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Teams Games Tournaments* dan *Group Investigation* Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 2 Banyudono belum sesuai dengan harapan sehingga masih perlu ditingkatkan.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan belum inovatif dan variatif sehingga perlu ditingkatkan.
3. Kurangnya minat belajar siswa
4. Masih rendahnya kemampuan memecahkan masalah siswa
5. Tidak aktifnya siswa dalam proses pembelajaran
6. Kurangnya perhatian orangtua
7. Adanya perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa kemungkinan akan mempengaruhi hasil belajar matematika

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis membatasi fokus masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika pada penelitian ini dibatasi pada hasil tes pada pokok bahasan sifat-sifat segi empat pada akhir perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Strategi pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* sebagai kelas eksperimen dan *Group Investigation* sebagai kelas kontrol.
3. Gaya belajar pada penelitian ini yaitu perbedaan gaya belajar yang meliputi gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Group Investigation* terhadap hasil belajar matematika ?
2. Adakah pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika ?

3. Adakah interaksi strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis dan menguji pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Group Investigation* terhadap hasil belajar matematika.
2. Menganalisis dan menguji pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.
3. Menganalisis dan menguji interaksi strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Memberikan sumbangan penelitian dalam pendidikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan pada tingkat teoritis bagi pembaca tentang penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Group Investigation* dalam pembelajaran matematika serta gaya belajar yang dimiliki siswa.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, dapat mengetahui gaya belajar yang sesuai dengan kepribadiannya, sehingga siswa dapat memaksimalkan potensi belajarnya.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat sehingga berpengaruh pada perbaikan hasil belajar siswa.
 - c. Bagi sekolah, sebagai masukan akan pentingnya strategi pembelajaran yang variatif dan sesuai dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan di sekolah.