

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas diri setiap manusia menuju arah yang lebih baik. Hamdani (2011: 21) menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Ambarjaya (2012: 7) menyatakan bahwa pendidikan merupakan pengalaman dari seseorang atau kelompok untuk dapat memahami sesuatu yang sebelumnya tidak mereka pahami. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya mencakup proses bertambahnya pemahaman siswa namun juga dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran (Sanjaya, 2013: 1). Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memacu minat siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang tidak membosankan akan memacu minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang didapatkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai.

Hasil belajar matematika merupakan tolak ukur kecerdasan siswa dalam hal kognitif. Rusmono (2012: 10) menyatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Widoyoko (2010: 25) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Dengan demikian, hasil belajar matematika merupakan tingkat penguasaan siswa terhadap materi matematika setelah proses pembelajaran.

Akan tetapi kenyataannya hasil belajar matematika siswa cenderung belum sesuai harapan. Menurut survey *Programme for International Study Assesment*

(PISA) pada tahun 2015 di bawah *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) kemampuan matematika siswa-siswi Indonesia umur 15 tahun menempati peringkat 63 dari 72 negara (PISA, 2015, p. 5). Hal ini juga ditunjukkan dengan perolehan nilai rerata Ujian Nasional Matematika SMP/MTs Tahun Pelajaran 2014/2015 Kabupaten Sukoharjo rendah. Hasil ini dapat dilihat dengan perolehan nilai rata-rata Ujian Nasional Matematika hanya 49.11 yang jauh lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata Ujian Nasional Bahasa Indonesia 77.00, Bahasa Inggris 56.74 dan IPA 55.16 (litbang, 2015). Sementara itu, SMP Negeri 2 Baki memperoleh peringkat 65 dari 84 sekolah negeri dan swasta se-Kabupaten Sukoharjo dengan perolehan nilai rata-rata Ujian Nasional Matematika hanya 37.259.

Rendahnya hasil belajar matematika salah satu diantaranya disebabkan oleh tingkat kecerdasan, bakat, sikap, minat, motivasi, keaktifan, keyakinan, kesadaran, kedisiplinan dan tanggung jawab (Hanafiah, 2009: 9). Sedangkan penyebab rendahnya hasil belajar matematika salah satu diantaranya yaitu strategi pembelajaran yang kurang menarik, fasilitas dan sumber belajar yang kurang memadai serta kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah keaktifan siswa yang masih kurang. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar (Wiguna, dkk: 2014). Menurut Sudjana (2010: 61) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dalam beberapa hal yaitu 1) aktif dalam menyelesaikan tugas belajarnya; 2) turut andil dalam proses pemecahan masalah; 3) bertanya kepada siapapun apabila menjumpai permasalahan yang tidak dipahami; 4) berusaha mengumpulkan informasi yang berguna sebagai pemecahan masalah; 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; 6) menilai kemampuan diri dengan hasil yang telah dicapai; 7) sering berlatih dalam menyelesaikan persoalan atau permasalahan yang sama; 8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.

Selain keaktifan siswa, salah satu penyebab masih rendahnya hasil belajar matematika adalah strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar matematika menjadi rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi dalam strategi pembelajaran matematika yang mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Strategi pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Amalia, 2013). Lestari (2015: 75) menyatakan *Make A Match* adalah strategi pembelajaran yang digunakan sebagai konsep pemahaman siswa sebagai tolak ukur kemampuan dan pengetahuan siswa. Salah satu kelebihan strategi pembelajaran *Make A Match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik (Huda, 2014: 253). Oleh karena itu strategi pembelajaran *Make A Match* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selain *Make A Match*, terdapat juga strategi pembelajaran *Scramble* yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Rustam, 2016). Shoimin (2014: 166) menyatakan *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Ada beberapa kelebihan strategi pembelajaran *Scramble* salah satu diantaranya adalah mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-teman sesama siswa (Sari, 2014). Jadi strategi pembelajaran *Scramble* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas, strategi pembelajaran yang mungkin diterapkan di dalam kelas antara lain strategi *Make A Match* dan *Scramble* yang diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa serta keaktifan

siswa selama proses pembelajaran yang diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang terkait hasil belajar matematika dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika cenderung belum sesuai harapan.
2. Kurangnya inovasi strategi pembelajaran.
3. Keaktifan siswa perlu ditingkatkan.
4. Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pembelajaran di sekolah.
5. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Fokus penelitian ini adalah hasil belajar matematika. Faktor yang mempengaruhi fokus penelitian meliputi:

1. Hasil belajar matematika siswa yang ditunjukkan oleh nilai tes siswa dalam mata pelajaran matematika.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu strategi *Make A Match* untuk kelas eksperimen dan *Scramble* untuk kelas kontrol.
3. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran sebagai bentuk usaha dalam mencapai hasil belajar matematika yang diharapkan.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan menguji pengaruh strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble* terhadap hasil belajar matematika.
2. Menganalisis dan menguji pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.
3. Menganalisis dan menguji pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pengaruh strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membenahi tindakan dalam pembelajaran matematika bahwa strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh kepala sekolah untuk membina warga sekolah agar lebih berkompeten dalam proses pembelajaran khususnya meningkatkan hasil belajar matematika.