

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dialami oleh seseorang untuk menjadikan dirinya sendiri tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan dan hati nuraninya secara utuh (Dedi Mulyasana, 2011: 2). Pendidikan juga proses yang harus dijalani seseorang untuk mengembangkan potensi ataupun kemampuan yang dimilikinya serta membentuk manusia yang berkarakter, mampu bersaing, dan membentuk manusia yang berkualitas. Pendidikan itu sendiri secara langsung berkembang seiring bertambahnya usia, mengingat bahwasanya pendidikan berlangsung di keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar.

Pendidikan yang didapat di sekolah formal salah satunya yaitu bidang studi Matematika. Matematika menjadi ilmu yang wajib dipelajari karena Matematika mempelajari tentang ilmu hitung yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Ibrahim dan Suparni (2009: 36) menerangkan bahwa mata pelajaran Matematika untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini didukung fakta bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan khususnya sekolah formal dan menjadi mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional sampai sekarang ini. Pada dasarnya ilmu Matematika diajarkan untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan Matematika dengan merubah pola pikir untuk menuju ke hal yang mempunyai sikap kritis, kreatif, logis dan matematis. Namun pada kenyataannya sebagian besar siswa memandang Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami maupun dikuasai.

Salah satu upaya untuk dapat memahami dan mendapatkan ilmu Matematika dalam pendidikan yaitu dengan proses pembelajaran di sekolah. Belajar mengajar adalah kegiatan yang mengandung nilai edukatif. Djamarah dan Zain (2002: 1) berpendapat bahwa nilai edukatif dapat diperoleh melalui interaksi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu sebelum pengajaran dimulai. Pembelajaran juga faktor terpenting dalam keberhasilan pendidikan.

Proses pembelajaran sangatlah penting karena dari proses itu siswa dapat memahami, mengerti, dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran keberhasilan tujuan proses belajar mengajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Dengan adanya interaksi antar guru dan siswa diharapkan siswa selalu aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan mencapai prestasi belajar yang maksimal. Prestasi belajar sangatlah penting karena menjadi perbandingan maupun tolak ukur kemampuan individu siswa yang dimiliki. Prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Biasanya ditunjukkan dengan angka dan nilai yang ditunjukkan sebagai laporan hasil belajar siswa. Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini (2012: 119) menerangkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Prestasi belajar sangatlah berpengaruh terhadap diri siswa karena prestasi belajar merupakan faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar di sekolah.

Berdasarkan data Kemendikbud, pada tahun 2015 nilai rata-rata UN siswa SMP sebesar 62,18 persen, sedangkan pada tahun 2016 nilai rata-rata UN siswa SMP senilai 58,57 persen atau turun 3,6 poin dari tahun lalu (news.detik.com). Berdasarkan rekapitulasi dari Pusat Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (PUSPENDIK KEMDIKBUD) dari tahun 2015 – 2017 hasil UN SMP MUHAMMADIYAH 10 SURAKARTA pada mata pelajaran Matematika yaitu pada tahun 2015 rerata UN sebesar 41,64, tahun 2016 rerata UN sebesar 37,65 atau turun 3,99 poin, kemudian pada tahun 2017 rerata UN sebesar 41,08 (puspendik.kemdikbud.go.id). Dapat diketahui bahwa rerata hasil UN tahun 2017 lebih rendah dari rerata hasil UN pada tahun 2015. Selanjutnya dari rerata hasil UN SMP MUHAMMADIYAH 10 SURAKARTA tahun 2017 menduduki peringkat 21 dari 49 SMP swasta di Surakarta dan menduduki peringkat 45 dari 76 SMP Negeri dan swasta di Surakarta dengan rerata UN senilai 51,75. Dari data

tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar Matematika siswa di SMP MUHAMMADIYAH 10 SURAKARTA masih cukup rendah.

Sementara beberapa hasil survei yang dilakukan oleh lembaga-lembaga internasional seperti *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Program for International Student Assessment* (PISA) yang menempatkan Indonesia pada posisi yang terbilang rendah. Survei yang dilakukan setiap 4 (empat) tahun yang diadakan mulai tahun 1999 menempatkan Indonesia pada posisi 34 dari 48 negara, tahun 2003 pada posisi 35 dari 46 negara, tahun 2007 pada posisi 36 dari 49 negara, dan pada tahun 2011 pada posisi 36 dari 40 negara. Sementara itu studi tiga (3) tahunan PISA, yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) Studi yang dilakukan mulai tahun 2000 menempatkan Indonesia pada posisi 39 dari 41 negara, tahun 2003 pada posisi 38 dari 40 negara, tahun 2006 pada posisi 50 dari 57 negara, tahun 2009 pada posisi 61 dari 65 negara, dan yang terakhir tahun 2012 pada posisi 64 dari 65 negara (Budi Murtiyasa, 2015: 28 – 29). Data dari hasil survey tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar masih terbilang rendah.

Dalam proses untuk mendapatkan hasil belajar yang baik yang ditunjukkan dengan prestasi belajar seorang siswa harus dituntut aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan keaktifan belajar secara langsung diyakini memberi makna yang signifikan terutama bagi siswa. Belajar secara aktif adalah cara belajar yang lebih cepat, menyenangkan, sangat mendukung dan dapat menstimulus daya pikir siswa menjadi lebih baik. Dermawan Wibisono (2014: 3) menerangkan jika belajar dengan didorong keaktifan siswa dapat meningkatkan kedekatan siswa dengan materi dan mendorong keselarasan tujuan dari keluaran proses belajar.

Dalam proses pembelajaran supaya siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru di sekolah maka diwajibkan menggunakan metode pembelajaran. Dalam hal ini siswa diharapkan supaya mempunyai kemampuan yang kritis, logis, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran guna untuk mencapai prestasi pembelajaran yang memuaskan. Main Sufanti (2012: 50) menyatakan bahwasanya pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerjasama antar kelompok

dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam strategi pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran Matematika diantaranya yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu dari beberapa strategi pembelajaran kooperatif. salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Konsepnya dengan menekankan adanya kompetisi dengan membandingkan kemampuan pola berfikir dalam pemecahan masalah antar anggota tim yang dikemas dalam suatu bentuk turnamen (Fathurrohman dan Sulistyorini 2012:99). Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi ini dapat membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran.

Think Pair Share (TPS) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi dan aktifitas siswa didalam kelompok pembelajaran. Jumanta Hamdayana (2014: 201) berpendapat bahwa *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi dan dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan ide pemikiran untuk didiskusikan antar siswa dalam kelompok sebelum disampaikan didepan kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) terhadap prestasi belajar Matematika ditinjau dari keaktifan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Surakarta Tahun 2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Masih rendahnya prestasi belajar Matematika karena siswa beranggapan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah rendah.
3. Ada kemungkinan rendahnya prestasi belajar Matematika siswa disebabkan kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran.

4. Ada kemungkinan rendahnya keaktifan siswa disebabkan kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran.
5. Dalam menerapkan suatu model pembelajaran, ada kemungkinan bahwa keaktifan siswa mempengaruhi prestasi belajar Matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan strategi pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) pada kelas kontrol.
2. Prestasi belajar Matematika dalam penelitian ini adalah keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar berupa nilai Matematika dilihat dari aspek kognitif.
3. Keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah kemauan dan semangat dalam memperhatikan penjelasan dari guru, berani bertanya terhadap materi yang belum dipahami, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, kemauan dalam melaksanakan perintah dari guru, kesiapan dalam menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran Matematika, siswa dapat membandingkan konsep serta menyimpulkan hasil pekerjaannya, kemauan memecahkan masalah dalam pembelajaran Matematika, siswa semangat untuk berdiskusi dan tanya jawab dalam kelompok belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) terhadap prestasi belajar Matematika ?
2. Adakah pengaruh keaktifan siswa pada proses pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa ?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dengan keaktifan siswa terhadap prestasi belajar Matematika ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Menguji pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) terhadap prestasi belajar siswa.
2. Menguji pengaruh keaktifan terhadap prestasi belajar siswa.
3. Menguji interaksi antara strategi pembelajaran dan keaktifan siswa terhadap prestasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah penelitian dilaksanakan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini bermanfaat dalam memperkaya teori pengetahuan dalam mengembangkan pembelajaran Matematika dan memberikan penjelasan mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) terhadap prestasi belajar ditinjau dari keaktifan siswa.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa

- a. Dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar aktif untuk mengoptimalkan proses belajar.

Bagi guru

- a. Sebagai informasi dan pertimbangan bagi guru Matematika terutama dalam penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS).
- b. Sebagai upaya memaksimalkan kualitas pembelajaran Matematika dan memberikan alternatif kepada guru Matematika serta dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.