

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di suatu negara pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup karena pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia serta mempersiapkan suatu masalah di kehidupan masa kini maupun masa yang akan datang. Pendidikan adalah usaha sadar yang sistematis yang dilakukan oleh orang tua untuk mempengaruhi anak supaya memiliki sifat-sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan (Djumali 2014:31). Menurut UU No. 20 Tahun 2013 tentang SISDIKNAS, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan individu sehingga dapat bermanfaat untuk kehidupan dirinya sendiri, sosial dan warga negara. Dengan persaingan global yang semakin kuat, maka bangsa Indonesia perlu mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya kapasitas intelektual generasi penerus (Umiarso dan Gojali 2010:113). Maka dari itu pendidikan perlu merencanakan usaha-usaha dalam pemilihan materi, strategi kegiatan dan teknik penilaian yang sesuai dan dapat diberikan melalui keluarga, masyarakat, pendidikan formal, dan pendidikan non formal untuk menciptakan masyarakat yang cerdas.

Suatu sistem pendidikan dikatakan berkualitas apabila dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung diberikan pembelajaran yang menarik dan menantang sehingga peserta didik dapat belajar sebanyak mungkin melalui proses yang berkelanjutan (Radno Harsanto, 2009:9). Namun selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu

perlu adanya pembaharuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Radno Harsanto (2009:9) kualitas pembelajaran dengan hasil yang baik juga akan mempengaruhi kualitas kehidupan dalam suatu bangsa. Berhubungan dengan hal ini Umiarso dan Gojali (2010:113) menyatakan bahwa dimasa yang akan datang peserta didik diharapkan menjadi manusia berkualitas yang dapat memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi dengan mandiri dan menciptakan masyarakat yang adil dan makmur. Ada beberapa cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan mengubah paradigma pembelajaran. Sehubungan dengan hal ini, Kambi (2008) dalam buku Aunurrahman (2009:2) berpendapat bahwa:

Dengan adanya paradigma baru, praktik pembelajaran akan digeser menjadi pembelajaran yang lebih bertumpu pada teori kognitif dan konstruktivistik. Pembelajaran akan berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual yang berlangsung secara sosial dan kultural, mendorong siswa membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri dalam konteks sosial, dan belajar dimulai dari pengetahuan awal dan perspektif budaya. Tugas belajar didesain menantang dan menarik untuk mencapai derajat berpikir tingkat tinggi.

Guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran melainkan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator. Maka guru sebaiknya menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir logis, kritis dan kreatif. Sehubungan dengan hal ini, Aunurrahman (2009:140) menjelaskan bahwa

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru dapat mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi optimal.

Sampai sekarang pelajaran matematika masih di anggap siswa sebagai “momok” atau pelajaran yang paling susah dan rumit, sehingga menyebabkan hasil belajar matematika kurang optimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih pasif dalam

kegiatan pembelajaran dan masih rendahnya pemahaman konsep matematika, kurangnya percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta kurangnya belajar bersama antara murid satu dengan lainnya. Belajar bersama dalam kelompok adalah suatu cara yang dipakai untuk menyelenggarakan pembelajaran dalam bentuk kelompok belajar yang lebih kecil (Radno Harsanto 2009:43).

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran matematika di kelas, ada beberapa faktor yang terjadi antara lain: siswa tidak bisa melakukan kerja sama dengan guru maupun teman sejawat, melakukan pembelajaran yang individual, tidak pernah mengajukan pertanyaan, kurang fokus dalam menerima materi dan lebih banyak melakukan aktivitas yang membuat kegaduhan kelas. Selain itu kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran di kelas. Maka dari itu, perlu diadakan pembaruan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal dengan menggunakan model belajar *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT). *Number Head Together* (NHT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengkondisikan siswa untuk berfikir bersama secara berkelompok dimana masing-masing siswa diberi nomor dan memiliki kesempatan yang sama dalam menjawab permasalahan yang diajukan oleh guru melalui pemanggilan nomor secara acak (Wahyudin Zarkasyi, 2015:44). Untuk model belajar *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang berbasis permainan yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Siswa juga dapat dipengaruhi oleh faktor dalam diri, salah satunya adalah kemampuan awal siswa. Dimana setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, hal ini disebabkan karena berbagai macam faktor. Siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi, mereka cenderung akan lebih cepat dalam memahami soal, sebaliknya untuk siswa yang mempunyai kemampuan sedang, mereka akan kalah cepat dengan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, begitu juga dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Maka dari itu guru perlu adanya pembaruan dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan

model kooperatif, dimana siswa dapat bertukar informasi. Maka siswa yang memiliki kemampuan awal rendah tidak akan terimidasi oleh teman lainnya.

Berdasarkan pada pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: Pembelajaran Matematika Dengan Model *Number Head Together* (NHT) Dan *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran matematika yang masih rendah karena siswa menganggap pelajaran matematika sebagai “momok” atau pelajaran yang susah dan rumit,
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang berinovasi dan pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah yang kegiatannya lebih berpusat pada guru,
3. Banyak guru yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas karena guru beranggapan akan membuat suasana kelas yang gaduh sehingga pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal.
4. Kurangnya kemampuan awal siswa dan adanya sikap individualisme siswa dalam proses belajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi akan lebih mendominasi kelas dalam belajar, sehingga menyebabkan pencapaian hasil belajar yang tidak merata.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu pembatasan masalah agar peneliti lebih efisien, efektif dan terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika pada penelitian ini diperoleh dengan nilai tes individu pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta setelah proses belajar.

2. Penggunaan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) sebagai kelas eksperimen dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai kelas kontrol.
3. Kemampuan awal siswa diperoleh dari hasil belajar sebelum memasuki materi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta?
2. Apakah ada pengaruh tingkat kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) serta kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji pengaruh model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.
2. Menguji pengaruh kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.
3. Menguji interaksi antara model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) serta kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Pendidikan. Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan gambaran jelas kepada guru mengenai model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT).
 - b. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar matematika dengan menggunakan model *Number Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT).
 - 2) Mengetahui kemampuan awal siswa dan hasil belajar matematika.
 - b. Bagi guru

Supaya guru dapat melakukan inovasi model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas guna meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika baik proses maupun hasil.