

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses kegiatan yang disengaja oleh pendidik kepada peserta didik untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan seringkali dikaitkan dengan hasil belajar. Karena, tingkat keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2011, hal. 54) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi kepada peserta didik dalam domain kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Selain digunakan dalam pengukuran tingkat keberhasilan pendidikan, hasil belajar juga memiliki berbagai manfaat yang sangat penting bagi siswa, guru, sekolah, masyarakat dan pemerintah.

Menurut Kunandar (2013, hal. 68-69) fungsi penilaian hasil belajar adalah: (1) menggambarkan seberapa dalam peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu, (2) menemukan kesulitan belajar peserta didik untuk selanjutnya dicari tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, (3) menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya, dan (4) kontrol bagi guru dan sekolah dalam kemajuan peserta didik.

Dalam kenyataannya hasil belajar yang diharapkan masih jauh dari tujuan pembelajaran, terutama dalam bidang ilmu matematika. Padahal matematika adalah ilmu yang mendasari berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Seperti halnya yang dikatakan oleh Hamzah dan Muhlisrarini (2014, hal. 58-59) yang mengatakan bahwa matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak, tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas satuan besaran dan konsep-konsep dari

unsur yang tidak dapat didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya kedalil atau teorema, yang terbagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri serta berfungsi sebagai ratunya ilmu dan pelayan ilmu.

Hasil survey TIMSS (*Trends in International Mathematics and science study*) yang dilakukan dari tahun 2007-2011 menunjukkan penurunan skor matematika sebesar 11 poin. Hasil belajar matematika yang diperoleh Indonesia pada tahun 2007 menempati peringkat ke- 36 dari 49 negara dengan skor 397. Kemudian pada tahun 2011 menempati peringkat ke- 38 dari 42 negara dengan memperoleh skor 386 (Timssandpirls.bc.edu). Sedangkan menurut PISA (*Program For International Student Assessment*) pada tahun 2015 menyebutkan bahwa hasil belajar matematika indonesia menempati urutan ke- 69 dari 76 negara. Berikutnya dalam kancah nasional hasil belajar matematika juga mengalami penurunan, dilihat dari data Kemendikbud bahwa hasil ujian nasional matematika secara nasional mengalami penurunan sebesar 5,64 poin pada tahun 2016 sebesar 52.39 menjadi 47.75 di tahun 2017. Pada tingkat regional terutama di wilayah Jawa Tengah hasil belajar matematika pada tahun 2016 sebesar 42.79 menjadi 48.65 pada tahun 2017. Dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika di Jawa Tengah belum mencapai 50% sehingga masih jauh dari apa yang diharapkan (Kemendikbud.go.id).

Adanya penurunan hasil belajar siswa khususnya dalam bidang matematika di sebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa dari diri individu sendiri (*factor intern*) dan faktor dari luar individu (*factor ekstern*). Menurut Slameto (2010, hal. 54) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua jenis yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmani (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (*intelegensi*, perhatian, minat, bakat, gaya belajar, kematangan dan kesiapan belajar), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor *ekstern* dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga (cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan perhatian orang tua), faktor sekolah (strategi pembelajaran, metode

mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, fasilitas sekolah dan standar pembelajaran) dan faktor masyarakat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah strategi pembelajaran. Menurut Isjoni (2013, hal. 109) strategi pembelajaran adalah rancangan dasar bagi seorang guru tentang bagaimana cara dia membawakan pengajarannya di kelas secara bertanggung jawab. Dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil belajar yang baik pula. Strategi pembelajaran memiliki fungsi diantaranya sebagai berikut: (1) meningkatkan kualitas belajar; 2) memudahkan siswa dalam menerima ilmu, (3) meningkatkan kualitas guru, dan (4) memahami tentang tujuan pembelajaran (Anneahira, 2016).

Zamroni (2000, hal. 31-32) mengatakan bahwa dalam praktek pendidikan di negara ini, masih banyak gaya mengajar pendidik yang bersifat “CMGA” atau cara mengajar guru aktif dengan gaya murid yang “DDCH” atau duduk, diam, catat, dan hapalan. Menurut Marjohan (2010, hal. 52) mengatakan bahwa sampai saat ini kondisi pendidikan kita, baik di tingkat SLTP, SLTA, maupun di perguruan tinggi masih banyak pembelajaran yang bersifat *one way direction*, dimana guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah. Sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru dan tidak memberikan kesempatan buat siswa untuk menyampaikan aspirasi mereka. Selanjutnya menurut Hamzah (2014, hal. 5) menyampaikan laporan yang diterima dari *Stakeholder* (pengguna jasa guru) bahwa sebagian besar guru yang mengajar pada sekolah-sekolah atau madrasah-madrasah dalam praktek lapangan agak memprihatinkan karena masih rendahnya metodologi pengajaran yang mereka miliki.

Kesalahan dalam pemilihan strategi pembelajaran matematika akan berdampak pada minat, motivasi, kesenangan siswa dalam pembelajaran matematika dan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Hamzah (2014, hal. 148) bahwa dengan pemilihan strategi yang bervariasi dan tepat akan meningkatkan minat, motivasi dan kesenangan siswa untuk belajar matematika. Dengan adanya strategi pembelajaran yang efektif maka siswa akan terdorong agar motivasinya tinggi. Dengan demikian, apabila

motivasi meningkat maka pada akhirnya secara langsung atau tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu pemilihan strategi pembelajaran yang tepat haruslah dilakukan oleh seorang pendidik, guna mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan minat, motivasi, kesenangan siswa dalam pembelajaran matematika dan hasil belajar, diantaranya adalah strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Trowing* (ST).

Menurut Slavin (2013, hal. 163) menjelaskan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran koperatif dimana adanya penggunaan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai perwakilan dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang sama. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indrayani (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model koperatif yang cocok diterapkan dikelas. Model pembelajaran ini selain meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga melatih keterampilan siswa dan juga meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar sikap, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap menerima pendapat orang lain.

Menurut Suyatno (2009, hal. 125) mengatakan bahwa *Snowball Throwing* (ST) adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa berkelompok menuliskan materi yang sudah dijelaskan oleh kelompok. Model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih tanggap menerima pesan dari peserta didik lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas dan menyampaikan kepada teman sekelompok. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isnawan (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran koperatif tipe *Snowball Throwing* lebih efektif dan dapat meningkatkan prestasi matematika siswa di AMIKOM Mataram tahun ajaran 2014/2015 dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Selain faktor strategi pembelajaran, faktor lain penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah sebuah cara pembelajaran yang unik yang dimiliki setiap individu dalam proses pembelajaran yaitu menyeleksi, menerima, menyerap, menyimpan, mengelolah dan memproses informasi (Ghufron, 2012, hal. 48). Gaya belajar dibedakan menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual (belajar melalui apa yang mereka lihat), auditorial (belajar melalui apa yang mereka dengar) dan kinestetik (belajar melalui gerak dan sentuhan).

Dengan mengetahui perbedaan gaya belajar yang dimiliki siswa dan menyesuaikan dengan strategi pembelajaran yang diharapkan berjalan harmonis tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat dari mengetahui gaya belajar siswa antara lain: (1) memaksimalkan potensi belajar siswa, (2) memahami cara belajar terbaik sehingga mendapat nilai lebih baik pada ujian dan tes, (3) mengurangi frustrasi dan tingkat stres, dan (4) mengembangkan strategi belajar pendidik (Claraannisya, 2015).

Oleh sebab itu, seorang guru haruslah memahami dan mengerti gaya belajar serta karakter yang dimiliki oleh peserta didik. Namun, pada kenyataannya penggunaan atau penerapan dari berbagai macam teori tentang gaya belajar di lingkungan sekolah masih sulit untuk dipraktekkan. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa pada umumnya sekolah di Indonesia masih menerapkan pengajaran klasikal, dimana satu kelas di Indonesia terdiri dari 35-40 siswa dengan satu pengajar. Sedangkan di negara lain khususnya di Amerika Serikat sebagai tempat lahirnya teori ini hanya terdiri dari 10-15 siswa dengan satu pengajar (Ghufron, 2012, hal. 146).

Banyak anak-anak dinegeri ini memiliki kekhasan gaya belajar yang berbeda, akan tetapi jarang sekali pendidik yang menyentuh dan memahaminya, sehingga potensi yang dimiliki anak-anak tersebut tidak maksimal untuk tumbuh dan berkembang. Kemudian masih banyaknya sekolah yang menyelenggarakan proses pembelajaran pada umumnya berasumsi bahwa setiap peserta didik adalah identik sehingga diperlakukan sama dalam segala hal. Bila diperhatikan didalam kelas, kecenderungan pendidik yang hanya menggunakan satu cara saja

dalam membelajarkan siswanya (Sudarno, 2014). Padahal setiap individu memiliki gaya belajar yang berdeda-beda sehingga perlu adanya variasi dalam penggunaan atau cara dalam menyampaikan proses pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti ingin mengkaji perbedaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing* dan perbedaan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya perolehan hasil belajar matematika secara nasional pada tahun 2007 hanya mampu menempati peringkat ke-38 dari 49 negara sedangkan tahun 2011 menempati peringkat ke-38 dari 42 negara.
2. Rendahnya perolehan hasil belajar matematika secara nasional pada tahun 2017 hanya memperoleh rata-rata sebesar 47.75.
3. Rendahnya perolehan hasil belajar matematika secara regional pada tahun 2017 hanya memperoleh rata-rata sebesar 48.65.
4. Masih banyak gaya mengajar pendidik yang bersifat “CMGA” atau cara mengajar guru aktif dengan gaya murid yang “DDCH” atau duduk, diam, catat, dan hapalan.
5. Masih digunakannya metode ceramah dalam pembelajaran.
6. Kurangnya metodologi pembelajaran yang dimiliki oleh pendidik.
7. Kesulitan dalam mempraktekan teori tentang gaya belajar.
8. Kurangnya pemahaman tentang gaya belajar oleh pendidik.
9. Masih banyaknya sekolah yang menyelenggarakan proses pembelajaran yang berasumsi bahwa setiap peserta didik adalah identik sehingga diperlakukan sama dalam segala hal.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya perolehan hasil belajar matematika.

2. Masih banyak gaya mengajar pendidik yang bersifat “CMGA” atau cara mengajar guru aktif dengan gaya murid yang “DDCH” atau duduk, diam, catat, dan hapalan.
3. Kurangnya metodologi pembelajaran yang dimiliki oleh pendidik.
4. Kurangnya pemahaman tentang gaya belajar oleh pendidik

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar matematika siswa?
2. Adakah pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing* dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
Mengetahui serta melihat kebenaran kontribusi strategi *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing* terhadap peningkatan hasil belajar matematika ditinjau dari gaya belajar siswa.
2. Tujuan Khusus
 - a. Mendeskripsikan pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar matematika siswa.
 - b. Mendeskripsika pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.
 - c. Mendeskripsika interaksi antara strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing* ditinjau dari gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai prinsip-prinsip dalam pengembangan proses pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa sebagai pengalaman dalam belajar matematika secara aktif dan kooperatif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini sebagai masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dan inovatif.