

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang terus berjuang meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran. Tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, produktif, serta sehat jasmani dan rohani. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tersebut maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting.

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang bertujuan mencerdaskan siswa. Keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta hasil belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran siswa. Namun, pada kenyataannya hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kualitas lulusan pendidikan di Indonesia yang masih jauh tertinggal bila dibandingkan dengan negara Malaysia dan Singapura, terutama dalam bidang matematika.

Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam dunia pendidikan matematika menjadi mata pelajaran yang selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemecahan masalah pada siswa. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang memandang bahwa matematika sukar dipahami dan kurang diminati. Sehingga, hasil belajar matematika mereka rendah.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2015 performa siswa Indonesia tergolong masih rendah. Siswa Indonesia memiliki rata-rata skor pencapaian untuk matematika berada pada peringkat 62 dari 70 negara yang di evaluasi dengan skor 386. Dari survai itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Survai tersebut juga didukung dengan pernyataan Kemendikbud bahwa perolehan nilai rerata Ujian Nasional Matematika Tahun Ajaran 2016/2017 di Indonesia tergolong masih rendah.

Hal ini juga didukung berdasarkan data Kemendikbud, hasil UNBK 2017 bahwa SMP Negeri 19 Surakarta meraih nilai rata-rata ujian matematika 62,25 dengan jumlah peserta 242 siswa. Rendahnya hasil belajar matematika siswa diakui oleh guru matematika, salah satunya dikarenakan sulitnya siswa dalam memahami materi tersebut. Pemahaman materi pada pembelajaran matematika sangat bergantung pada cara guru mengajarkan materi tersebut pada siswa.

Proses pembelajaran matematika yang diterapkan pada siswa SMP Negeri 19 Surakarta tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga sering kali siswa terlihat bosan dan tertekan saat mengikuti pelajaran. Perhatian dan pemahaman siswa yang kurang mengakibatkan kompetensi dasar tidak tercapai secara maksimal. Hal ini menjadi salah satu pemicu rendahnya hasil belajar matematika siswa. Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu penerapan strategi pembelajaran yang sesuai. Strategi yang sesuai untuk pembelajaran matematika diantaranya strategi *Teams Games Tournaments (TGT)* dan strategi *Make a Match*.

TGT merupakan strategi pembelajaran permainan yang dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Rusman, 2011: 224). Faridli dan Harmianto (2012: 67) mengungkapkan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti

mereka. Sedangkan penerapan strategi *make a match* yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin (Rusman, 2011: 223).

Hasil belajar matematika siswa tidak hanya dipengaruhi oleh strategi pembelajaran saja, minat belajar juga memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180). Kompri (2015: 268) berpendapat bahwa minat belajar adalah kecenderungan siswa terhadap aspek belajar. Minat belajar matematika siswa yang tinggi dan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, seperti Fauzi, Usodo dan Subanti (2017) mengungkapkan penerapan strategi *make a match* dalam pembelajaran matematika lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Veloo, Md-Ali dan Chairany (2016) mengungkapkan strategi TGT sebagai pendekatan pedagogis dapat meningkatkan keaktifan serta minat belajar matematika siswa melalui turnamen antar siswa, selain itu siswa juga belajar untuk bersosialisai sambil belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 19 Surakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat di definisikan sebagai berikut.

1. Masih adanya anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.
2. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Perlunya menggunakan strategi pembelajaran yang bersesuaian dengan materi yang diajarkan.
4. Siswa memiliki minat belajar matematika yang berbeda-beda.

5. Perlunya pengembangan kreativitas guru matematika dalam menyampaikan pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, maka peneliti membatasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah TGT dan *make a match*.
2. Minat belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi perasaan senang, perhatian, kesadaran, konsentrasi, dan kemauan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada nilai tes hasil belajar siswa mata pelajaran matematika.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan pengaruh strategi TGT dan *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa?
2. Adakah perbedaan pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa?
3. Adakah interaksi antara penerapan strategi pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan menguji perbedaan pengaruh penerapan strategi TGT dan *make a match* terhadap hasil belajar matematika
2. Menganalisis dan menguji perbedaan pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika
3. Menganalisis dan menguji interaksi antara penerapan strategi pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa khususnya ditinjau dari minat belajar matematika siswa.

Secara khusus, diharapkan memberi pengaruh pada pembelajaran matematika dan gambaran yang jelas mengenai strategi pembelajaran TGT dan *make a match*.

### 2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

#### a. Siswa

Sebagai acuan dalam mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

#### b. Guru

1) Sebagai masukan pengetahuan untuk proses dan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran TGT dan *Make a Match*.

2) Dapat lebih termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran, serta memberi pengaruh kemampuan guru itu sendiri.

#### c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dengan mengembangkan strategi pembelajaran.

#### d. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan untuk menjadi seorang pendidik kelak dengan menerapkan strategi pembelajaran TGT dan *make a match* untuk memberi pengaruh pada proses dan hasil belajar siswa.