

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dari jenjang pendidikan dasar hingga Pendidikan tingkat tinggi. Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang dapat digunakan dalam kemajuan segala bidang ilmu. Mengingat pentingnya mempelajari matematika, maka diperlukan peningkatan pada pembelajaran matematika itu sendiri.

Realita pada proses pembelajaran matematika saat ini yaitu pengetahuan yang diperoleh siswa berbeda-beda, ada yang cepat menangkap materi dari guru, ada juga yang lambat menerima materi. Cepat dan lambatnya respon siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kurangnya minat belajar matematika dan anggapan siswa tentang matematika sebagai suatu pelajaran yang sulit dipahami. Beberapa hal tersebut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar matematika siswa pada saat ini.

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mendapati proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2011: 47) hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui tercapainya tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar matematika siswa dikatakan berhasil atau tidak, salah satunya dapat dilihat dari nilai-nilai matematika yang diperolehnya.

Berdasarkan data studi *Trends In Mathematics and Science Study (TIMSS)* 2015, dengan skor 397 menempatkan Indonesia pada nomor 45 dari 50 negara. Hal tersebut menandakan bahwa penguasaan matematika siswa masih jauh dari hasil yang diharapkan (Rahmawati, 2016). Sejalan dengan itu data yang diperoleh dari Kemendikbud (2017) menyatakan perolehan nilai rerata Ujian Nasional SMP/MTs tahun pelajaran 2017 sebesar 54.25, hasil UN SMP tahun 2017 lebih rendah dibandingkan dengan tahun 2016 yang nilai reratanya mencapai 58.61. Sementara itu hasil observasi peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta menemukan

kenyataan yang tidak diharapkan yaitu minimnya minat belajar siswa terhadap matematika dan banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika suatu pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang menarik.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang dimaksud dengan faktor internal yaitu fisiologis dan psikologis sedangkan yang dimaksud dengan faktor eksternal yaitu lingkungan dan instrumental (Ahmadi, 2011 :68). Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa antara lain minimnya pemahaman konsep yang menyebabkan kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal, akibatnya siswa sering kali bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Selain itu gaya belajar siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa, karena gaya belajar antara siswa satu dengan siswa lainnya itu berbeda-beda. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa antara lain yaitu strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat serta sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran di sekolah kurang memadai. Penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan proses belajar mengajar cenderung monoton dan kurang efektif. Dalam matematika guru dituntut untuk bisa memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang paling tepat guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Adanya permasalahan tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan inovatif supaya siswa dapat memperoleh hasil belajar matematika yang optimal.

Banyak strategi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran matematika, diantaranya yaitu pembelajaran diskusi kelompok atau kooperatif dengan strategi *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together*. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang saling bertukar pendapat, berbagi pengalaman, dan pemecahan masalah (Solehatin dan Raharjo, 2007). Strategi pembelajaran ini dipilih karena diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Sedangkan strategi pembelajaran *Numbered Head Together* adalah suatu strategi pembelajaran di mana setiap siswa diberi nomor dan kemudian dibuat suatu kelompok secara acak, lalu guru memanggil nomor dari siswa (Kagan, 2007).

Strategi NHT ini cocok diterapkan dalam pembelajaran sebab selain siswa mendapat penjelasan dari guru juga mendapat penjelasan dari teman sekelompoknya yang lebih memahami, sehingga kesulitan belajar siswa dapat teratasi dengan penerapan strategi pembelajaran ini.

Selain strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu gaya belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ramlan, dkk (2014) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Gaya belajar adalah cara-cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi (Ghufron, dkk 2012: 11). Gaya belajar merupakan langkah-langkah penting untuk membantu siswa belajar lebih mudah dan cepat, adapun kategori gaya belajar menurut DePorter dan Henarcki (2013) yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Ketiga kategori gaya belajar tersebut mempunyai ciri yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Biasanya siswa memilih gaya belajar yang sesuai dengan kondisi yang disukainya, sehingga antara satu siswa dengan yang lainnya mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda serta mempunyai keistimewaan tersendiri.

Untuk mengatasi berbagai kesenjangan tersebut penelitian telah dilakukan oleh beberapa ahli, antara lain penelitian yang dilakukan Kadir (2015) yang berkaitan dengan Strategi Pembelajaran menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2016) berkaitan dengan gaya belajar menyimpulkan bahwa seorang guru harus memahami gaya belajar masing-masing siswa, sehingga seorang guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai kesenjangan dalam pembelajaran matematika dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik melakukan eksperimen pembelajaran matematika dengan strategi *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together* ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VIII semester genap di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.
2. Rendahnya hasil belajar di pengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.
3. Anggapan siswa bahwa matematika suatu pelajaran yang sulit untuk dipahami.
4. Rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika.
5. Perbedaan gaya belajar setiap siswa.
6. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat.
7. Sarana dan prasarana yang kurang memadai.
8. Guru kurang memahami kesulitan belajar yang dialami siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan mudah untuk dikaji maka penelitian dibatasi pada masalah-masalah berikut:

1. Hasil belajar matematika pada penelitian ini dibatasi pada nilai tes hasil belajar pokok bahasan materi bangun ruang sisi datar pada prisma dan limas.
2. Strategi pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dan *Numbered Head Together* pada kelas kontrol.
3. Gaya belajar siswa pada penelitian ini meliputi visual, auditorial, dan kinestetik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar matematika?
2. Bagaimana pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?
3. Bagaimana efek interaksi antara startegi pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini antara lain:

1. Menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar matematika.
2. Menguji dan menganalisis pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.
3. Menguji dan menganalisis efek interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoris

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi kepada pembelajaran matematika terutama untuk pengoptimalan hasil belajar dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Hasil Penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam menyiapkan berbagai strategi pembelajaran sebagai upaya mengoptimalkan hasil belajar matematika.
- 2) Memotivasi guru untuk mempelajari dan menerapkan strategi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Bagi siswa

- 1) Mengoptimalkan gaya belajar yang sesuai dalam pembelajaran matematika.
- 2) Siswa lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- 3) Membantu siswa dalam mencapai hasil belajar matematika yang optimal.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini sebagai upaya mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat.