

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan yang sangat mendasar bagi masyarakat, karena kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan yang bermutu harus diciptakan oleh negara . Pendidikan yang bermutu dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat tercipta manusia yang cerdas, kreatif, kritis, dan inovatif. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah melakukan perbaikan dan peningkatan dalam berbagai sektor pendidikan. Diantaranya perbaikan kurikulum, peningkatan kualitas guru, menambah sarana dan prasarana pendidikan, pengadaan buku-buku pelajaran dan sebagainya.

Selain upaya-upaya tersebut, kegiatan yang sangat menentukan untuk terciptanya pendidikan yang bermutu adalah proses belajar-mengajar yang berkualitas. Dalam proses belajar-mengajar, siswa diharapkan mampu menguasai dan mengembangkan konsep-konsep yang telah dipelajari untuk memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika mengajarkan konsep-konsep yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti berlogika dan berhitung. Belajar matematika secara benar akan sangat membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan mencari pemecahan dalam suatu permasalahan. Sehingga

pembelajaran matematika dapat membantu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika di SMP salah satunya adalah rendahnya daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya rata-rata hasil ujian nasional matematika tingkat SMP/MTs tahun pelajaran 2017/2018 dari Badan Standar Nasional Pendidikan hanya mencapai 31,38. Sedangkan di SMP Negeri 1 Tawangharjo rata-rata hasil ujian nasional matematika mencapai 38,3 (BSNP, 2018). Hal ini menunjukkan rendahnya daya serap mata pelajaran matematika.

Permasalahan lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika di SMP Negeri 1 Tawangharjo adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa kurang berminat dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu guru harus berperan menciptakan strategi belajar mengajar dua arah dan melibatkan siswa secara aktif di kelas, sehingga menarik minat untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Tawangharjo pada tahun pelajaran 2017/2018, fakta dilapangan menunjukkan bahwa ketika pembelajaran pokok bahasan persamaan garis lurus guru-guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah. Diduga hal itu menjadi salah satu penyebab sebagian siswa kurang memahami konsep persamaan garis lurus. Penyebab rendahnya hasil belajar

diduga pula siswa kurang memiliki jiwa kompetisi dan tidak diberi kesempatan untuk tampil serta mengemukakan pendapat atau permasalahan karena pembelajaran dominan dikuasai oleh guru.

Pemilihan strategi yang tepat akan membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu dalam mempelajari materi persamaan garis lurus dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk bekerjasama di dalam kelompok, yang menjadikan siswa berani bertanya kepada gurunya, sekaligus penuh percaya diri menjawab pertanyaan dari gurunya. Untuk mencapai hal tersebut guru harus menggunakan berbagai strategi pembelajaran seperti *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT).

Sagala (2010: 62) strategi adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Secara lebih konkret, strategi pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dapat mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru.

Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2009: 22) menyatakan bahwa strategi pembelajaran memberikan panduan dan arah bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran. Sedangkan menurut Joyce and Weil (2009: 9) strategi pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan sikap positif dan kepercayaan diri untuk menyelesaikan masalah yang diberikan adalah pembelajaran kooperatif. Slavin (2009: 9) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan di kelas. Guru dapat memberikan fasilitas sehingga pembelajaran menjadi menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Siswa diberi kesempatan untuk menemukan dan menerapkan gagasan-gagasan mereka sendiri dan mendiskusikannya dengan teman satu kelompok untuk menemukan sebuah solusi.

Strategi pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Teams Assisted Individualization (TAI)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Teams Games Tournament (TGT)* dimana setiap strategi memiliki ciri khas yang berbeda. Strategi pembelajaran TAI menggabungkan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Huda (dalam Priansa, 2017: 353) menyatakan bahwa TAI memiliki beberapa ciri yaitu belajar berkelompok; antar teman terjadi tatap muka; saling bertukar informasi; belajar bersama dalam kelompok; saling mengemukakan

pendapat; keputusan bergantung pada siswa; siswa harus aktif, dan siswa harus belajar materi yang dipersiapkan oleh guru secara individual. Penelitian yang mendukung penerapan pembelajaran TAI salah satunya adalah penelitian Prasetyo (2016) menyimpulkan bahwa pembelajaran TAI menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik dibanding pembelajaran langsung.

Kagan (2009: 103) NHT adalah pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam mencari, mengolah dan melaporkan informasi dari sumber-sumber belajar dengan kegiatan terakhir adalah presentasi di depan kelas. Struktur Kagan membentuk kelompok-kelompok kecil supaya siswa dapat saling bekerja sama. Struktur tersebut dikembangkan untuk menggantikan kelas tradisional seperti mengacungkan tangan supaya guru menunjuk salah satu siswa. Hal ini membuat kelas menjadi gaduh karena para siswa berkeinginan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Penelitian yang mendukung penerapan pembelajaran NHT salah satunya adalah penelitian Wijayanti (2017) menunjukkan ada pengaruh yang berbeda antara pembelajaran NHT dan pembelajaran langsung, pembelajaran NHT memiliki hasil belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran langsung.

Hamdani (2011: 92) pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang mudah diterapkan karena mengandung unsur permainan. Siswa dilibatkan secara aktif tanpa membedakan status dan berperan sebagai menjadi tutor sebaya. Pembelajaran dapat berlangsung dengan rileks sehingga dapat menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab dan persaingan yang sehat

diantara siswa. Penelitian yang mendukung penerapan pembelajaran TGT salah satunya adalah penelitian Amanah (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dengan bantuan audio video dapat membuat siswa memiliki ketertarikan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selain pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, hal lain yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa adalah faktor sosial yaitu interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Aunurrahman (2014: 36) belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungan. Siswa yang terlibat secara aktif belajar dalam kelas maupun dalam diskusi kelompok menggambarkan interaksi sosial siswa. Dalam beberapa kasus siswa yang punya interaksi sosial yang baik dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Sebaliknya siswa yang tidak bisa berinteraksi sosial dengan baik akan mengalami berbagai masalah seperti sulit berinteraksi dengan teman, guru maupun lingkungan sekolah. Keadaan tersebut jika dibiarkan akan menghambat proses belajar siswa, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian terkait tentang eksperimen pembelajaran matematika dengan strategi *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ditinjau dari interaksi sosial kelas VIII di SMP Negeri 1 Tawangharjo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar matematika, hal ini disebabkan peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit.
2. Pemahaman konsep persamaan persamaan garis lurus masih rendah
3. Siswa lebih suka menghafal dalam menyelesaikan soal, sehingga jika diberikan permasalahan yang berbeda cenderung mengalami kesulitan.
4. Pada mapel matematika banyak siswa yang nilainya di bawah KKM
5. Guru kurang memperhatikan minat siswa terhadap pembelajaran matematika
6. Banyak guru masih berpacu pada buku paket dan tidak menampilkan media pembelajaran sehingga membuat materi bersifat abstrak.
7. Siswa tidak terbiasa belajar kelompok dalam menyelesaikan soal matematika, sehingga cenderung lebih pasif dan mendengarkan penjelasan dari guru.
8. Ada kemungkinan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh interaksi sosial siswa, dalam menyelesaikan soal matematika.
9. Kurang optimalnya hasil belajar matematika siswa kemungkinan disebabkan oleh strategi pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tawangharjo.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibatasi pada strategi pembelajaran Strategi *Teams Assisted Individualization*, *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* serta interaksi sosial siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan dapat dirumuskan tiga masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari strategi *Teams Assisted Individualization*, *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* ?
2. Adakah perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari tingkat interaksi sosial siswa ?
3. Adakah interaksi strategi pembelajaran dengan interaksi sosial siswa terhadap hasil belajar ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan di atas, ada tiga tujuan yang ingin dicapai.

1. Untuk menguji perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari strategi *Teams Assisted Individualization*, *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* .
2. Untuk menguji perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari interaksi sosial siswa.
3. Untuk menguji interaksi strategi pembelajaran dengan interaksi sosial siswa terhadap hasil belajar matematika .

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi tentang:

- a) Uji perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari strategi pembelajaran *Teams Assisted Individualization*, *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* serta tingkat interaksi sosial siswa.
- b) Uji interaksi strategi pembelajaran dengan interaksi sosial siswa terhadap hasil belajar matematika.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat dimanfaatkan oleh:

- a) Siswa, penelitian ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif, inovatif, dan kreatif dalam menyelesaikan soal-soal matematika sehingga hasil belajar matematika menjadi meningkat.
- b) Guru, penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan pertimbangan guru untuk mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.
- c) Kepala Sekolah, selaku manajer diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Tawangharjo khususnya pada mata pelajaran matematika.