

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan seorang manusia dan bangsa. Perkembangan suatu negara dapat diceminkan melalui tingkat pendidikan pada negara tersebut. Pendidikan adalah sebuah sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik dari segi spiritual, *intelegensi* maupun *skill* atau kemampuan. Pendidikan juga dapat meningkatkan kecerdasan dan kesejahteraan seseorang. Kualias sumber daya manusia sangat diperlukan untuk bersaing pada zaman yang sulit seperti seperti sekarang ini.

Proses pendidikan di sekolah memuat pembelajaran matematika yang mempunyai peranan penting untuk mengembangkan penalaran serta membentuk sikap peserta didik. Kegiatan matematika dapat menumbuhkan perkembangan nalar yang diperlukan dalam upaya membekali peserta didik untuk mampu berpikir kritis, logis, cermat serta bersikap objektif dan terbuka dalam menghadapi permasalahan.

Pada proses pembelajaran diharapkan siswa aktif sehingga siswa mampu berpikir lebih kritis dan mampu menganalisis permasalahan. Beberapa kali pemerintah Indonesia telah mengganti kurikulumnya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif. Namun yang ditemukan dilapangan ternyata proses pembelajaran masih saja menggunakan model

lama yaitu ceramah. Inovasi pada telah dilakukan pada kurikulum-kurikulum yang digunakan, tetapi pada proses pembelajaran di kelas masih banyak guru yang tidak melakukan inovasi. *teacher centered* adalah model pembelajaran yang sering digunakan. Akibatnya siswa tidak bisa mengembangkan kreatifitasnya dan menjadi pasif. Apa yang diinstruksikan oleh guru cenderung diikuti oleh siswa.

Dalam UU No. 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional, dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pemerintah Indonesia mulai memperbaiki sistem pendidikannya, mengingat pendidikan merupakan salah satu usaha untuk menciptakan generasi penerus bangsa.

Salah satu usaha berhasil atau tidaknya suatu pendidikan dapat dilihat pada proses pembelajarannya. Proses pembelajaran harus mampu menjadikan siswa aktif sehingga siswa dapat berpikir lebih kritis dan mampu menganalisis suatu permasalahan. Strategi pembelajaran yang kurang inovatif akan membuat tujuan pembelajaran kurang tercapai. Untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan diperlukan strategi pembelajaran yang tepat.

Hasil survey yang dilakukan oleh TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) pada tahun 2011 pada bidang matematika, Indonesia berada pada peringkat 38 dari 42 negara dengan skor 386. Melihat dari hasil belajar Matematika tersebut, Indonesia masih tergolong rendah, sehingga diperlukan adanya motivasi pada diri siswa. Semakin baik motivasi yang diberikan, maka pelajaran tersebut akan berhasil. Jadi motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa (Sardiman, 2014: 84).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran tersebut dirancang untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam mencapai tujuan bersama. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) dan *Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan *Jigsaw* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa lebih aktif, sekaligus dapat melihat pemahaman setiap siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian mengenai “Penerapan Strategi Pembelajaran *STAD* dan *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gemolong”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini ada lima hal yang perlu disajikan dalam identifikasi masalah.

1. Pembelajaran yang digunakan masih terpusat pada guru (*teacher centered*) yang akhirnya membuat siswa bosan dan tidak memahami pelajaran.
2. Kurangnya motivasi yang dimiliki siswa kemungkinan mempengaruhi hasil belajar matematika.
3. Kemampuan pemahaman konsep dan mengaplikasikan konsep oleh siswa dalam pemecahan masalah masih kurang.
4. Strategi pembelajaran yang kurang tepat pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.
5. Hafal rumus saja tidak cukup dalam pembelajaran matematika, diperlukan pemahaman tentang konsep yang diperoleh proses belajar bermakna.

C. Pembatasan Masalah

Ada tiga hal yang layak disampaikan pada pembatasan masalah.

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* dan *Jigsaw*.
2. Motivasi belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada tingkat keinginan siswa untuk belajar, semangat siswa untuk mengikuti proses

pembelajaran dilihat dari keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru dan mengerjakan tugas kelompok serta dorongan yang menyebabkan siswa belajar,.

3. Hasil belajar yang ingin diteliti yaitu ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, ada tiga masalah yang perlu dikaji.

1. Adakah pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa?
2. Adakah pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa?
3. Adakah interaksi antara strategi dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Ada tiga tujuan penelitian yang akan dicapai.

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

3. Untuk menguji dan menganalisis interaksi antara strategi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan pembelajaran matematika.
- b) Mendapat pengetahuan pembelajaran dengan strategi *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) dan *Jigsaw* berbasis motivasi berprestasi terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi tumbuh kembangnya kreatifitas guru untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, materi, dan prinsip pembelajaran matematika.

c) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman untuk bekal pengetahuan dan pengembangan profesinya.