

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Lestari (2018), pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan suatu bangsa karena pendidikan adalah proses transformasi budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya termasuk di dalamnya keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai-nilai serta pola-pola perilaku tertentu.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dijelaskan bahwa: “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup”.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan diperlukan guna perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi, pada kenyataannya hasil belajar siswa masih relatif rendah. Data dari Pusat Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (PUSPENDIK KEMDIKBUD) hasil rerata UNBK siswa SMP pada tahun 2019 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 66,12%, Bahasa Inggris sebesar 50,96%, Matematika sebesar 46,19%, dan IPA sebesar 49,43% (puspendik.kemdikbud.go.id). Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran UNBK yang lain.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi di sekolah, guru masih menerapkan strategi pembelajaran konvensional yang mana didominasi oleh metode ceramah. Metode ceramah ini apabila sering digunakan akan mengakibatkan siswa merasa jenuh yang mana hanya mendengar, melihat, dan mencatat pelajaran dari guru. Sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif, serta minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika menjadi rendah. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya siswa yang terlihat mengantuk dan berbicara dengan teman sebangku saat proses belajar mengajar berlangsung yang mengakibatkan kelas menjadi tidak kondusif. Hal inilah yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif dan berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang masih rendah.

Sejalan dengan pendapat Lestari (2018) yang mengatakan bahwa guru memegang peran penting dalam merencanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, oleh sebab itu guru harus mampu memilih strategi-strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Sehingga strategi yang digunakan akan bervariasi serta memungkinkan siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah strategi pembelajaran *Think Pair Share*. Strategi pembelajaran *Think Pair Share* adalah strategi pembelajaran yang menciptakan interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dalam kelompok serta memberikan kesempatan lebih kepada siswa dalam berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain dalam kelompok (Pratama dkk, 2017). Beberapa penelitian menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gultom dan Kurnia (2017) mengatakan nilai *post-test* siswa setelah menggunakan strategi *Think Pair Share* lebih tinggi, bila dibandingkan dengan nilai *pre-test* sebelum menggunakan strategi *Think Pair Share*. Tint dan Nyunt (2015) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Think pair share* akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran yang menjadi alternatif lainnya adalah strategi pembelajaran *Quiz Team*. *Quiz Team* merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran *Active Learning* yang dapat menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan sikap tanggungjawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Lestari, 2018). Beberapa penelitian menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Quiz Team* dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Wahyuni, dan Elisa (2017) mengatakan bahwa strategi pembelajaran *Quiz Team* ini dapat membuat siswa menjadi aktif untuk belajar. Dengan adanya keaktifan siswa, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah tingkat keaktifan siswa. Keaktifan siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting dalam mencapai hasil belajar (Wibowo, 2016). Tingkat keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan strategi pembelajaran. Isnaini (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa tingkat keaktifan siswa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Siswa dengan keaktifan belajar tinggi mempunyai hasil belajar matematika yang lebih baik bila dibandingkan dengan siswa dengan keaktifan belajar sedang dan rendah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Think Pair Share* (TPS) dan *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Keaktifan Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
- b. Kurang tepatnya penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

- c. Penggunaan strategi pembelajaran konvensional yang membuat siswa pasif dalam belajar.
- d. Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini mempunyai ruang lingkup dan arah yang jelas, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team*.
- b. Keaktifan siswa dibatasi pada keaktifan siswa selama pembelajaran matematika berlangsung, yang diklasifikasikan keaktifan siswa tinggi, sedang, dan rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Adakah pengaruh strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team* terhadap hasil belajar matematika?
- b. Adakah pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?
- c. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team* serta keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team* terhadap hasil belajar matematika.
- b. Mengetahui pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.
- c. Mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team* serta keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam penggunaan strategi pembelajaran pada pelajaran matematika, khususnya strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team*. Manfaat yang lain adalah agar para pengajar matematika dapat mengkaji kelebihan dan kekurangan dari penggunaan strategi pembelajaran *Think Pair Share* dan *Quiz Team*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

2) Bagi Guru

Memberikan masukan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3) Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.