

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

Sekarang dan mendatang penuh perkembangan dan perubahan yang cepat dan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan sains dan teknologi, perubahan sikap dan perilaku sosial/budaya, perubahan pengelolaan pemerintahan atau perdagangan, serta persaingan yang terjadi secara mendunia. Tidak ketinggalan dunia pendidikan juga terus menerus mengglobal. Pendidikan mempunyai peranan penting bagi perkembangan dan perwujudan individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Lembaga pendidikan dituntut untuk memberi bekal bagi pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu siswa untuk menghadapi persoalan kehidupan di masa yang akan datang. Untuk itu pendidikan sangat perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan, dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan khususnya.

Pembaharuan pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu perlu adanya suatu metode-metode baru dalam pembelajaran matematika agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika sehingga ketika siswa dihadapkan pada suatu permasalahan matematika yang harus diselesaikan membuat siswa kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Akibatnya siswa kurang semangat dalam menindaklanjuti materi yang didapat di sekolah.

Pembelajaran yang berlangsung harus dapat dipandang sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Sehingga siswa tidak merasa bosan dan malas dalam menerima pelajaran. Usaha guru untuk membelajarkan siswa merupakan bagian yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Keterampilan menggunakan variasi pembelajaran merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai guru.

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar. Guru bertanggung jawab untuk membawa siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu sehingga mampu mencapai tujuan belajar itu sendiri yaitu: siswa mampu berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima pendapat orang lain, meningkatkan minat dan antusias siswa, serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, yang akan memberikan dampak positif dalam pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Hasil belajar ini digunakan guru sebagai penentu atau ukuran dalam mencapai suatu pendidikan. Namun kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai hasil yang baik khususnya matematika dan mutu pendidikan matematika di Indonesia masih tergolong rendah. Keadaan saat ini seharusnya menjadi keprihatinan dan tanggung jawab bersama serta menjadi pendorong agar secara aktif ikut berpartisipasi dalam peningkatan mutu pendidikan nasional.

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta dalam taraf pengembangan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi baru di masa sekarang dan yang akan datang diperlukan penguasaan matematika mulai dasar atau sejak dini. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas)

Nomor 20 Tahun 2006 tentang Standar Isi, disebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang Strategi matematika, menyelesaikan Strategi, dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>1</sup>

Untuk menanamkan kemampuan-kemampuan matematika tersebut kepada siswa merupakan usaha yang sangat berat dikarenakan banyak siswa memiliki pandangan negatif terhadap matematika. Seperti yang telah dituturkan Mulyono bahwa “ Dari berbagai bidang studi diajarkan di sekolah matematika merupakan bidang pelajaran yang paling sulit oleh berbagai siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan bagi siswa yang berkesulitan belajar”.<sup>2</sup>

Dari penjelasan Mulyono tersebut terlihat bahwa siswa memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, siswa harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Untuk itu kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin. Kalau tidak, siswa akan menghadapi banyak masalah karena hampir semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai.

---

<sup>1</sup> Ariyadi Wijaya. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Graha Ilmu, h. 52-53.

<sup>2</sup> Mulyono Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 251.

Pandangan negatif siswa terhadap matematika ini berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar matematika siswa. Rendahnya hasil belajar matematika siswa disebabkan oleh banyak faktor yaitu kurangnya minat belajar matematika, bentuk penyajian pelajaran matematika yang kurang menarik dan terkesan sulit untuk dipelajari siswa serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Wulan Budiyanti, S.Pd (Guru matematika MTs S Al-Washliyah Tanjung Morawa) mengatakan bahwa siswa kelas VIII masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dari siswa, seperti kurangnya minat belajar matematika, kehadiran siswa di dalam kelas, motivasi belajar yang rendah serta kemampuan belajar matematika yang masih rendah.

Memperhatikan permasalahan yang dikemukakan tersebut, peneliti ingin melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan suatu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok dimana siswa-siswa dituntut bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain. Adapun strategi pembelajaran kooperatif antara lain : Tari Bambu, Kancing Germerincing, Berpikir-Berpasangan-Berempat (*Think-Pair-Share*), Bertukar Pasangan, Keliling Kelompok, *Jigsaw*, Kepala Bernomor (*Numbered Heads*), Mencari Pasangan (*Make A Match*), Dua Datang-Dua Tamu (*Two Stay-Two Stray*), *Student Team Achievement Division* (STAD) dan lainnya .

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan oleh guru matematika kelas VIII MTs Al Washliyah Tanjung Morawa agar hasil belajar

matematika memuaskan yaitu Kooperatif tipe *Make A Match* dan Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Divison* (STAD).

Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan mencari pasangan soal dan jawaban pada saat belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan<sup>3</sup>. Pembelajaran kooperatif ini mendorong siswa untuk berperan aktif dan berfikir kreatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.<sup>4</sup>

Selanjutnya Anita Fitrianingrum dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kooperatif tipe *Make A Match* Lebih efektif terhadap hasil belajar matematika siswa dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin meneliti apakah terdapat perbedaan yang mendasar dalam pencapaian hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Students Team Achievement Division* (STAD) pada materi prisma dan limas. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul :

**Perbedaan hasil Belajar Matematika Siswa Yang Menggunakan Model**

---

<sup>3</sup> Rusman.2011.*Model-Moodel Pebelajaran Mengembangkan Profesional Guru*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,hal.223

<sup>4</sup> Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, h. 143

<sup>5</sup> Anita Fitrianingrum,2011.Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Imogiri. Skripsi Pendidikan Matematika( UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta,hal 51

**Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan *Student Team Achievement Divisio* (STAD) di eklas VIII MTs Al Washliyah Tanjung Morawa”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Beberapa permasalahan yang dapat ditemukan berdasarkan latar belakang pada penelitian ini adalah:

1. Sikap siswa yang cenderung merasa mata pelajaran matematika sulit untuk dimengerti.
2. Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar matematika.
3. Hasil belajar matematika siswa masih rendah
4. Pembelajaran yang biasa diterapkan selama ini menggunakan metode di mana pembelajaran berpusat pada guru, siswa pasif, dan kurang terlibat dalam pembelajaran (*teacher center*).

**C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Peneliti hanya meneliti perbedaan hasil belajar siswa yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) Di Kelas VIII MTs Al-Washliyah Tanjung Morawa.”

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih baik daripada siswa yang diajar dengan

pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) pada materi prisma dan Limas?

2. Apakah hasil belajar siswa berkemampuan tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih baik daripada siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) prisma dan limas?
3. Apakah hasil belajar siswa berkemampuan rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Math* lebih baik daripada siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) pada materi Prisma dan Limas?
4. Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan kemampuan siswa terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) pada materi prisma dan limas.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa berkemampuan tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*) dan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) pada materi prisma dan limas.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa berkemampuan rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan siswa yang

diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) pada materi prisma dan limas.

4. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan kemampuan siswa terhadap hasil belajar siswa pada

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi siswa

- Sebagai acuan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
- Sebagai acuan dalam mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
- Sebagai acuan dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena siswa dapat bertukar pengetahuan dengan siswa lain sehingga meningkatkan pemahaman siswa

##### 2. Bagi guru

- Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan suatu model pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran
- Sebagai masukan pertimbangan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dan pembelajaran kooperatif Tipe STAD.
- Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.

### 3. Bagi sekolah dan kepala sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengelolaan pendidikan untuk mengambil kebijakan dalam penerapan inovasi pembelajaran baik matematika maupun pelajaran lain sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas guru. Dengan adanya strategi pembelajaran yang baik maka mampu mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi.

### 4. Bagi peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan untuk menjadi seorang pendidik kelak dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *Students Teams Achievement Division (STAD)* untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

### 5. Bagi pembaca

Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.