

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan dari suatu individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan model atau pendekatan pembelajaran yang efektif, serta lebih memberdayakan potensi siswa. Dalam pendidikan terdiri dari beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari oleh anak didik. Semua materi pokok bahasan mata pelajaran tersebut memberikan manfaat-manfaat tertentu sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan. Terutama mata pelajaran matematika, yang banyak memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika mengharuskan adanya kesiapan intelektual bagi yang mempelajarinya, serta menuntut adanya penalaran, kemampuan berpikir dan tidak hanya sekedar hafalan. Hal ini menjadikan matematika sering ditakuti para siswa yang cenderung mempunyai kelemahan pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa tidak bosan dan jenuh serta menarik siswa agar dapat membangkitkan minat siswa belajar matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

commit to user

Terdapat kondisi obyektif di mana prestasi belajar matematika siswa SMP di kabupaten Pacitan masih kurang merata dan perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil Ujian Nasional pada tahun pelajaran 2011/2012. Dari empat mata pelajaran yang diujikan nilai rata-rata mata pelajaran Matematika 7.05, masih kalah dibanding Bahasa Indonesia (7.66), Ilmu Pengetahuan Alam (7.61), dan Bahasa Inggris (7.40). Sedangkan dalam distribusi nilai, dari total peserta 8.199 siswa, sebanyak 3.862 siswa mendapat nilai antara 7.00-7.99 untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Sementara untuk rentang nilai yang sama, pelajaran Matematika hanya 2.447 siswa. (<http://www.pacitankab.go.id/berita>).

Hal tersebut mungkin disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa dalam penyelesaian soal-soal ujian. Penguasaan materi siswa belum memuaskan mungkin disebabkan karena model yang digunakan oleh guru dalam mengajar kurang sesuai dengan materi yang diajarkan atau kurang variatif sehingga siswa cenderung kurang semangat belajar. Ada banyak model pembelajaran yang tepat dan dapat dilakukan oleh seorang guru dalam pelaksanaan peningkatan mutu pendidikan dalam kurikulum, diantaranya adalah model pembelajaran tutor teman sebaya, pembelajaran kooperatif, pembelajaran konstektual, pendekatan pembelajaran realistik, dan pembelajaran aktif lainnya. Semua model pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran siswa.

Siswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari. Karakteristik RME menggunakan konteks “dunia nyata”, model-model, produksi dan kontruksi siswa, interaktif dan keterkaitan. Pembelajaran aktif lainnya adalah pembelajaran kooperatif, yaitu metode pembelajaran yang mengembangkan kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar atau terdapat saling ketergantungan. Contoh metode pembelajaran kooperatif adalah jigsaw, *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan lain-lain. Pemilihan metode pembelajaran yang cocok dengan materi ajar dianggap perlu untuk

commit to user

meningkatkan prestasi pembelajaran matematika. Bilangan adalah salah satu materi yang diberikan pada siswa SMP kelas VII pada semester ganjil. Pada materi bilangan memuat materi prasyarat untuk mempelajari konsep ataupun kompetensi matematis lain terutama pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitungan dan materi ini sangat penting untuk mempelajari materi berikutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Berdasarkan observasi, prestasi belajar matematika siswa khususnya materi aritmatika sosial masih rendah. Hal yang sering terjadi, bahwa hasil belajar aritmatika sosial siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan, sebagaimana tertera pada daya serap materi-materi yang diujikan pada Ujian Nasional sebagai berikut:

Tabel 1.2 Persentase Penguasaan Materi Kelas IX pada Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2011/2012 Siswa SMP Negeri Kab. Pacitan

No	Kemampuan yang diuji	Persentase
1	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bilangan berpangkat atau bentuk akar	80,85%
2	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbankan atau koperasi dalam aritmetika sosial sederhana.	73,52%
3	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan barisan bilangan dan deret.	81,76%

Sumber data: <http://litbang.kemdikbud.go.id/hasilun2012/?page=smp>

Dari Tabel 1.2 di atas tampak bahwa daya serap siswa pada materi aritmatika sosial sederhana 73,52% dimana daya serap ini lebih rendah dibanding dengan kompetensi materi yang lain. Rendahnya pencapaian prestasi belajar matematika siswa ini salah satunya dikarenakan siswa kurang terbiasa mengasah kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa terbiasa menghafal definisi, teorema, serta rumus-rumus matematika tanpa disertai pengembangan kemampuan lainnya termasuk dalam menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengembangkan kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar atau terdapat saling ketergantungan. Contoh model pembelajaran kooperatif

commit to user

adalah jigsaw, *Student Team Achievement Divisions* (STAD), *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pair Share* (TPS), dan lain-lain. Semua model pembelajaran tersebut bertujuan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran matematika yang sesuai di dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan sehingga siswa dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapinya. Dengan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik di sekolah maupun di rumah diharapkan meningkatkan semangat dan hasil belajar. Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan NHT dan TPS juga diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Model ini dipilih untuk menumbuhkan kerjasama dan juga tercipta suasana kompetisi yang sehat dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dengan pembelajaran kooperatif mungkin akan lebih berhasil mencapai tujuannya jika kreativitas belajar siswa juga baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat kita rumuskan sebagai berikut:

1. Di antara model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT), model *Think Pair Share* (TPS), dan konvensional, manakah yang dapat memberikan prestasi belajar lebih baik?
2. Di antara tingkat kreativitas, siswa yang mempunyai kreativitas tinggi, sedang dan rendah, manakah yang mempunyai prestasi belajar lebih baik?
3. a. Pada masing-masing model pembelajaran (NHT, TPS, dan konvensional), manakah kreativitas siswa yang memberikan prestasi belajar lebih baik, siswa yang mempunyai kreativitas tinggi, sedang, atau rendah?
b. Pada masing-masing kreativitas (tinggi, sedang, dan rendah), manakah model pembelajaran yang memberikan prestasi belajar yang lebih baik, model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT), model *Think Pair Share* (TPS), atau konvensional?

C. Tujuan penelitian

Dari penelitian ini ditentukan tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Manakah siswa yang hasil belajarnya lebih baik, dengan menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT), model *Think Pair Share* (TPS), atau model konvensional.
2. Manakah antara siswa dengan kreativitas tinggi, sedang dan rendah yang hasil belajarnya lebih baik.
- 3 a. Pada masing-masing model pembelajaran (NHT, TPS, dan konvensional), kreativitas siswa yang memberikan prestasi belajar lebih baik, siswa yang mempunyai kreativitas tinggi, sedang, atau rendah.
b. Pada masing-masing kreativitas siswa (tinggi, sedang, dan rendah), model pembelajaran yang memberikan prestasi belajar yang lebih baik, model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pair Share* (TPS), atau konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan disamping sarana lain.
2. Penelitian ini akan memotivasi dalam melatih diri dan mengembangkan kemampuan sehingga dapat mendukung program kampus serta untuk persiapan mengabdikan diri pada masyarakat.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam menentukan bentuk pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian terhadap permasalahan yang lain.