BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Narasi bagi sebagaian orang pendidikan sangatlah penting, bahkan orang-orang sampai rela pergi ke luar negeri untuk menuntut ilmu. Pendidikan merupakan pilar utama dalam perkembangan sumber daya manusia pada suatu negara atau bangsa. Untuk mendukung terciptanya manusia cerdas, peran pendidikan sangat dibutuhkan. Pembangunan pendidikan seharusnya diutamakan karena suatu bangsa yang maju dapat dilihat dari kemajuan pendidikannya. Seiring berkembangnya jaman, pendidikan akan terus berkembang.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara."(Sugiono, 2013:6).

Kegiatan belajar dan mengajar dalam pendidikan merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dirancang dan dijalankan secara profesional. Belajar dan mengajar merupakan dua aktifitas yang berlangsung secara bersamaan, dan memiliki fokus yang difahami bersama. Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MAN Sidoarjo, peneliti melihat dalam kegiatan pembelajaran guru selama ini sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Guru berusaha untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan meningkatkan keaktifan siswa, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang tidak aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa tersebut mendapat nilai dibawah rata-rata. Sedangkan pada pembelajaran matematika, siswa

dituntut untuk aktif mengikuti proses pembelajaran agar siswa dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Akan tetapi bagi siswa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dimengerti dan membosan. Untuk mendorong siswa lebih aktif dan agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran, guru harus dapat memilih model pembelajaran kooperatif yang sesuai.

Model pembelajaran kooperatif adalah belajar kelompok, dimana siswa dituntut untuk berfikir bersama kelompok dan saling mengemukakan pendapat didalam kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat banyak tipe model pembelajaran kooperatif, yang diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

NHT (*Numbered Head Together*) merupakan varian dari diskusi kelompok. Menurut Slavin (1995), metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok (Huda, 2012:203). Dalam model NHT (*Numbered Head Together*), siswa dibagi kelompok masing-masing 3-5 orang, guru memberi nomor pada masing-masing siswa di dalam kelompok. Kemudian guru memberi pertanyaan/tugas dan masing-masing kelompok mengerjakan. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar, lalu memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakan dan mengetahui jawabannya. Guru memanggil salah satu nomor siswa, bagi siswa yang nomornya disebut dari setiap kelompok mengangkat tangan dan melaporkan hasil diskusi kelompok mereka. Model NHT (*Numbered Head Together*) memberi kemudahan pada siswa untuk berinteraksi satu dengan yang lain.

Model *Make a Match* adalah suatu teknik yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994), teknik ini dilakukan dengan siswa mencari pasangan dari kartu soal/jawaban yang dimiliki sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Huda, 2012:135). Model *Make a Match* merupakan salah satu model kooperatif yang didalam pembelajarannya guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Keunggulan dari model *Make a Match* ini adalah siswa

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match*, diharap mampu membantu meningkatkan keaktifan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangka. Sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas, dari hasil observasi peneliti pada sebuah sekolah yang dimana guru berperan aktif dalam proses pembelajaran dan sebuah model pembelajaran konvensional tidak dapat membuat siswa aktif dalam belajar sehingga hasil belajar siswa tidak meningkat. Maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT DAN TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MATERI LINGKARAN".

B. Batasan Masalah

1. Model pembelajaran yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match*.
2. Keaktifan belajar siswa yang diteliti dalam mata pelajaran matematika kelas XI materi lingkaran setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match*.
3. Hasil belajar siswa yang diteliti dalam mata pelajaran matematika kelas XI materi lingkaran setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match* terhadap keaktifan siswa ?

2. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terurai diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match* terhadap keaktifan.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitihan, maka diharapkan hasil penelitihan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan keaktifan belajar matematika, mengatasi kesulitan dan kejenuhan serta memperbaiki hasil belajarnya.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyempurnaan program pengajaran matematika di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan tipe *Make a Match.*