

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pada dasarnya matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan perhitungan (Fitriyati, 2015). Secara sistematis penyelesaian soal matematika diperlukan kemampuan untuk memahami. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar matematika dapat disebabkan dari beberapa faktor salah satunya adalah proses pembelajaran yang selalu berpusat pada guru (Zulyadaini, 2016). Kondisi ini mengakibatkan siswa lebih banyak diam (pasif). Siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran. kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi turunnya keaktifan belajar siswa. Hendaknya guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan semangat siswa dalam belajar matematika, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa (Fitriyati, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran matematika selama ini yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran langsung yang hanya berpusat pada guru. Selain itu guru juga masih sangat dominan dalam pembelajaran dan siswa kurang aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, hendaknya guru mengaktifkan siswa dalam belajar dengan mengubah model pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model *Active Learning*. Menurut Felder (dalam Warsono, 2017) mendefinisikan bahwa pembelajaran aktif mencakup semua hal yang terkait dengan pembelajaran di kelas yang memfasilitasi para siswa untuk melakukan banyak kegiatan dan tidak sekedar melihat, mendengarkan dan membuat catatan. Dalam melakukan pembelajaran aktif siswa terlibat aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran aktif hendaknya mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat membangkitkan potensi siswa.

Terdapat beberapa tipe dari Model Pembelajaran *Active Learning* diantaranya adalah *Index Card Match* (ICM) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Siberman (dalam Fitriyati, 2015) ICM adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan. Sedangkan menurut Yasmina (2015) pada TGT terdapat permainan dan turnamen yang harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompok.

Pada ICM dan TGT keduanya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Fitriyati (2015), pada ICM memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Dalam tipe ini, siswa disediakan kartu *index* yang terpisah, sebagian berisi pertanyaan dan sebagian berisi jawaban. Kemudian siswa mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Sedangkan dalam TGT terdapat permainan dan turnamen yang memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompok. Menurut Rusman (dalam Yasmina, 2015) Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* pembelajaran. ICM dan TGT selain memberikan suasana yang menyenangkan, juga dapat memberikan aktivitas yang lebih bagi siswa dalam kelompoknya. Pada pembelajaran integral siswa mengalami kesulitan untuk mengintegrasikan fungsi dan kurang teliti dalam mengintegrasikan fungsi yang berpangkat.

Hasil penelitian Yasmina (2015) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT jika ditinjau dari hasil belajar matematika siswa. Perbedaan dengan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yaitu pada materi yang digunakan, ditinjau dari hasil dan respons siswa, dan tempat penelitian. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan *Model Active Learning Tipe Index Card Match* Dengan *Time Games Tournament* Pada Pembelajaran Matematika”.

**B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan Model *Active Learning Tipe Index Card Match* dengan kelas eksperimen yang menggunakan *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimana respons siswa pada kelas dengan penerapan Model *Active Learning Tipe Index Card Match*?
3. Bagaimana respons siswa pada kelas dengan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan Model *Active Learning Tipe Index Card Match* dengan kelas eksperimen yang menggunakan *Teams Games Tournament*.
2. Untuk mengetahui respons siswa pada kelas yang diterapkan Model *Active Learning Tipe Index Card Match*.
3. Untuk mengetahui respons siswa pada kelas yang diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

**D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai acuan bagi penelitian terkait Perbandingan Model *Active Learning Tipe Index Card Match*, dan *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran Matematika.

### E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Perbandingan Model *Active Learning Tipe Index Card Match* dan *Teams Games Tournament* yang ditinjau dari hasil belajar siswa dan respons siswa
2. Sekolah yang digunakan untuk tempat penelitian yaitu SMA Walisongo Gempol
3. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3
4. Materi yang diterapkan yaitu materi integral.

### F. Definisi Operasional

Agar proses penelitian ini sesuai dengan alur atau fakta yang ada maka peneliti mendefinisikan beberapa hal yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Perbandingan adalah perbedaan Model *Active Learning Tipe Index Card Match* dengan *Teams Games Tournament*.
2. Model *Active Learning Tipe Index Card Match* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dengan mencocokkan pasangan kartu *index* yang berisi pertanyaan dan jawaban.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa melakukan games untuk *tournament* dengan menyumbangkan poin dari setiap kelompok.
4. Hasil belajar adalah perubahan kognitif yang dapat diukur dari kemampuan siswa memahami materi.
5. Respons siswa adalah tanggapan siswa terhadap model *active learning* tipe *index card match* (ICM) dengan *Teams Games Tournament* (TGT).
6. Integral adalah bentuk operasi matematika yang merupakan invers dari operasi turunan.

