

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Inti dari peningkatan mutu pendidikan adalah terjadinya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat dinilai dari hasil belajar siswa, namun juga dapat dinilai dari aktivitas belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Sardiman mengatakan bahwa tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas (Septianingsih, 2017).

Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang hasil belajar (Sardiman dalam Hadi, 2016). Syaiful Bahri Djamarah (dalam Puspita, 2012) menyatakan aktivitas belajar tersebut meliputi mendengarkan, memandang, meraba, membau, mencicipi, menulis atau mencatat, membaca, membuat ringkasan, mengamati, mengingat, dan mengerjakan latihan. Siswa yang memperhatikan pembelajaran akan mengikuti semua aktivitas pembelajaran di dalam kelas, artinya siswa tidak memiliki kegiatan lain selain kegiatan yang diberikan atau diarahkan oleh guru.

Peningkatan aktivitas belajar siswa sangatlah penting, karena dengan adanya aktivitas belajar akan meningkatkan hasil belajar siswa. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Namun, fakta yang diperoleh ketika melaksanakan observasi pada

tanggal 15 Januari 2019 di kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Bilah Hulu adalah kurangnya aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini ditunjukkan ketika siswa bersikap pasif di kelas, tidak berani bertanya jika menghadapi kesulitan dan banyak siswa yang ribut melihat pekerjaan temannya atau bolak-balik bertanya kepada guru jika diberi soal latihan, kesulitan mengerjakan soal yang penyelesaiannya panjang, terdapat siswa yang berbincang dengan temannya, ada siswa yang terlihat bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran, beberapa siswa yang usil dan mengganggu temannya yang sedang fokus belajar, ada pula yang selalu keluar masuk izin ke luar kelas.

Dari observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa seringkali suasana kelas menjadi tidak kondusif setelah melewati 20-30 menit pertama pembelajaran dan hanya sekitar 2 - 4 siswa saja yang beraktivitas selama proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu diterapkan alternatif yang dapat melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh, sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

Selain aktivitas, hasil belajar juga perlu ditingkatkan. Hasil belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Benyamin Bloom (dalam M.Subhi, 2016), menyatakan bahwa penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Namun kenyataannya hasil belajar di Indonesia tergolong rendah.

Data UNESCO menunjukkan bahwa peringkat Matematika Indonesia berada di deretan 34 dari 38 negara (Huzzah dalam Puspita, 2012). Sejauh ini, Indonesia masih belum mampu lepas dari deretan penghuni papan bawah. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika di Indonesia belum optimal. Berdasarkan hasil survei TIMSS dan PISA menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam pembelajaran matematika masih sangat jauh dari rata-rata internasional. Hasil survei TIMSS tahun 2011 yang dicapai siswa Indonesia untuk kategori rendah (400) masih belum tercapai, dan sangat jauh dari kategori mahir (625). Apabila dilihat dari konten yang diujikan untuk dimensi kognitif dalam TIMSS yang terdiri dari tiga domain, siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata 378 untuk domain pengetahuan, 384 untuk penerapan dan 388 untuk penalaran.

Sementara itu jika dilihat dari dimensi konten matematik yang diujikan, siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata untuk bilangan 375, aljabar 392, geometri 377, data dan peluang 376. Data yang diperoleh tersebut menunjukkan rendahnya prestasi belajar matematika siswa SMP di Indonesia (Annajmi, 2018). Hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 2 Bilah Hulu juga dapat dikatakan masih rendah. Banyak siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata ketika diberi soal latihan.

Untuk mengatasi masalah aktivitas dan hasil belajar siswa yang telah dijelaskan diatas maka perlu diterapkan sebuah alternatif yaitu penerapan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble*. Alasan dipilihnya penerapan

mathmagic dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pada kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 2 Bilah Hulu karena pada *mathmagic* tidak semata-mata diutamakan kecepatan, namun juga kebenaran dan logika jawaban yang dihasilkan. Secara prinsip dalam *mathmagic*, setiap persoalan perhitungan dikerjakan dengan strategi yang sesuai untuk mendapatkan jawaban yang sederhana, mudah, cepat dan tepat. Dan penggunaan model pembelajaran *scramble* memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara langsung, dimana guru memberikan beberapa pertanyaan, kemudian siswa mencari jawaban sendiri, dan siswa berani mencoba menyelesaikan latihan soal. Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia, namun masih dalam kondisi acak. Ketetapan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble*. Penelitian yang telah dilakukan oleh Kahfi dkk (2013) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas, maka diperlukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi :

1. Suasana lingkungan belajar tidak kondusif.
2. Siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung.

3. Metode pembelajaran yang dipakai pendidik sulit untuk dipahami.
4. Siswa kurang memahami materi dan menganggap matematika itu susah dan tidak menarik.
5. Siswa terlihat bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran.
6. Siswa bersikap pasif di kelas.
7. Siswa usil dan mengganggu temannya yang fokus belajar.
8. Hasil belajar siswa rendah.

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah hanya melihat Efektivitas *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Efektivitas *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Aktivitas Siswa?
2. Bagaimana Efektivitas *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui Efektivitas *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Aktivitas Siswa.
2. Mengetahui Efektivitas *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Hasil Belajar Siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan setelah penelitian *Mathmagic* dengan Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Menumbuhkan semangat belajar dan percaya diri peserta didik.
- c. Siswa senang ketika belajar matematika.
- d. Siswa mampu menangkap atau mendapat persepsi yang benar terhadap materi yang sedang dipelajari.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat ilmu baru mengenai penerapan *mathmagic* dengan menggunakan model pembelajaran *scramble*.
- b. Guru mengetahui tingkat aktivitas belajar peserta didiknya.
- c. Guru dapat membantu siswa meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

3. Bagi Sekolah

- a. Secara tidak langsung akan membantu memperlancar proses belajar mengajar.
- b. Dapat memberikan sumbangan yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam belajar matematika.
- c. Tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bahwa penerapan *mathmagic* dengan model pembelajaran *scramble* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti dalam mengajar sebagai pendidik nantinya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.