

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Matematika tidak hanya mampu melatih kemampuan berhitung, tetapi juga mampu melatih cara berpikir kritis, menganalisa masalah, mengevaluasi hingga akhirnya mampu memecahkan suatu permasalahan. Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Abdurrahman, 2003:252) menyatakan bahwa Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Sejalan dengan hal tersebut di atas Cornelius (dalam Abdurrahman, 2003:253) mengemukakan bahwa :

”Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.”

Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit dan tidak menyenangkan dengan alasan, bidang studi ini identik dengan hitung menghitung. Hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa memang matematika memerlukan penguasaan yang baik dan benar juga menuntut intelektualitas yang relatif tinggi sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Dengan melihat pentingnya matematika, maka matematika perlu diberikan sejak pendidikan dasar dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup yang selalu berubah dan kompetitif.

Namun pada kenyataannya peranan matematika untuk meningkatkan kemampuan tersebut masih rendah, seiring dengan mutu pendidikan di Indonesia

juga masih rendah. Seperti yang dikemukakan oleh Ganis (2010) <http://ganis.student.umm.ac.id/2010/01/26/mahalnya-biaya-sekolah-di-masa-sekarang/>, bahwa:

“Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Indonesia memiliki daya saing yang rendah dan menurut survei dari lembaga yang sama Indonesia hanya berpredikat sebagai follower bukan sebagai pemimpin teknologi dari 53 negara di dunia.”

Hal ini sejalan dengan pendapat Arul (2009) <http://laarul.blogspot.com/2009/12/matematika-dan-peradaban-dunia.html>, yang menyatakan bahwa:

”Dalam hasil penelitian tim *Programme of International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-9 dari 41 negara dalam kategori literatur matematika. Sedangkan menurut penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMMS)* pada tahun 1999, matematika Indonesia berada di peringkat ke-34 dari 38 negara (data UNESCO).”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika di Indonesia memang masih tergolong rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar matematika siswa. Salah satunya yaitu siswa sering merasa bosan, matematika sebagai pelajaran yang kurang menyenangkan dan menganggap matematika sulit dipelajari. Sehingga ada kenyataan bahwa matematika menjadi momok menakutkan bagi para siswa yang kemudian merekapun tidak mampu menerapkan teori di sekolah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian kegiatan/aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan/aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas belajar adalah proses interaksi yang terjadi di sekitar individu terhadap semua situasi. Sedangkan aktivitas mengajar adalah suatu kegiatan mengorganisasi lingkungan belajar dengan sebaik-baiknya sehingga dapat terjadi proses belajar.

Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan baik jika proses tersebut mampu membangkitkan aktivitas belajar yang efektif sehingga mampu mencapai

hasil belajar yang baik. Menurut Sumiati (2007:25), hasil belajar itu berupa perubahan tingkah laku, baik berbentuk kecakapan berfikir, sikap maupun ketrampilan melakukan suatu kegiatan tertentu.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada guru matematika SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan yang sekaligus menjadi Kepala SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan dapat diperoleh keterangan bahwa hasil belajar matematika siswa di sekolah tersebut masih sangat rendah. Salah satu siswa kelas IX, yaitu Irma menambahkan, " Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah ini karena kurangnya keaktifan dan kemauan siswa dalam belajar matematika, berawal dari anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan"

Hal ini dapat dilihat dari hasil tes diagnostik siswa yang menyatakan bahwa hanya sekitar 67 % siswa yang tuntas. Dengan kata lain ada sebanyak 14 orang dari 21 orang siswa yang tuntas. Sedangkan 7 orang lainnya dinyatakan tidak tuntas, itupun karena banyak siswa yang mencontek selama pengerjaan tes dilakukan. Sehingga dapat dikatakan bahwa jumlah dan kriteria kelulusan belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75 yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain hasil belajarnya yang masih rendah, keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung juga masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, menjawab pertanyaan guru, beradu argumen sangat jarang sekali terjadi. Bahkan untuk memperhatikan penjelasan dari guru di depan kelas saja sangat sulit. Mereka kurang bisa mengoptimalkan kemampuan yang ada pada diri mereka. Mereka kurang berani untuk mengeluarkan pendapat, tidak mau menjawab pertanyaan guru sebelum di hukum terlebih dahulu, bahkan mereka malu untuk bertanya sehingga mereka tidak akan pernah mengerti dengan materi yang tidak pernah mereka ketahui akibat malu untuk bertanya.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Sumiati (2007:25-26) :

”Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri sendiri meliputi kemampuan dasar, baik kemampuan dasar umum (kecerdasan), maupun kemampuan dasar khusus (bakat), kesiapan untuk melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran , minat untuk melakukan suatu kegiatan tertentu, pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya , dan kemampuan atau motivasi untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri meliputi semua upaya yang dilakukan oleh guru, baik dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan untuk terjadinya proses belajar.”

Secara umum, faktor yang paling berpengaruh terhadap rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa adalah kurang kreatifnya guru sebagai pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan model pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik sehingga merasa malas untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran juga dilakukan secara monoton, sehingga yang terjadi hanyalah penyampaian materi secara satu arah (guru kepada siswa). Hal tersebut juga menjadikan suasana belajar vakum (pasif) dan tidak adanya interaksi sesama siswa, bahkan siswa kepada guru. Pernyataan ini sejalan dengan Trianto (2011:5) :

”Di pihak lain secara empiris, berdasarkan hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung teacher – centered sehingga siswa menjadi pasif.”

Sejalan dengan Sumiati (2007:31) yang menyatakan bahwa siswa melakukan proses belajar secara aktif, berarti melakukan upaya sendiri dalam memperoleh pengalaman belajar. Kenyataan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran, siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru.

Proses belajar dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan tertentu yakni mencapai perubahan khususnya penambahan ilmu pengetahuan. Hal ini sesuai dengan Sardiman (2009:21) yang mengatakan bahwa :

”Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan dengan penambahan ilmu

pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak serta penyesuaian diri.”

Tetapi dalam mencapai perubahan itu siswa selalu mengalami hambatan yaitu dalam hal bahan ajar. Untuk membantu anak didik mengatasi hambatan tersebut, maka guru selaku pendidik harus mendesain model pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran bisa membuat siswa lebih aktif dan tidak lagi berpusat pada guru. Dengan begitu siswa akan mengabaikan aktivitas lain yang mengganggu proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar dipengaruhi oleh model dan metode pembelajaran yang digunakan. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat dan bervariasi sehingga menyajikan aturan-aturan yang kurang jelas, atau cara guru saat mengajar kurang melibatkan siswa dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena pembelajaran hanya didominasi oleh guru saja. Hal tersebut juga dapat membawa suasana yang tidak menarik perhatian, membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap pencapaian kemampuan dan hasil belajar yang tidak optimal.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa serta prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dan lebih aktif dalam belajar matematika.

Model pembelajaran yang tepat digunakan agar siswa lebih aktif dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Zulhaini dkk (2012:72) :

“Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sedangkan model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan belajar siswa lewat proses diskusi. Sehingga pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa.”

Sejalan dengan apa yang dikatakan Trianto (2011:59) yang menyatakan bahwa :

“Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berfikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang saling bekerja sama.”

Metode yang tepat digunakan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah metode diskusi. Metode diskusi adalah penyajian bahan ajar dalam bentuk kelompok. Menurut Moedjiono (1985:20) :

“Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pembelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternative pemecahan suatu permasalahan. “

Alasan yang mendasari peneliti membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* adalah karena ditemukannya beberapa penelitian yang relevan mengenai peningkatan aktivitas dan hasil belajar dari model pembelajaran tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Minta Ito Harahap, yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan LAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kelas VIII MTsN Binanga T.A 2011/2012. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan tes awal diperoleh hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tes awal yang diberikan hanya 5 orang dari 31 orang siswa (16,13%) yang telah mencapai ketuntasan belajar ( $\geq 65\%$ ) sedangkan siswa lainnya (83,87%) dikategorikan belum mencapai ketuntasan belajar. Dan rata-rata yang dicapai oleh siswa juga masih rendah yaitu hanya mencapai 40,48. Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran tipe NHT, maka dari 31 orang siswa diperoleh 22 orang siswa (70,96%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar ( $\geq 65\%$ ), sedangkan 9 orang siswa (29,03%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar ( $< 65\%$ ). Berdasarkan data hasil tes belajar di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Hal ini

dilihat dari nilai rata-rata kelas pada tes awal sebesar 40,48 meningkat menjadi 68,7 pada tes hasil belajar . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Tanti Jumai Syaroh S., yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan bilangan bulat di kelas VII SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan Tahun Ajaran 2010/2011. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan tes awal, diperoleh penguasaan siswa terhadap materi bilangan bulat masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes awal yang diberikan hanya 15 orang dari 42 orang siswa atau sekitar 35,7 % saja yang mencapai nilai 65 ke atas. Sedangkan 27 orang siswa atau 64,3 % siswa belum mencapai nilai 65. Adapun nilai rata-rata kelas yang dicapai oleh siswa juga masih rendah yaitu hanya mencapai nilai 51,4. Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan *Make A Match*, maka terdapat 14 orang siswa atau 33,33 % yang hasil belajarnya di bawah nilai 65 dan terdapat 28 orang siswa atau 66,67 % yang hasil belajarnya di atas 65. Berdasarkan data hasil tes belajar di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelas pada tes awal sebesar 51,4 meningkat menjadi 70,1 pada tes hasil belajar . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Mayasari, yang ingin mengetahui perbedaan hasil dan aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan tipe TGT pada pokok bahasan logaritma di kelas X MAN 3 Medan Tahun Ajaran 2010/2011. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari hasil pemberian pretest diperoleh nilai rata – rata pretest siswa kelas eksperimen A (pembelajaran NHT) adalah 5,629, sedangkan nilai rata – rata pretest siswa kelas eksperimen B (pembelajaran TGT) adalah 5,714. Ternyata dari pengujian nilai pretest kelas eksperimen A dan kelas eksperimen B diperoleh kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama (normal) dan kedua kelas homogen. Setelah diberikan perlakuan kedua model

pembelajaran, maka dari hasil penelitian diperoleh nilai rata – rata posttest kelas eksperimen A adalah 8,126 dan nilai rata – rata posttest kelas eksperimen B adalah 7,745. Berdasarkan data hasil tes belajar di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dengan pembelajaran NHT lebih tinggi dari TGT. Sama halnya dengan pengujian hipotesis untuk hasil belajar, setelah diketahui bahwa untuk aktivitas belajar kedua sampel berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis pada data aktivitas belajar yang juga diuji melalui uji perbedaan dua rata – rata atau uji-t. Hasil pengujian pada taraf  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,989 > 1,6687$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan logaritma di kelas X MAN 3 Medan T.A. 2010/ 2011.

Penelitian yang dilakukan oleh Zaka Syahrial, yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa pada sub pokok bahasan bilangan rasional berpangkat bilangan bulat di kelas IX SMP Swasta Ar-rahman Ajaran 2010/2011. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan tes awal, diperoleh penguasaan siswa terhadap materi bilangan rasional berpangkat bilangan bulat masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes awal yang diberikan hanya 5 orang dari 25 orang siswa atau sekitar 20 % saja yang mencapai nilai 60 ke atas. Sedangkan 20 orang siswa atau 80 % siswa belum mencapai nilai 60. Adapun nilai rata-rata kelas yang dicapai oleh siswa juga masih rendah yaitu hanya mencapai nilai 54,9. Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, maka dari 25 orang siswa terdapat 12 orang siswa atau 48 % yang belum mencapai ketuntasan belajar dan terdapat 13 orang siswa atau 52% yang mencapai kriteria ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas adalah 60,56. Berdasarkan data hasil tes belajar di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelas pada tes awal sebesar 54,9 meningkat menjadi 60,56 pada tes hasil belajar.



Sedangkan untuk penilaian aktivitas belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, diperoleh nilai untuk kategori (A) mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dari 25 siswa yang ada hanya 11 siswa atau (44%) yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, sedangkan 14 siswa atau sekitar 56 % siswa tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (B) membaca lembar aktivitas yang dibagikan guru dari 25 siswa yang ada hanya 14 siswa atau (56%) yang membaca lembar aktivitas siswa, sedangkan 11 siswa atau sekitar 44 % siswa tidak membaca lembar aktivitas siswa yang dibagikan guru. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (C) aktif dalam kelompok diskusi dari 25 siswa yang ada hanya 9 siswa atau (36%) aktif dalam kelompok diskusi, sedangkan 16 siswa atau sekitar 64 % siswa tidak aktif dalam kelompok diskusi. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (D) mengajukan pertanyaan dari 25 siswa yang ada hanya 6 siswa atau (24%) mengajukan pertanyaan, sedangkan 19 siswa atau sekitar 76 % siswa tidak mengajukan pertanyaan. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (E) mengemukakan ide atau pendapat dari 25 siswa yang ada hanya 7 siswa atau (28%) mengemukakan ide atau pendapat, sedangkan 18 siswa atau sekitar 72 % siswa tidak mengemukakan ide atau pendapat. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (F) mencatat hasil diskusi dari 25 siswa yang ada hanya 11 siswa atau (44%) mencatat hasil diskusi, sedangkan 14 siswa atau sekitar 56 % siswa tidak mencatat hasil diskusi.

Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, maka diperoleh nilai untuk kategori (A) mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dari 25 siswa yang ada hanya 16 siswa atau (64%) yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, sedangkan 9 siswa atau sekitar 36 % siswa tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (B) membaca lembar aktivitas yang dibagikan guru dari 25 siswa yang ada hanya 19 siswa atau (76%) yang membaca lembar aktivitas siswa, sedangkan 6 siswa atau sekitar 24 % siswa tidak membaca lembar aktivitas siswa yang dibagikan guru. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (C) aktif dalam kelompok diskusi dari 25 siswa yang ada hanya 16 siswa

atau (64%) aktif dalam kelompok diskusi, sedangkan 9 siswa atau sekitar 36 % siswa tidak aktif dalam kelompok diskusi. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (D) mengajukan pertanyaan dari 25 siswa yang ada hanya 15 siswa atau (60%) mengajukan pertanyaan, sedangkan 10 siswa atau sekitar 40 % siswa tidak mengajukan pertanyaan. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (E) mengemukakan ide atau pendapat dari 25 siswa yang ada hanya 15 siswa atau (60%) mengemukakan ide atau pendapat, sedangkan 10 siswa atau sekitar 40 % siswa tidak mengemukakan ide atau pendapat. Nilai lembar aktivitas siswa untuk kategori (F) mencatat hasil diskusi dari 25 siswa yang ada hanya 20 siswa atau (80%) mencatat hasil diskusi, sedangkan 5 siswa atau sekitar 20 % siswa tidak mencatat hasil diskusi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Dari penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Karena keduanya mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik ingin melihat bagaimana perbedaan nilai aktivitas dan nilai hasil belajar matematika siswa jika model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* dibandingkan. Untuk pemilihan materi, penulis melaksanakan penelitian pada semester genap. Sehingga penulis memilih materi terakhir pada semester genap. Alasan lain yang mendasari penulis memilih materi tersebut adalah masih kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Bangun Datar Segi Empat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* sehingga peneliti mengambil judul **“PERBEDAAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG DIAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (NUMBERED HEAD**

## **TOGETHER) DAN MAKE A MATCH DI KELAS VII SMP SWASTA SATRIA DHARMA PERBAUNGAN TAHUN AJARAN 2012/2013.”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa di SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan masih tergolong rendah.
2. Siswa kurang tertarik belajar matematika karena mereka menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.
3. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran masih kurang aktif, sehingga situasi kelas terlihat vakum.
4. Proses belajar mengajar sangat tergantung pada guru.
5. Model dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat *teacher centered*.

### **1.3 Batasan masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan

*Make A Match* di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013 ?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013 ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar matematika siswa yang menggunakan model kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dan *Make A Match* di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013 di kelas VII SMP Swasta Satria Dharma Perbaungan Tahun Ajaran 2012/2013.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan pemikiran atau masukan yang berarti terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika khususnya pada pokok bahasan bangun datar segi empat.
2. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien dalam melibatkan siswa didalamnya sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dimasa yang akan datang.
5. Sebagai bahan informasi awal bagi peneliti lain yang berminat meneliti hal yang sama atau melanjutkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik tentang masalah yang diteliti maupun tentang subjek penelitian.
6. Sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan guna kemajuan pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran matematika pada khususnya.

### 1.7 Defenisi Operasional

Adapun yang menjadi defenisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa adalah nilai matematika yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan.
2. Aktivitas siswa adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, baik yang mendukung pembelajaran ataupun yang mengganggu proses pembelajaran.
3. Pembelajaran tipe NHT (*Numbered Head Together*) adalah rangkaian penyampaian materi dengan menggunakan kelompok sebagai wadah dalam menyatukan persepsi/pikiran siswa terhadap pertanyaan yang dilontarkan atau diajukan oleh guru, yang kemudian akan dipertanggungjawabkan oleh siswa sesuai dengan nomor permintaan guru dari masing-masing kelompok.
4. Pembelajaran tipe *Make A Match* (Mencari Pasangan) adalah pembelajaran yang dikembangkan dengan kartu-kartu, dimana siswa mencari pasangannya berdasarkan pasangan kartu yang telah ditentukan.