

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan (Oemar Hamalik, 1999).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Pasal 1 Ayat 1, 2003).

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan pada tingkat satuan pendidikan adalah meningkatkan kualitas mengajar guru. Kualitas mengajar guru diantaranya dapat diperoleh dari pelatihan-pelatihan, seminar, dan pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Selain itu, guru adalah salah satu evaluator dalam lembaga pendidikan. Objek evaluasi seorang guru adalah siswa. Ketika guru melakukan evaluasi terhadap siswa, sasaran yang menjadi penilaiannya adalah proses belajar siswa.

Keterampilan mengajar guru merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai guru. Keterampilan memberikan penguatan merupakan keterampilan yang arahnya untuk memberikan dorongan, tanggapan, atau hadiah bagi siswa agar dalam mengikuti pelajaran merasa dihormati dan diperhatikan. Penghargaan mempunyai pengaruh positif untuk mendorong seseorang memperbaiki tingkah laku serta meningkatkan kegiatan usahanya (Uno, 2010). Upaya menggerakkan, mengarahkan, dan mendorong kegiatan siswa untuk belajar dengan penuh semangat dinamakan memberikan motivasi (Sagala S, 2011). Sehingga dalam proses pembelajaran para guru perlu mendesain motivasi yang tepat terhadap siswa agar para siswa itu belajar atau mengeluarkan potensi dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai ketinggian pendidikan tinggi. Matematika merupakan alat yang berfungsi untuk membangun penalaran, pola pikir logis, kritis, kreatif, objektif dan rasional yang diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013).

Penguasaan matematika siswa Indonesia berada pada peringkat 38 dari 45 negara. Indonesia hanya mampu mengumpulkan 386 poin dari skor rata-rata 500. Hasil ini menjadi tamparan bagi bangsa Indonesia, karena poin tahun 2011 menurun karena pada tahun 2007 hasilnya memperlihatkan bahwa peserta didik Indonesia mampu

menempati peringkat 36 dari 49 negara, dengan pencapaian skor 405 dan masih dibawah skor rata-rata internasional yaitu 500 (Mullis et al., 2012).

Pelaksanaan proses pendidikan tentu ada indikator-indikator yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu indikator peningkatan mutu pendidikan adalah prestasi belajar. Prestasi belajar yang bermutu hanya mungkin dicapai melalui proses belajar yang bermutu. Jika terjadi belajar yang tidak optimal menghasilkan skor ujian yang baik maka dapat dipastikan bahwa prestasi belajar tersebut semu (Fayakun, 2015).

Berdasarkan pengalaman pada saat melakukan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Kristen 1 Kupang, ternyata pemberian tugas secara berkelompok yang biasa dilakukan mempunyai kelemahan, yaitu siswa yang pintar lebih mendominasi kelompok sehingga siswa yang kurang pintar merasa kurang dibutuhkan. Ini mengakibatkan pada penilaian yang kurang objektif pada kelompok. Dominasi dalam kelompok ini biasa disebut efek *freerider* (Nugroho, 2011). Efek *freerider* adalah suatu kondisi dimana beberapa anggota kelompok yang mengerjakan semua atau sebagian pekerjaan dalam pembelajaran, sedangkan yang lainnya tidak melakukan aktivitas. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perubahan pada model pembelajarannya.

Saat ini model pembelajaran kooperatif banyak digunakan di Indonesia karena diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan

di Indonesia. Pembelajaran kooperatif bahkan telah membawa hasil positif siswa pada pengalaman akademik siswa dibandingkan dengan metode yang biasa. Selain itu, diyakini bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara terstruktur dan sistematis merancang kegiatan dalam lingkungan belajar dimana setiap orang dapat berpartisipasi. Pada pembelajaran kooperatif siswa diajarkan bekerja sama yang baik, menjadi pendengar yang baik, dan memberikan dukungan dalam kerja kelompok. Model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan, memberikan, dan saling menghargai pendapat dalam berdiskusi, dan menjadikan siswa saling tolong menolong mengatasi masalah yang dihadapinya dan diharapkan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Palupi et al., 2018).

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi model atau tipe yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD). NHT adalah model pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas lebih aktif dan membuat kerjasama antar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan STAD adalah model yang dikembangkan oleh Slavin yakni melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras dan etnis.

Dari penjelasan dua tipe pembelajaran kooperatif tersebut, dapat diketahui apakah penerapan NHT dan STAD mempunyai efek yang

berbeda dalam hal prestasi belajar siswa. Sehingga perlu diadakan suatu pengkajian perbandingan tentang dua tipe model pembelajaran kooperatif tersebut.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) lebih baik dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)?

## **3. Tujuan**

Tujuan dari penulisan ini adalah :

Untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dalam pembelajaran matematika.

## **4. Manfaat**

Manfaat dari penulisan ini adalah:

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya terutama yang terkait dengan penulisan ini.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, dapat meningkatkan dan memperbaiki sistem pembelajaran di kelas
- 2) Bagi siswa, dapat membantu sekaligus mempermudah siswa dalam belajar Matematika
- 3) Bagi sekolah, upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa seperti yang diharapkan.