

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika, analisis dan konstruksi, Pada dasarnya matematika dapat melatih logika kita, selain itu matematika juga dapat melatih kita untuk menganalisis suatu permasalahan. Karena inilah kenapa matematika itu mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. Sehingga itulah matematika bukan hanya mengarah pada rumus-rumus, melainkan kepada semua hal yang berhubungan dengan perhitungan. Matematika juga merupakan ratunya dari segala ilmu, untuk itu matematika sangat dibutuhkan.

Sesuai dengan perkembangan pendidikan sekarang ini, matematika itu sendiri mempunyai tujuan dalam proses pembelajarannya. Tujuannya yaitu untuk meluruskan dan mempermudah siswa-siswa menghitung, Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan dan dunia selalu berkembang, dan Mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Dengan belajar matematika melatih kita menjadi manusia yang lebih teliti, cermat, dan tidak ceroboh dalam bertindak

Maka dari itu untuk mencapai tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran matematika di SD, SMP, SMA di Indonesia. pemerintah ikut berpartisipasi dan memberikan dukungan yaitu YPMI (Yayasan

Peduli Matematika Indonesia) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran matematika di SD, SMP, SMA di Indonesia. Dan pemerintah juga memberikan dukungan berupa mengadakan program sertifikasi guru dengan tujuan menjadikan guru yang profesional dibidangnya, tunjangan fungsional kepada guru dan Bantuan Operasional di Sekolah atau disebut BOS dengan tujuan mengadakan (Wajib Belajar 9 Tahun) serta terus melakukan penyempurnaan kurikulum. Dalam kemajuan pembelajaran matematika sekarang belum mampu menciptakan pemetaan kemampuan siswa di bidang matematika antar sekolah maupun antar daerah, serta menghasilkan siswa-siswi yang memiliki kemampuan istimewa di bidang matematika. Sebaiknya pihak sekolah, guru, siswa dan pemerhati pendidikan, pemerintah, lebih peduli pada pembelajaran matematika di Indonesia sehingga dapat memberikan dampak yang positif bagi kemajuan pembelajaran matematika di Indonesia.

Sementara menurut (Ayanti 2013:2) mengemukakan bahwa “Kondisi kemampuan siswa pada matematika masih rendah hal ini diungkapkan dalam PISA (*Programme For International Student Assessment*) pada tahun 2000 Indonesia menempati rangking 39 dari 41 negara dengan skor 367 beradah jauh dibawah skor rata-rata negara OECD yaitu 500. Pada tahun 2003 Indonesia masih belum memuaskan yaitu rangking 38 dari 40 negara dengan skor 361. Pada tahun 2006 skor matematika naik secara signifikan menjadi 391 dengan rangking 50 dari 57 negara, namun pada tahun 2009 turun menjadi 367 dengan rangking 61 dari 65 negara”.

Permasalahan seperti ini nampak juga di SMP Negeri 1 Sumalata, hal ini dapat dilihat pada hasil rata-rata ujian nasional matematika mereka 3 tahun terakhir.

(1) Tahun 2010/2011 nilai rata-rata yaitu 7,02 (2) Tahun 2011/2012 nilai rata-rata 6,41 sedangkan pada (3) tahun 2012/2013 nilai rata-rata yaitu 6,58.

Berdasarkan hal di atas nampak bahwa kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran matematika rendah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti, terungkap bahwa siswa sulit menguasai mata pelajaran matematika, hal ini mungkin disebabkan oleh belum maksimalnya penggunaan sarana prasarana yang mendukung pada saat proses KBM berlangsung, hanya berpusat pada guru. Sehingga mengakibatkan siswa tidak termotifasi untuk berpikir dalam menemukan pengetahuan pada konsep-konsep matematika. Guru harus membuat perencanaan pembelajaran semenarik mungkin agar siswa lebih perhatian atau termotivasi dalam belajar. Guru juga harus mampu memperlihatkan perubahan nyata pada perkembangan siswanya, dan tentunya hal ini tidaklah mudah. hal ini mungkin disebabkan oleh belum maksimalnya penggunaan sarana prasarana yang mendukung pada saat proses KBM berlangsung.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut penulis mencari metode, model, bahkan media pembelajaran yang dapat membantu dan memperbaiki hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal". Sehingga model pembelajaran dapat dikatakan sebagai jantungnya strategi pembelajaran, artinya model pembelajaran merupakan bagian

yang tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan dalam proses pembelajaran untuk pencapaian hasil yang maksimal.

Salah satu model pembelajaran matematika yang memungkinkan setiap siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dijadikan objek penelitian sebagai upaya untuk memajukan suatu bidang tertentu. Pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah karena manfaatnya yang besar dalam meningkatkan interaksi siswa dengan teman-temannya dalam belajar, siswa juga didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan pelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2013:202) bahwa “ bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif yang dipakai adalah tipe Teams games tournamen (TGT) yang akan membantu dalam menunjang proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif. Teams games tournamen (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA) hingga perguruan tinggi. Teams games tournamen (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dalam Teams games tournamen (TGT) terdapat komponen kelompok (team), permainan (games) dan turnamen. Pada komponen turnamen tersebut diperlukan bantuan media pembelajaran, media yang dapat digunakan pada

masalah ini yaitu media kartu domino matematika (DOMAT). Berangkat dari masalah di atas maka peneliti menemukan sebuah pemecahan dari masalah tersebut yaitu dengan menggunakan pembelajaran Teams games tournamen (TGT) dengan bantuan kartu domino matematika (DOMAT), karena dengan menggunakan pembelajaran ini, siswa akan dilatih untuk mengontruksikan pengalamannya/pengetahuan dan yang terpenting adalah menekankan konteks nyata yang dikenal murid untuk mengontruksikan pengetahuan matematika oleh murid itu sendiri dengan pelajaran yang akan dipelajari. Dengan menggunakan pembelajaran semacam ini siswa akan lebih cepat memahami apa yang sedang dipelajari, dan pelajaran yang diperoleh akan lebih melekat dalam ingatan siswa. Dalam pengajarannya guru memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa sehingga siswa mudah menyerap pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: “*Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) Berbantuan Kartu Domino Matematika (DOMAT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya penggunaan model pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Kurangnya penggunaan media pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3. Hasil belajar matematika siswa masih banyak yang dibawah rata-rata
4. Kegiatan belajar di kelas masih belum melibatkan siswa secara aktif atau minimnya interaksi siswa dalam kelas, sehingga siswa lebih banyak menghafal tanpa dipahami dari mana konsep tersebut ditemukan.

1.3. Batasan Masalah

Dari sekian banyak masalah yang telah terungkap dan mempertimbangkan kemampuan dan waktu peneliti maka penelitian ini hanya dibatasi pada *penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu Domino Matematika (DOMAT) pada materi pokok bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 1 Sumalata.*

1.4. Rumusan Masalah

Dengan berdasarkan uraian permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa matematika antara yang menggunakan *model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu Domino Matematika (DOMAT) dengan yang menggunakan pembelajaran langsung) pada materi pokok bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 1 Sumalata*”?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang menggunakan *model pembelajaran kooperatif tipe*

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu Domino Matematika (DOMAT) dengan yang menggunakan pembelajaran langsung

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, Dapat memperoleh wawasan guru untuk sering menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dan juga guru lebih terampil dalam menggunakan metode belajar.
3. Untuk Peneliti lain, Sebagai bahan referensi dan dapat dikembangkan lagi dalam penelitian yang lebih luas