

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi pertumbuhan atau perkembangan individu. Pendidikan tentunya memegang peranan yang sangat penting bagi suatu Negara, karena pendidikan adalah penentu kemajuan bangsa pada masa depan. Dalam pendidikan, setiap individu tentunya akan menjalani proses pembelajaran yang dialaminya baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Salah satu segi lingkungan pendidikan yang sering menjadi perhatian adalah lingkungan sekolah. Sekolah merupakan sarana yang sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan yang perannya sekarang sudah bukan pelengkap pendidikan keluarga melainkan merupakan kebutuhan bagi setiap orang untuk meningkatkan kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan tersebut adalah meningkatkan kemampuannya dalam bidang matematika.

(Kusumaningrum dkk, 2012: 571) Matematika merupakan salah satu ilmu dan menjadi ilmu dasar bagi ilmu-ilmu yang lain. Matematika menjadi ratunya ilmu sekaligus pelayan ilmu. Ratunya ilmu maksudnya matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting bagi perkembangan ilmu-ilmu yang lain. Sedangkan pelayan ilmu, matematika menjadi alat untuk mengembangkan kemajuan bagi ilmu-ilmu yang lain.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Matematika untuk semua jenjang

pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tentang tujuan pembelajaran matematika tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika adalah: (1) proses membelajarkan siswa agar memiliki kemampuan untuk berpikir matematis, (2) mengembangkan kemampuan dan keterampilan matematika siswa agar mampu menerapkan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. (Marsigit dkk, 2010: 2).

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 18 desember 2015 dengan salah satu guru matematika kelas VII yang ada di SMP Negeri 1 Popayato, diperoleh penjelasan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika khususnya pada materi segitiga. Karena pada saat guru memberikan pertanyaan hanya sebagian siswa yang menjawab pertanyaan guru. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberikan kesempatan untuk bertanya, siswa hanya diam dan yang lainnya berbisik-bisik bersama temannya. Siswa kurang

mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Siswa sibuk mencatat semua materi ketika guru sedang menjelaskan materi, pada saat guru sudah menginstruksikan agar memperhatikan apa yang dijelaskan. Selain itu, apabila guru memberikan soal untuk dikerjakan pada saat proses belajar siswa hanya membiarkan soal tersebut dan menunggu guru yang akan menyelesaikannya. Hal ini disebabkan karena Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Selain data yang diperoleh dari guru matematika di SMP Negeri 1 Popayato, juga berdasarkan tes kemampuan awal pada materi segitiga, diperoleh hasil kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal untuk setiap indikator dari aspek kognitif yaitu pengetahuan dengan presentase 43,182 % kategori sangat rendah. Hal ini di pengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi siswa khususnya pada siswa kelas VII dalam pembelajaran matematika antara lain:1) keaktifan siswa kelas VII dalam mengikuti pembelajaran masih belum tampak, 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, meskipun guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, 3) keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran yang masih kurang, 4) siswa di kelas VII juga kurang mampu menuliskan apa yang diketahui, ditanyakan dan menentukan rumus yang tepat untuk menyelesaikan masalah.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan kelompok kecil (antara 3 sampai 5 orang). Dalam pembelajaran kooperatif masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka harus saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihinya. Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam dan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David Devries & Keith Edwards, (2011: 129). Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Datar Segitiga Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Rendahnya hasil belajar matematika siswa VIIa SMP Negeri 1 Popayato.
- b. Guru mengalami kesulitan membuat siswa memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar matematika rendah khususnya pada materi bangun datar segitiga dikelas VIIa .

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada Meningkatkan hasil belajar siswa dengan Model Pembelajaran TGT pada materi segitiga kelas VIIa SMP Negeri 1 Popayato.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran TGT Pada Materi Segitiga Kelas VII Smp Negeri 1 Popayato ?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segitiga dengan model pembelajaran TGT pada materi segitiga kelas VII SMP Negeri 1 Popayato.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut:

a) Manfaat Bagi Guru

Guru dapat mengetahui kelemahan ketika melaksanakan proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya guru dapat memperbaiki pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bermutu. Selain itu Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka peningkatan kualitas proses pembelajaran matematika.

b) Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan model pembelajaran team games tournament peserta didik dilatih untuk berfikir Logis, Analitis, Sistematis, Kritis dan Kreatif serta kemampuan Bekerja Sama. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

c). Bagi sekolah

Adanya penelitian yang melibatkan teman sejawat sebagai observer dan kepala sekolah sebagai supervisor dengan sendirinya akan dapat menumbuhkan semangat baru demi meningkatkan kualitas proses pembelajaran.