

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang menyadari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir masyarakat. (Depdiknas: 2006) begitu pentingnya membangun kemampuan berfikir matematis, maka matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, kritis, kreatif dan sistematis dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain, maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, ditambah dengan semakin menguatnya isu demokratisasi pendidikan, maka dipandang perlu adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang semula *teacher centered approach* menjadi *student centered approach*, yang biasanya pembelajaran secara klasikal berubah menjadi pembelajaran kooperatif yang memaksimalkan kerjasama antar siswa dengan latar belakang kemampuan yang heterogen dalam kelompok-kelompok kecil. Sudah saatnya guru mengurangi dominasi dan determinasi di dalam kelas, siswalah yang harus aktif berpartisipasi menemukan dan membentuk sendiri pengetahuannya. Guru bukanlah orang yang bertugas mentransfer ilmu kepada siswa, melainkan orang yang seharusnya memegang peran penting sebagai fasilitator belajar. Tugas fasilitator adalah menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan beraktivitas dengan tinggi baik mental, fisik, sosial maupun emosinya.

Hal ini juga menjadi pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian di SMP N 1 Telaga. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah

seorang guru di SMP N 1 Telaga terungkap permasalahan bahwa siswa belum terbiasa dalam menyelesaikan soal matematika yang bersifat terbuka (satu jawaban banyak solusi). Siswa belajar sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru dan soal-soal yang diberikan kepada siswa hanya soal-soal yang langsung pada pemakaian rumus yang sudah ada atau soal tertutup. Akibatnya, siswa kurang berkesempatan untuk mengembangkan kreatifitas dan produktivitas berfikirnya, dan akan menyebabkan kurangnya tingkat pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal yang telah diberikan.

Oleh karena itu, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan motivasi belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena dalam system belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Pembelajaran ini juga akan menciptakan sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswadengan guru (*multi way traffic comucation*).

Group investigation merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan pertama kali oleh Thelan. Dalam perkembangannya, model ini di perluas dan dipertajam oleh Sharan dari Universitas Tel Aviv (Rusman: 2012). Model pembelajaran kooperatif ini siswa terlibat dalam perencanaan baik topik yang di pelajari dan bagaimana jalannya penyidikan mereka. Kelas adalah sebuah tempat kreativitas kooperatif dimana guru dan murid membangun proses pembelajaran yang didasarkan pada perencanaan mutual dari berbagai pengalaman, kapasitas, dan

kebutuhan mereka masing-masing. Rencana kelompok adalah salah satu metode untuk mendorong keterlibatan maksimal para siswa.

Melalui model pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan. Sehingga mereka akan dengan mudah mengatasi persoalan-persoalan yang ada.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul : ***“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Menghitung Keliling Dan Luas segi Empat”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit telah menyebabkan siswa kurang mampu dalam menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran matematika karena siswa hanya terpaku dengan contoh soal yang diberikan guru.
2. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pelajaran matematika pada materi segi empat masih rendah.
3. Proses pembelajaran yang pasif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah ialah : **“Apakah Terdapat Pengaruh Antara Hasil Belajar Siswa Yang**

Diajarkan Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dengan Siswa Yang Diajarkan Dengan Pembelajaran Konvensional”?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Menghitung Keliling Dan Luas Segi Empat?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan agar guru lebih mempunyai inisiatif dalam proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memecahkan masalah yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sebagai berikut :

- a) Bagi siswa: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan lebih proaktif dalam proses pembelajaran.
- b) Bagi Guru: Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
- c) Bagi Sekolah: Merupakan sumbangan pikiran guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menjadi alat ukur guna untuk meningkatkan prestasi sekolah.