

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi kehidupan, dimana pendidikan dapat menyongsong kehidupan yang cerah di masa depan, baik bagi diri sendiri, sosial, lingkungan, agama, nusa dan bangsa. Pendidikan bisa membantu manusia mengangkat harkat dan martabatnya dibandingkan manusia lain yang tidak berpendidikan. Selain itu pendidikan merupakan suatu program untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting bagi suatu negara, karena pendidikan adalah penentu kemajuan bangsa pada masa depan.

Sistem pendidikan akan terlaksana jika mempunyai kurikulum yang relevan. Karena kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada berbagai tingkatan sekolah. Salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum adalah matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang dibelajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai sejak TK, sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dijadikan sebagai tolak ukur kelulusan siswa pada ujian nasional. Matematika juga dipakai sebagai alat ukur untuk

menentukan kemajuan pendidikan di suatu negara. Hal ini menunjukkan bahwa matematika mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan.

Selain dalam pendidikan, matematika juga memiliki peranan penting terhadap disiplin ilmu lain dan sangat diperlukan pada kehidupan sehari-hari. Sehingga matematika di kenal sebagai ratu sekaligus pelayan bagi ilmu-ilmu lainnya. Ratanya 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.

Sebagai mata pelajaran yang dianggap penting, maka pemerintah Indonesia telah menyiapkan wadah yang peduli dengan pelajaran matematika yaitu YPMI (Yayasan Peduli Matematika Indonesia) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran matematika di SD, SMP, SMA di Indonesia. Pemerintah juga memberikan dukungan dengan mengadakan program sertifikasi guru yang tujuannya untuk menjadikan guru profesional dalam pembelajaran matematika.

Namun pada saat ini perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Berdasarkan data Programme for International Student Assessment (PISA) 2003 menunjukkan bahwa dari 41 negara yang disurvei untuk bidang matematika menempati peringkat ke-39. (Kunandar, 2011: 1-2). Data lain penulis temukan ketika melakukan observasi di SMPN 1 Kabila bahwa nilai rata-rata Ujian Nasional Matematika siswa pada tahun ajaran 2015-2016 lebih rendah dibandingkan 3 mata pelajaran lain yang diujikan.

Kategori	MATA PELAJARAN				JML. UN
	BIN	ING	MAT	IPA	
Nilai	C	D	D	D	D
Rata-rata	62.80	42.37	32.74	44.07	181.98
Standar	30.0	22.0	15.0	20.0	109.5
Deviasi	90.0	84.0	70.0	77.5	303.5
Deviasi	13.53	11.68	8.55	11.19	33.31

**Sumber : SMP Negeri 1 Kabila, Hasil Ujian Nasional 2015-2016**

Berdasarkan data tersebut nampak bahwa kemampuan siswa dibidang matematika masih rendah. Dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SMPN 1 Kabila (Rabu, 18 Januari 2017), terungkap bahwa paling banyak hanya 5 dari 30 siswa dalam setiap kelas yang menguasai mata pelajaran matematika. Para siswa belum mampu memahami konsep matematika yang diajarkan. Mereka cenderung hanya menghafalkan konsep yang diberikan, tanpa memahami konsep tersebut. Sehingga ketika siswa diberikan soal yang hampir sama dengan contoh soal yang telah diberikan (hanya angkanya yang diganti), mereka tidak mampu mengerjakan soal tersebut dengan baik. Terutama pada materi bangun datar segiempat dan segitiga, siswa belum dapat memahami penggunaan rumusnya. Mereka bingung menggunakan rumusnya ketika gambarnya di ubah atau soalnya berbentuk soal cerita.

Pada observasi tersebut diketahui pula bahwa dalam proses belajar mengajar guru selalu berperan aktif sedangkan siswa hanya sebagai pendengar dan hanya sering mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru. Bahkan ada juga siswa yang hanya bermain ketika guru sedang megajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan

tidak sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika yang mengakibatkan siswa sulit untuk berfikir dan memahami tentang matematika itu sendiri dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hasil belajar adalah cermin dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, oleh karena itu untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar guru diharapkan mampu membuat perencanaan pembelajaran semenarik mungkin agar siswa lebih perhatian dan tertarik dalam belajar matematika yaitu dengan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan dan membangkitkan ketertarikan siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran, sehingga semua siswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut Shoimin (2014: 203) pembelajaran kooperatif model TGT adalah suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat merangsang siswa untuk lebih merespon dan aktif lagi dalam belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII Pada Materi Segiempat di SMP Negeri 1 Kabila”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa pada konsep segiempat rendah.
2. Siswa cenderung menghafal konsep matematika yang ada pada materi segiempat dari pada berusaha memahaminya.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan materi.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dibatasi pada bagaimana hasil belajar siswa pada materi segiempat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung di SMP Negeri 1 Kabila.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah ialah: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung khususnya pada materi segiempat”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi segiempat.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat melatih siswa untuk bekerja secara aktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibelajarkan.
2. Bagi guru, sebagai strategi belajar alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik lebih perhatian dan tertarik dalam belajar.
3. Bagi sekolah, sebagai alternatif untuk inovasi model pembelajaran matematika yang berpusat pada siswa.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan evaluasi diri dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.
5. Bagi peneliti lain, dapat menjadi bahan referensi dan dapat dikembangkan.