

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, pemerintah Indonesia mempunyai tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dengan upaya meningkatkan pendidikan pada semua jenjang melalui pembelajaran di sekolah. Pembelajaran abad 21 dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan generasi bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang ter-integrasi. Untuk itu demi mencapai tujuan pembelajaran yang baik, pemerintah telah berupaya dalam perbaikan mutu pendidikan.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar. Matematika merupakan pelajaran yang berkaitan dengan angka dan rumus dalam peng-aplikasiannya serta konsep-konsep yang cukup sulit dipahami peserta didik. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki kemampuan memilih, mengolah serta memperoleh informasi dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terlihat melalui hasil belajar peserta didik. Susanto (2016; 5) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan Arikunto (2015 : 130), menyatakan bahwa secara garis besar, Bloom bersama kawan-kawan merumuskan tujuan-tujuan pendidikan pada tiga tingkatan yaitu kategori

tingkah laku yang masih verbal, perluasan kategori menjadi sederetan tujuan, dan tingkah laku konkret yang terdiri dari tugas-tugas (task) dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai ujian dan butir-butir soal. Ada tiga ranah atau domain besar, yang terletak pada tingkatan kedua yang selanjutnya disebut taksonomi, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotor domain*). Namun yang perlu diperhatikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar.

Pencapaian hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti model pembelajaran, dan juga karakteristik peserta didik salah satunya yaitu gaya belajar. Banyak peserta didik tidak mampu memahami pelajaran karena mereka belajar tidak sesuai dengan gaya belajarnya. DePorter (2001: 110) menyatakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Masing-masing individu memiliki cara pandang sendiri terhadap setiap peristiwa yang dilihat dan dialaminya. Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai gaya belajar (Ghufron dan Risnawati, 2014). Gaya belajar berdasarkan modalitas sensori terdiri dari visual (penglihatan), auditori (pendengaran) dan kinestetik (sentuhan dan gerakan). Ini yang dikenal dengan modalitas VAK yang dikembangkan oleh Bandler dan Grinder sejak tahun 1970 (Prashing, 2007: 44). Selanjutnya Winkel (2005: 164) menyatakan bahwa gaya belajar merupakan cara belajar yang khas bagi peserta didik. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru harus mem-

perhatikan gaya belajar yang dimiliki peserta didik agar mereka mampu memahami materi pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa gaya belajar berpengaruh terhadap hasil belajar

Gaya belajar peserta didik sangat penting dipahami oleh guru karena setiap individu tidak hanya belajar dengan kecepatan yang berbeda tetapi juga memproses informasi dengan cara yang berbeda. Meskipun gaya belajar peserta didik berbeda-beda, namun tujuan yang hendak dicapai tetap sama yaitu guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Kondisi diatas merupakan harapan atas berhasilnya proses pembelajaran matematika. Namun realitas yang terjadi bahwa di SMP Negeri 4 Gorontalo rata-rata hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni, 45,13 pada tahun 2018 dan 46,19 pada tahun 2019. Hasil rata-rata yang diperoleh ini merupakan hasil UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah lemahnya proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran matematika masih belum sesuai dengan gaya belajar peserta didik mereka cenderung menerima apa adanya informasi yang disampaikan maupun yang tertulis dalam buku, serta mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi yang ada. Selain itu, peserta didik merasa sulit dalam mengaplikasikan konsep matematika dan pasif dalam menyampaikan pertanyaan maupun menjawab permasalahan yang diajukan guru serta mengemukakan ide ataupun gagasan

penyelesaian. Oleh karena itu, memahami gaya belajar peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Selanjutnya, hal lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan model pembelajaran. Dari hasil pengamatan, proses pembelajaran yang diterapkan masih monoton sehingga, peserta didik mudah merasa bosan karena aktivitas yang dilakukan hanya duduk, mendengar, dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Untuk itu perlu adanya perubahan pengelolaan manajemen pengajaran khususnya matematika yang bermaksud agar mata pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang disenangi oleh peserta didik dan juga adanya perubahan model pembelajaran yang kreatif.

Solusi dari masalah diatas yaitu, dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan peserta didik yakni, Model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Chotimah (2009: 267) model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Sedangkan menurut Slavin (dalam Rusman 2013: 225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan dan penghargaan kelompok

(*team recognition*). Dengan menggunakan model ini, peserta didik diajarkan bagaimana bekerjasama atau berinteraksi dengan peserta didik yang lain, dan memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan lebih rileks.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Gaya Belajar Peserta didik Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 4 Gorontalo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi bahwa :

- 1) Hasil belajar Matematika peserta didik belum sesuai dengan apa yang diharapkan,
- 2) Model pembelajaran yang masih kurang bervariasi,
- 3) Kurangnya pemahaman terhadap gaya belajar peserta didik,
- 4) Kegiatan pembelajaran di kelas kurang memperhatikan aspek gaya belajar sebagai modalitas peserta didik dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

- 1) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik yang dibelajarkan dengan model

pembelajaran TGT berbantuan LKPD dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal ?

- 2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial?
- 3) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik terhadap hasil belajar matematika peserta didik?
- 4) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD?
- 5) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal?
- 6) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki gaya belajar visual yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal?

- 7) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah sebagaimana yang telah penulis uraikan, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1) Perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal.
- 2) Perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial?
- 3) Pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik terhadap hasil belajar matematika peserta didik.
- 4) Perbedaan hasil belajar matematika antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD.
- 5) Perbedaan hasil belajar matematika antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dengan peserta didik yang memiliki gaya

belajar auditorial yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal.

- 6) Perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki gaya belajar visual yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal.
- 7) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *TGT* berbantuan LKPD dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian yang relevan bagi para peneliti selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

- Bagi Sekolah

Penelitian ini hendaknya dapat menjadi dasar pemikiran bagi sekolah untuk menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan kualitas guru dan juga sebagai sarana evaluasi terhadap

pelaksanaan kinerja sekolah dalam meningkatkan pelayanan pendidikan bagi peserta didik.

- Bagi Guru

Guru menjadi tahu bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengelola pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu guru mendapat wawasan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika dan mampu meningkatkan profesionalisme guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

- Bagi Peserta didik

Peserta didik menjadi lebih tertarik pada pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan mampu meningkatkan gaya belajar yang sesuai.

- Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan atau tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut.