

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena pendidikan dapat menjadikan manusia berkualitas dan berdaya guna. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Mengingat peran pendidikan tersebut sudah seyogyanya aspek ini menjadi perhatian pemerintah dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia yang berkualitas.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang cukup penting untuk dipelajari oleh siswa. Hal ini senada dengan ungkapan Ruseffendi (2006: 208) yang menyatakan bahwa "Matematika itu memegang peranan penting dalam pendidikan masyarakat baik sebagai objek langsung (fakta, keterampilan,

konsep, prinsipel) maupun objek tak langsung (bersikap kritis, logis, tekun, mampu memecahkan masalah, dan lain-lain. Oleh karena itu, matematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada pesertadidik sejak SD bahkan sejak TK. Karena pentingnya maka ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah, dan sebagian besar perguruan tinggi matematika itu diberikan minimum sebagai mata pelajaran (kuliah) umum yang harus diketahui oleh semua siswa (mahasiswa)".

Sebagai salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan, matematika seharusnya mendapatkan perhatian yang lebih dari siswa. Tetapi pada kenyataannya, selama ini matematika dianggap sebagai momok yang menakutkan. Hal ini senada dengan ungkapan Ruseffendi (1984:15) yang mengatakan bahwa “Matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan pelajaran yang paling dibenci”. Makin tinggi sekolahnya dan makin sukar matematika yang dipelajarinya makin kurang minatnya. Di samping itu, terdapat anak-anak yang setelah belajar matematika bagian yang sederhana pun banyak yang tidak dipahaminya, banyak konsep yang dipahami secara keliru. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan banyak memperdayakan.

Hal di atas ditunjukkan oleh hasil UN tahun 2013 siswa SMP pada mata pelajaran matematika bahwa ada sebanyak 666 siswa yang tidak lulus karena mendapat nilai di bawah empat. Para siswa paling banyak gagal dalam UN Matematika (229), Bahasa Inggris (191), Bahasa Indonesia (143), dan IPA (103) (Beritasatu.com: diakses tanggal 30 April 2015).

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika diantaranya cara penyajian atau suasana pembelajaran matematika yang kurang inovatif. Guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh. Oleh karena itu dalam membelajarkan matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi model yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Harus diperhatikan pula bahwa guru perlu menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan prestasi belajar matematika disetiap jenjang pendidikan.

Sejalan dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran maka penulis mencoba melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi kubus dan balok.

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2009:100) bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, ini juga merupakan cara untuk menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro-sosial di dalam kelas, yang merupakan salah satu manfaat penting untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa melibatkan keefektifan siswa adalah tipe *Teams Game Tournament*. TGT adalah salahsatu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba-lomba dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009:163-165).

Model pembelajaran TGT ini melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Siswa itu sendiri menjadi tutor bagi teman-temannya yang lain. Model ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, keterlibatan belajar dan persaingan yang sehat. Dalam TGT ini, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, terlatih melakukan pemecahan masalah dan berfikir analitik.

Hubungan antara model pembelajaran TGT dengan hasil belajar matematika pada materi kubus dan balok adalah dalam model pembelajaran TGT siswa di bagi dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah-masalah pada saat itu dengan teman sekelompok sehingga tidak ada rasa takut untuk bertanya kepada teman sendiri apa-apa yang belum dipahami, ada unsur permainan

di dalamnya sehingga siswa merasa senang belajar matematika. Karena dalam materi kubus dan balok ini siswa dituntut untuk menemukan kembali dan memahami rumus-rumus itu sendiri serta memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kubus dan balok, unsur permainan di dalamnya dinilai cukup penting. Apabila sudah seperti ini, maka kemungkinan besar materi pelajaran matematika akan dikuasai oleh siswa. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa masalah yaitu:

1. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang menakutkan.
2. Adanya hasil belajar siswa yang rendah pada pelajaran matematika.
3. Proses pembelajaran masih bersifat searah yaitu hanya berfokus pada guru.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model *Teams Game Tournament* dan yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi kubus dan balok”.

1.4 Batasan masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga.

Dalam penelitian ini juga dibatasi pada model *Teams Game Tournament*, sebagai model yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* dan yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi kubus dan balok.

1.6 Manfaat penelitian

1. Bagi guru, dapat mengembangkan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk pengajaran matematika yang lebih menyenangkan pada materi kubus dan balok.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kemampuan, berdiskusi siswa dan mendorong siswa untuk menyenangi matematika serta dapat berperan aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperoleh pengalaman langsung sebagai calon guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan untuk siswa dan juga mampu mengimplementasikannya di sekolah/lapangan.