

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ranah pendidikan merupakan bidang yang tak terpisahkan bagi masa depan suatu bangsa. Pendidikan menjadi sumber dan tujuan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan peradaban suatu bangsa sangat ditentukan kualitas pendidikannya. Oleh karena itulah, pendidikan dapat dijadikan sebagai parameter seberapa baik kualitas pembangunan suatu bangsa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan formal dan mengambil peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Penguasaan matematika menjadi modal atau alat untuk mempelajari mata pelajaran lainnya, seperti fisika, kimia, biologi dan bahkan ilmu sosial. Penguasaan matematika akan memberikan dasar pengetahuan untuk bidang-bidang yang sangat penting, seperti penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Sekalipun demikian, mata pelajaran matematika belum menjadi mata pelajaran yang diminati oleh banyak siswa. Hasil belajar matematika siswa cukup rendah. Seperti yang dikatakan oleh staf pengajar Fakultas Psikologi UGM bidang Psikologi Pendidikan, Supra Wimbarti ,M.Sc.,Ph.D. (<https://www.ugm.ac.id>): “Matematika adalah salah satu (kalau bukan satu-satunya) mata pelajaran ditingkat sekolah dasar yang paling ditakuti siswa .Matematika merupakan mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan dasar sampai atas di Indonesia”. Data UNESCO menunjukkan, peringkat matematika Indonesia berada di deretan 34 dari 38 negara. Data lain yang menunjukkan rendahnya prestasi matematika siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil survei Pusat Statistik Internasional untuk Pendidikan terhadap 41 negara dalam pembelajaran matematika, dimana Indonesia mendapatkan peringkat 39 dibawah Thailand dan Uruguay.

Seiring dengan hal tersebut, hasil wawancara dengan Bapak Sahat Gultom, guru matematika di sekolah SMP Negeri 2 Kotapinang, diperoleh keterangan bahwa kegiatan pembelajaran matematika selama ini masih bersifat teacher

oriented. Sekitar 70% pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menjelaskan dan memberikan informasi tentang konsep-konsep yang akan dibahas. Menurut beliau hal itu dikarenakan kemampuan dasar matematika yang dimiliki anak masih rendah.

Selain model pembelajaran *teacher oriented* yang biasa digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar juga sering ditemukan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru. Demikian sebaliknya, apabila guru bertanya, banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajarkan guru. Adanya kecenderungan bahwa kegiatan pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*), siswa hanya mendengar penjelasan dari guru kemudian menulis penjelasan tersebut dari papan tulis. Guru menggunakan metode diskusi konvensional saja terkadang kurang berhasil, karena hanya sedikit siswa yang aktif dan dapat serius belajar dalam kelompok, sedangkan siswa lainnya kebanyakan bertindak pasif, hanya menunggu hasil kerja temannya yang aktif belajar.

Untuk itu guru perlu menciptakan suasana belajar dimana siswa mendapatkan kesempatan berinteraksi satu sama lain. Salah satu usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan kondusif.

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif, model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmatun dkk (2014) bahwa "Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa". Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif, di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran tipe TPS (*Think Pair and Share*).

Model pembelajaran tipe TGT terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Dalam

pelaksanaanya, siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi memecahkan persoalan yang diberikan. Selain itu, siswa dituntut untuk bersaing dalam memainkan *game* akademik bersama dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor tim asalnya. Sehingga terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam memecahkan persoalan memberi peluang untuk menambah pemahaman siswa, sehingga memungkinkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Yanti dkk (2014) *Teams Games Tournament* dapat menjadikan siswa merasa lebih tertantang dan semangat untuk mempelajari matematika sehingga melatih kemandirian belajar siswa.

Model pembelajaran tipe TPS terdiri dari tiga komponen utama yaitu berpikir (*Thinking*), Berpasangan (*Pairing*) dan Berbagi (*Sharing*). Dalam pelaksanaannya guru memberikan tugas kepada semua kelompok setelah menyampaikan materi pembelajaran. Setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut secara sendiri. Kemudian siswa mendiskusikan jawaban tersebut secara berpasangan untuk menetapkan hasil akhir diskusi kelompok. Setelah siswa berdiskusi beberapa siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Menurut Rahmatun dkk (2014) *Think Pair Share* ini dapat mengembangkan potensi yang ada pada siswa secara aktif.

Salah satu prinsip dalam pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individual yang berarti setiap individu memiliki tanggung jawab yang sama dalam menentukan kesuksesan kelompok. Disinilah letak perbedaan model pembelajaran TGT dengan TPS. Pada model pembelajaran TGT, tanggung jawab individual lebih ditekankan diakhir yaitu pada tahap *game tournament* setelah siswa berdiskusi dalam kelompok sedangkan pada model TPS, tanggung jawab individual lebih ditekankan diawal yaitu pada tahap *think* sebelum siswa berdiskusi dalam kelompok.

Persamaan dan perbedaan karakteristik model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Think Pair Share* memungkinkan terjadi perbedaan hasil belajar yang dicapai siswa. Dari hal tersebut, maka peneliti akan mengadakan penelitian

dengan judul : “Perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran tipe *Think Pair Share* di Kelas VIII SMP NEGERI 2 KOTAPINANG”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal di atas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah, yaitu:

1. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.
3. Matematika dipandang sebagai pelajaran yang sulit.
4. Rendahnya hasil belajar matematika.
5. Pembelajaran matematika masih berorientasi pada guru.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang telah teridentifikasi dan keterbatasan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar matematika siswa serta penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Think Pair Share* di kelas VIII SMP Negeri 2 Kotapinang tahun ajaran 2017/2018.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah yang akan diajukan adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* pada materi kubus dan balok ?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada tipe *Think Pair Share* pada materi kubus dan balok.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pokok bahasan Kubus dan balok.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah di masa yang akan datang.
4. Dapat dijadikan bahan masukan bagi penelitian sejenis.

1.7. Defenisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang meliputi lima komponen utama yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.
- b. Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah pembelajaran yang meliputi tiga komponen utama yaitu *Think* (Berpikir), *Pair* (Berpasangan) dan *Share* (Berbagi).
- c. Hasil belajar matematika siswa adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematika yang dilihat dari nilai selisih *pretest - posttest* siswa.