

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang membantu manusia dalam belajar, sehingga hasil dari proses tersebut dapat digunakan dalam menghadapi permasalahan tertentu. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan sebagai peranannya di masa yang akan datang. Trianto (2011:1) mengungkapkan bahwa:

“Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang, yang berarti mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik.”

Perkembangan IPTEK dewasa ini menuntut semua pihak untuk meningkatkan pendidikan sehingga memacu dunia pendidikan untuk berpola berpikir cepat, cermat, tepat dan akurat sehingga diperlukan generasi penerus bangsa yang bermutu tinggi. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara. Sebaliknya, rendahnya pendidikan akan menghambat pembangunan negara yang bersangkutan. Hal ini disebabkan karena pendidikan yang selalu berubah mengikuti perkembangan jaman, teknologi dan budaya.

Ansari (2016:1) mengemukakan bahwa :

“Perkembangan IPTEKS sekarang ini telah memudahkan kita untuk berkomunikasi dan memperoleh berbagai informasi dengan cepat dari berbagai belahan dunia, namun di sisi lain untuk mempelajari keseluruhan informasi mengenai IPTEKS tersebut diperlukan kemampuan yang memadai bahkan lebih, agar cara mendapatkannya, memilih yang sesuai dengan budaya kita, bahkan mengolah kembali informasi tersebut menjadi suatu kenyataan.”

Dunia pendidikan khususnya matematika telah menjadi perhatian utama dari berbagai kalangan. Hal ini disadari bahwa betapa pentingnya peranan matematika dalam pengembangan berbagai ilmu dan teknologi dan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang sangat penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam berbagai aspek kehidupan, serta secara langsung maupun tidak langsung matematika mempunyai pengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang diperlukan oleh anak didik untuk mengembangkan kemampuan logisnya. Pendidikan matematika berperan penting bagi setiap individu karena dengan matematika setiap individu dapat meningkatkan kemampuan bernalar, kemampuan untuk berpikir kritis, berpikir logis, sistematis dan kreatif. Mutu pendidikan matematika harus ditingkatkan sebagai upaya pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas lebih baik.

Sebagaimana dipaparkan oleh Abdurrahman (2010:252) bahwa :

“Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing.”

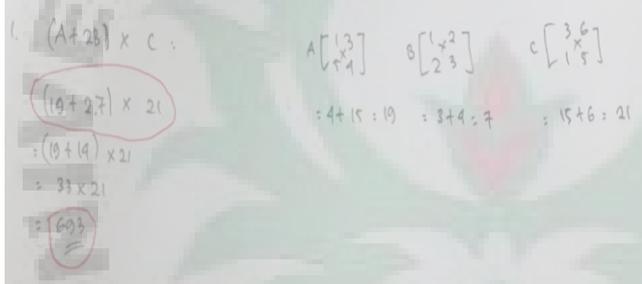
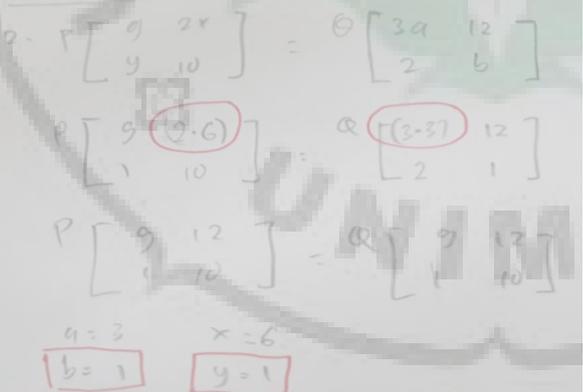
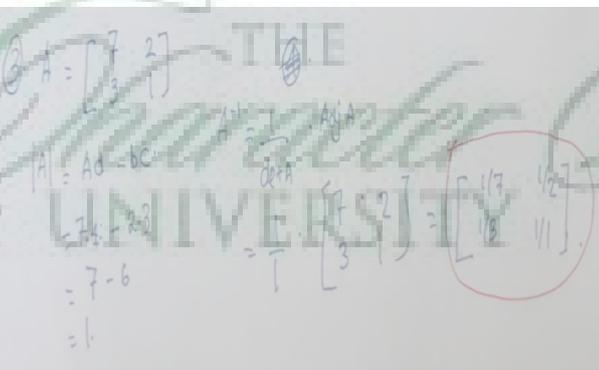
Hal ini yang menjadi alasan bahwa matematika perlu diberikan kepada setiap peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi, baik dalam pendidikan formal maupun non formal untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kreatif, dan teliti dalam memecahkan masalah atau mencari solusi untuk persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan Abdurrahman (2010:253) yang mengemukakan bahwa :

“Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.”

Namun, besarnya tuntutan untuk mempelajari matematika tidak sebanding dengan hasil belajar siswa yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Medan pada hari Kamis, 27 Juli 2017, banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan. Tabel 1.1 menunjukkan beberapa hasil tes diagnostik pada saat observasi.

Tabel 1.1.
Beberapa Hasil Penyelesaian Tes Diagnostik Siswa

	<p>Siswa kurang mengerti konsep penjumlahan dan perkalian pada materi matriks. Hal itu yang menyebabkan alasan (tulisan) yang dijawab siswa menjadi salah.</p>
	<p>Siswa mengerti apa yang dimaksudkan oleh soal tetapi tidak mampu untuk mengungkapkan solusi dari soal yang diminta, sehingga siswa hanya menebak dan menerka jawaban yang diminta oleh soal.</p>
	<p>Siswa mampu menafsirkan soal nomor 3 dan menggunakan rumus dan konsep yang benar dalam mencari invers matriks. Namun terjadi kesalahan pada hasil akhir dikarenakan kurang teliti dalam perkalian hasil matriks.</p>

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika siswa antara lain anggapan bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit, serta kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi.

Tidak hanya itu, dalam proses belajar mengajar di sekolah juga banyak kendala yang dihadapi oleh guru. Hal itu sejalan dengan hasil wawancara terhadap seorang guru matematika SMA Negeri 3 Medan yaitu Hotmaida Sitorus pada hari Kamis, 27 Juli 2017. Beliau mengatakan bahwa salah satu kendala tersebut adalah kepasifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga strategi yang sering digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah diskusi kelas. Namun dalam kenyataannya, strategi ini juga tidak efektif karena meskipun guru sudah mendorong siswa untuk aktif dalam berdiskusi, kebanyakan siswa hanya diam menjadi penonton sementara arena kelas dikuasai oleh beberapa siswa saja. Dalam proses pembelajaran sering ditemukan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru, walaupun sebenarnya siswa tersebut belum paham pada materi yang diajarkan guru.

Di sisi lain, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah ketidaksesuaian model pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran matematika. Proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri.

Hal yang senada juga dinyatakan oleh Ansari (2016:2) bahwa:

“Tidak sedikit pula para guru yang masih menganut paradigma *transfer of knowledge* dalam pembelajaran matematika masa kini. Paradigma ini beranggapan bahwa siswa merupakan objek atau sasaran belajar, sehingga dalam proses pembelajaran berbagai usaha lebih banyak dilakukan oleh guru mulai dari mencari, mengumpulkan, memecahkan dan menyampaikan informasi ditujukan agar peserta didik memperoleh pengetahuan.”

Meningkatkan hasil belajar matematika siswa perlu didukung dengan pendekatan atau model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dilakukan agar dapat membantu siswa memahami dengan

mudah pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Sebuah model pembelajaran dapat sesuai dengan seorang peserta didik, namun bisa jadi tidak sesuai dengan peserta didik yang lain. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa setiap peserta didik ialah individu yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu langkah yang bisa dilakukan oleh guru sebagai pembimbing adalah memilih model pembelajaran yang tepat yang dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi aspek komunikasinya secara optimal.

Pemilihan berbagai model pembelajaran merupakan suatu hal utama. Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang untuk mencapai suatu pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menggunakan kelompok - kelompok kecil sehingga siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam kelompok kooperatif belajar berdiskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, sedangkan siswa dapat mengemukakan ide-ide yang siswa miliki tanpa perlu ada rasa takut terhadap guru. Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

Pada penelitian ini dipilih model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan.

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa memainkan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan - pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan - pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan

siswa di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2005:163) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Yang membedakan TGT dengan model pembelajaran kooperatif tipe lain yaitu adanya turnamen di akhir pembelajaran. Turnamen memotivasi siswa untuk dapat bersaing dan terpacu untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya sehingga secara tidak langsung menyebabkan siswa menguasai kemampuan pemecahan masalah matematika.

Blended Learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual (Husamah, 2014:11). *Blended learning* sudah mulai banyak digunakan dan populer di dunia pendidikan dan pelatihan beberapa tahun terakhir. *Blended learning* merupakan pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka (*face-to-face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegritasi. Makna asli sekaligus yang paling umum dari *blended learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer. Husamah (2014:25) mengungkapkan bahwa manfaat dari *blended learning* yaitu membuat proses komunikasi *non-stop* antara pengajar dan peserta menjadi mudah, peserta didik dan pengajar dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar (bukan hanya peserta didik saja yang belajar), serta membantu proses percepatan pengajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.

Melalui karakteristik dari dua model pembelajaran kooperatif tersebut, pembelajaran yang berlangsung akan membangkitkan ketertarikan siswa pada matematika dan membuat siswa lebih aktif dan bersosialisasi, mendorong kerjasama antar siswa dalam mempelajari suatu materi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan model *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk membedakan hasil belajar siswa menggunakan kedua model pembelajaran tersebut. Perbedaan yang dimaksud oleh peneliti adalah membedakan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan *Blended Learning*

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul **Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Blended Learning* di Kelas X SMA Negeri 3 Medan T.A. 2017/2018.**

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk membuat tujuan penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka perlu dilakukan identifikasi masalah. Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa yang masih rendah.
2. Kurangnya minat siswa untuk mempelajari matematika.
3. Kurangnya penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran.
4. Siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal matematika.

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian lebih terarah yaitu hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Blended Learning* di kelas X SMA Negeri 3 Medan T.A. 2017/2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Apakah hasil belajar matematika

siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Blended Learning* di kelas X SMA Negeri 3 Medan T.A. 2017/2018?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Blended Learning* di kelas X SMA Negeri 3 Medan T.A. 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan yang berarti terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama :

1. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar sebagai calon guru dan sebagai bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada pokok bahasan matriks.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan masukan bagi penelitian sejenis.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah dalam penelitian ini, perlu dikemukakan definisi operasional sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan individu dalam mencerna ide-ide baru, mampu memecahkan masalah, mampu menalar dan memberikan pembuktian, mengkomunikasikan matematika bahkan menguasai bidang studi matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat diketahui dengan pengukuran dari pengetahuan siswa yaitu tes, dimana tes tersebut dapat berbentuk tugas-tugas yang dapat dilaksanakan dan berupa pertanyaan dan soal-soal yang harus dijawab oleh siswa.
2. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa memainkan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan – pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan – pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen.
3. *Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. *Blended learning* merupakan pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka (*face-to-face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegritasi. Makna asli sekaligus yang paling umum dari *blended learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer.