

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perbaikan secara terus-menerus. Sejalan dengan hal di atas Syah (2012:1) mengungkapkan bahwa :

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini tentu saja diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru di sekolah-sekolah dasar dan menengah dan dosen di perguruan tinggi.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Hal ini berarti pendidikan itu harus berpusat pada siswa (*student centered approach*). Seorang guru harus mampu mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendriana (2014:52) menyatakan bahwa :

Pendidikan sebagai usaha sadar yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dapat diwujudkan salah satunya melalui pendidikan matematika yang diajarkan kepada siswa di bangku persekolahan. Matematika memiliki peranan penting sebagai pembentuk pola pikir manusia yang cerdas yang merupakan suatu hal yang amat penting dalam masyarakat modern, karena dapat membuat manusia menjadi lebih fleksibel secara mental, terbuka dan mudah menyesuaikan dengan berbagai situasi dan permasalahan.

Pelajaran matematika mempunyai peranan yang sangat penting di dalam pendidikan. Akan tetapi, masih banyak siswa yang menganggap bahwa mempelajari matematika kurang bermanfaat, khususnya bagi siswa yang kurang meminati matematika. Hal ini, juga didasari pada kurangnya pengetahuan siswa tentang pengaplikasian dari matematika dan juga kurangnya pemahaman siswa tentang konsep-konsep dari materi yang diajarkan oleh guru. Menurut pendapat Cornelius (dalam Abdurrahman, 2010:253) bahwa :

Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir 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.

Pentingnya matematika dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia membuat pembelajaran matematika seharusnya berlangsung dengan sinergis antara materi pelajaran, siswa dan guru. Namun, sulitnya materi pada pelajaran matematika yang dirasakan siswa membuat hasil belajar matematika siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar dan prestasi pada matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Susanto (2014:191) adalah :

Rendahnya prestasi belajar matematika siswa tentu banyak faktor yang menyebabkannya, misalnya masalah klasik tentang penerapan metode pembelajaran matematika yang masih terpusat pada guru (*teacher oriented*), sementara siswa cenderung pasif. Sistem pengajaran yang demikian ini menyebabkan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dikhawatirkan siswa tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika untuk meningkatkan pengembangannya.

Selama ini siswa menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit karena menggunakan simbol dan lambang yang dimaknai dengan penghafalan rumus. Anggapan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa rendah sehingga berakibat pada rendahnya prestasi matematika siswa. Hal yang serupa dengan yang dikemukakan oleh Abdurrahman (2010:252) bahwa “Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa,

baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar”.

Selain karena kurangnya ketertarikan siswa belajar matematika, rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat juga dipengaruhi oleh kesulitan yang dialami dalam mempelajari matematika. Anggapan tersebut tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, melainkan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan situasi dalam pembelajaran yang dapat membawa siswa tertarik pada matematika. Menurut Ruseffendi (dalam Sugianto, 2014:113) “Matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan menjadi mata pelajaran yang dibenci”.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan melalui wawancara kepada guru matematika kelas VII-1 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, dimana banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang susah karena sering kali dijejali dengan rumus-rumus dan angka-angka sering membuat siswa akan bosan, malas berfikir, kurang aktif dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Di dalam kelas itu paling banyak hanya 5 orang yang menyukai pelajaran matematika.

Bila dilihat dari hasil obeservasi melalui penilaian secara tertulis yang telah dilakukan oleh guru matematika melalui ulangan harian, hasil belajar siswa masih sangat rendah dan terdapat hasil yang kurang memuaskan. Pada ulangan harian tersebut, dari 38 siswa kelas VII-1 SMP Negeri 3 Percut Tuan terdapat hanya 5 siswa atau sekitar 13,16% yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 33 siswa atau sekitar 86,84% tidak mencapai KKM, dimana KKM untuk bidang studi matematika SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan yaitu 75. Proses pembelajaran dikatakan sukses ketika nilai siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan suatu kelas dikatakan tuntas dalam belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk pelajaran matematika, kelas VII-1 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan belum mencapai ketuntasan belajar.

Rendahnya nilai hasil belajar siswa dari ulangan harian tersebut tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan kecakapan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat menjadikan seluruh siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Son (2016:32) yang menyatakan bahwa :

Guru yang merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa, dituntut untuk mencari alternative solusi pemecahannya. Guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang senantiasa dapat meningkatkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika guru harus memilih dari berbagai variasi pendekatan, strategi, model yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan dari suatu pembelajaran yang direncanakan dapat dicapai.

Dalam pembelajaran diperlukan kecakapan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat menjadikan seluruh siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, tidak hanya guru yang aktif mentransfer pengetahuan dan siswa hanya menerima secara pasif. Dengan demikian akan mengurangi kebiasaan siswa yang hanya menjadi anggota pasif. Menurut Suprijono (2012:46) “Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”.

Dalam wawancara dengan Ibu Dewi Endang Kartika salah satu guru matematika di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, diperoleh penyebab rendahnya hasil belajar matematika. Menurut Ibu Dewi :

Kebanyakan siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit, siswa kurang tertatik belajar matematika, daya serap siswa rendah, minat membaca kurang dan kemauan siswa dalam belajar matematika rendah. Hal ini terlihat dari siswa hanya menggunakan buku paket yang telah dibagikan sekolah tanpa mau mencari dari sumber lain, penguasaan siswa terhadap matematika menjadi relatif rendah.

Selain mengambil informasi dari guru, wawancara juga dilakukan pada beberapa siswa kelas VII-1 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan dan diperoleh penyebab rendahnya hasil belajar matematika yaitu sulitnya memahami rumus-rumus matematika, sulitnya memahami dan menyelesaikan soal-soal matematika

dan bosannya siswa terhadap cara guru mengajar yang kurang interaktif dalam penggunaan media pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang baik memainkan peran penting selain menguasai isi pelajaran matematika. Uworwabayeho (dalam Surya, 2017:323) bahwa “The low mathematical ability of students is caused by the use of inappropriate learning methods, and if the teacher wants to improve problem solving skills, critical thinking skills, and reasoning, then the teacher must abandon the conventional method” yang artinya kemampuan redah matematika siswa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat, dan jika guru berusaha memperbaiki keterampilan, keterampilan berpikir kritis, dan pemikiran yang masuk akal, maka guru tersebut harus meninggalkan metode yang konvensional.

Berkaitan dengan uraian tersebut maka perlu dipikirkan cara dan strategi untuk mengatasi permasalahan di atas. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*). Model pembelajaran ini memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang melibatkan dalam pembelajaran tersebut, yaitu teman sebaya.

Dengan model pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal di atas Stahl (dalam Solihatin, 2008:5) mengatakan bahwa “Model pembelajaran *cooperatif learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar”.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, efektif mengembangkan kompetensi sosial siswa, meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan yang berhubungan dengan prestasi belajar. Selaras dengan pendapat Rusman (2014: 09) mengatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif adalah model yang dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar

akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial”.

Dengan model pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011:56) bahwa “Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar”.

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) yang berisi game akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. Adapun menurut Huda (2014:197) “Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi”. Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan sangat membantu dalam menunjang proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif. Shoimin (2016:203) menyatakan bahwa :

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model yang menyiapkan semua siswa agar berani bersaing dan bekerjasama. Pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mempengaruhi siswa untuk belajar aktif, kreatif dan berlatih bekerjasama, mandiri dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Seperti yang dikatakan Fujiarso (dalam Desilya, 2016:89) pada penelitiannya menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe *team games*

tournament mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa” . Sejalan dengan pendapat tersebut Slavin (2005:13) menyatakan bahwa :

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu pembelajaran kooperatif dari Johns Hopkins yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. TGT merupakan suatu tipe pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 3 sampai 5 orang. Metode ini memiliki keunggulan yaitu fungsi mental yang lebih tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu.

Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Namun jika dilihat pada kenyataannya guru di kelas VII-1 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang lebih didominasi oleh siswa berkemampuan tinggi dan sedang, sementara siswa yang berkemampuan rendah hanya berlaku pasif dalam pembelajaran. Dampaknya nilai ulangan harian beberapa siswa belum mampu mencapai KKM sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai.

Bertumpu pada kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk menyampaikan suatu pemikiran yang dapat menjadi solusi atas masalah-masalah tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini merupakan tindakan alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan T.A. 2017/2018”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Ketertarikan siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan dalam belajar matematika masih kurang.
2. Siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran matematika.
4. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.
5. Keterlibatan siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan dalam proses pembelajaran matematika masih kurang.

1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian lebih terarah yaitu meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan materi pecahan di kelas VII di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika pada siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui upaya apakah yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi dan pegangan dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang.
2. Bagi siswa, melalui model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan minat belajar matematika serta hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi guru, dapat memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk dijadikan salah satu model pembelajaran yang efektif dan inovatif pada kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi pihak pengelola sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyempurnaan program pengajaran matematika di sekolah.
5. Bagi pembaca, sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian sejenis.