

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikannya. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan yang begitu pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Pengertian tentang matematika yang selanjutnya dikemukakan oleh Van De Walle (dalam Haris, 2013) Ahli tersebut mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang pola dan aturan. Matematika merupakan ilmu tentang sesuatu yang memiliki pola keteraturan/urutan yang logis. Menemukan dan mengungkapkan keteraturan atau urutan dan kemudian memberikan arti merupakan makna dari mengerjakan matematika. Sejalan dengan itu Cornelius (dalam Abdurrahman, 2012:204) juga mengatakan 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.

Oleh karena peranan matematika sangat besar, seharusnya pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keinginan dan semangat para siswa untuk mempelajarinya, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan berhasil membelajarkan siswa. Namun kenyataan berdasarkan hasil observasi pada minggu kedua pada bulan April berupa pemberian beberapa butir tes terhadap siswa kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane yang berjumlah 30 orang, menunjukkan bahwa 20% siswa memperoleh nilai diatas 65, dan 56,67% siswa memperoleh nilai dibawah 65, sedangkan 23% siswa sama sekali tidak menjawab soal tes yang diberikan. Dari tes yang diberikan terlihat bahwa siswa kurang memahami materi yang diberikan guru, dan siswa juga kurang memberikan perhatian dan cenderung mengabaikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Dari pengamatan yang dilakukan saat guru sedang mengajar di kelas terdapat banyak siswa yang kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Indikasi kurangnya aktivitas siswa dapat dilihat dari : (1) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru, (3) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, (4) siswa lebih memilih mengobrol bersama teman dari pada mendengarkan materi yang disampaikan guru, (5) siswa tidak mau berdiskusi dengan temannya dalam mengerjakan kegiatan kelompok, (6) siswa malas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, (7) siswa memilih untuk tidur di dalam kelas karna merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru, (8) siswa tidak mau mencatat ringkasan pelajaran yang dijelaskan guru.

Setelah melakukan observasi dan wawancara bebas terhadap guru, maka penulis menemukan bahwa rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang

belum bervariasi dan masih berpaku pada model pembelajaran yang sama. Metode ceramah merupakan pilihan utama dalam metode pembelajaran. Pada model pembelajaran ini peran guru akan menjadi sangat dominan, sedangkan siswa ditempatkan sebagai pendengar dan penonton.

Kondisi seperti ini membuat siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran matematika, padahal beberapa faktor yang mempengaruhi siswa tertarik pada matematika adalah minat, hasrat dan cita-cita siswa itu sendiri. Kondisi siswa merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini kondisi siswa yang dimaksud adalah aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kurang aktifnya siswa di kelas dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik. Cara belajar seperti ini menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran matematika, sehingga siswa tidak dapat memahami konsep matematika akan menarik diri ketika diskusi kelas akan didominasi oleh beberapa siswa saja. Sehingga banyak siswa yang tidak menyukai matematika dan menganggap matematika membosankan dan menakutkan. Hal ini akan menyebabkan hasil belajar matematika siswa akan semakin rendah. Dari keterangan yang diberikan oleh guru pelajaran matematika bahwa di setiap tahunnya banyak sekali siswa yang melakukan remedial karena nilai yang diperoleh oleh siswa tidak memenuhi standar kelulusan.

Belajar bukanlah sekedar menonton, mendengar dan menghafal konsep – konsep yang sudah ada atau informasi yang sudah diketahui sebelumnya melainkan belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu model pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas yang dimaksud disini adalah aktivitas yang meliputi aktivitas fisik dan psikis aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Hal diatas senada dengan pendapat Sadirman (2011:97) bahwa “Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlansung dengan baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam kegiatan belajar memiliki aktivitas fisik dan psikis yang baik.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan disekolah. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat, karena metode pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Suatu metode pembelajaran dibuat agar terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, maupun interaksi siswa dengan sumber belajarnya. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Untuk masalah tersebut dipilihlah pembelajaran kooperatif.

Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan seluruh siswa dalam suatu diskusi, tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaksa menjadi penonton, sementara arena diskusi akan dikuasai oleh segelintir siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar dimana siswa bekerja sama dan melakukan hal yang menyenangkan secara gotong royong.

Belajar dengan kerja sama (*cooperative learning*) dapat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, seperti dengan permainan atau games. Tipe pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan adalah pembelajaran

*Teams-Games-Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan jenis pembelajaran dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan turnamen akademik. Dalam turnamen tersebut siswa akan berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok mereka dengan anggota kelompok lainnya yang berkemampuan sama.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) KELAS VII-A SMP NEGERI 3 KUTACANE.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yang diperoleh dari uraian latar belakang adalah:

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
2. Penggunaan metode dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan kurang merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam belajar matematika.
3. Aktivitas belajar matematika siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas masih rendah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Karena luasnya ruang lingkup permasalahan dan agar penelitian menjadi lebih efektif, jelas dan terarah, masalah dibatasi pada upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane T.A. 2017/2018 pada materi Himpunan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apakah aktivitas siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada materi Himpunan di kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane T.A. 2017/2018?
2. Apakah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada materi Himpunan di kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane T.A. 2017/2018?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui apakah aktivitas siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada materi Himpunan di kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane T.A. 2017/2018.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada materi Himpunan di kelas VII-A SMP Negeri 3 Kutacane T.A. 2017/2018.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah melakukan penelitian diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti yaitu :

1. Bagi siswa, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) menambah wawasan dan pengetahuan siswa dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika karena adanya unsur bermain dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika.

2. Bagi guru, hasil penelitian dapat menambah pengetahuan dan keterampilan mengajar yang lebih bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar sebagai calon guru dan sebagai bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut.
4. Bagi peneliti berikutnya, sebagai bahan informasi dan perbandingan untuk penelitian dan permasalahan yang sama.

### 1.7 Definisi Operasional

Adapun yang menjadi definisi operasional dari variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam interaksi guru dan siswa baik fisik maupun psikis dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Hasil belajar matematika adalah perubahan perilaku pada diri siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar. Usaha yang dicapai seseorang melalui proses belajar matematika untuk mencapai hasil dalam bentuk tes. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang termasuk dalam ranah kognitif yaitu skor yang diperoleh siswa dari pekerjaan tes yang telah dirancang sesuai dengan materi yang dipelajari siswa setelah siswa tersebut mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).
3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial di mana siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi dikelompokkan menjadi satu kelompok kemudian

para siswa berlomba dalam game akademik sebagai wakil kelompoknya dengan wakil kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Game akademik adalah suatu permainan yang dirancang untuk menciptakan perlombaan atau kompetisi antar siswa terkait pemahaman siswa atas materi yang telah dipelajari.

Tahap-tahap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

Tahap 1 : Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa rendah, sedang dan tinggi.

Tahap 2 : Pembentukan kelompok dengan kemampuan akademik sama yang akan berlomba pada meja turnamen.

Tahap 3 : Guru menyampaikan materi pembelajaran.

Tahap 4 : Siswa mengerjakan lembar kegiatan secara kelompok.

Tahap 5 : Tiap anggota dari masing-masing kelompok menempati meja turnamen sesuai kelompok yang dibentuk berdasarkan kemampuan akademik yang sama untuk melaksanakan game akademik.

Tahap 6 : Penghitungan skor tim.

Tahap 7 : Penghargaan terhadap tim yang melampaui kriteria yang telah ditetapkan.

Tahap 8 : Pembentukan kelompok baru untuk meja turnamen selanjutnya.