

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran 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

Widodo (2015: 300) mengatakan bahwa "Dengan pendidikan setiap individu berproses dan berpotensi menjadi manusia yang berkualitas baik secara mental, spiritual maupun kognitif". Namun kenyataannya Indonesia merupakan negara yang mutu pendidikannya masih rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Widodo (2015: 301) mengatakan bahwa "Mutu pendidikan di Indonesia rendah karena menduduki posisi akhir diantara negara-negara lainnya yaitu berada pada peringkat ke-40 dari 42 negara". Padahal pendidikan mempunyai peranan penting dalam mendukung pembangunan di Indonesia dan mengembangkan potensi warga negaranya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bakoban dan Amry (2017: 69) yang mengatakan bahwa "Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan".

Pendidikan di Indonesia dalam beberapa tahun belakangan ini tampak tergolong rendah. Dirgantoro (2018: 157) mengatakan bahwa

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia pun tampak dari rendahnya peringkat Indonesia bila dilihat dari kancah internasional, khususnya dalam bidang matematika. Hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2015 menunjukkan Indonesia menduduki peringkat 69 dari 76 negara. Sedangkan dari hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menempatkan Indonesia di urutan ke 36 dari 49 negara

Salah satu mata pelajaran dalam proses belajar yang dimana memiliki peranan yang penting adalah matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi yang berperan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika juga mempunyai peranan penting dalam pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya belajar matematika. Cornelius (dalam Abbdurrahman, 2009: 253) mengemukakan

Ada 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

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Cockroft (dalam Abbdurrahman, 2009:253) mengemukakan bahwa

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan, dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Namun, pada kenyataannya matematika termasuk pelajaran yang tidak disukai banyak siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Alin (2015: 2) "Begitu pentingnya peranan matematika dalam kehidupan tidak didukung dengan fakta yang terjadi di lapangan. Saat ini, khususnya di Indonesia, prestasi belajar matematika siswa sekolah menengah masih tergolong rendah". Banyak siswa yang beranggapan bahwasannya matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit untuk dimengerti dan dikerjakan. Hal ini dikemukakan oleh Ruhyana (2016: 107) "Matematika menjadi salah satu mata pelajaran dengan tingkat kesulitan belajar paling banyak dialami siswa". Oleh karena persepsi seperti itu akan mengurangi minat belajar siswa akan matematika.

Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya yaitu cara pengajaran guru di kelas yang digunakan dalam pembelajaran yang masih kurang efisien bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Nurfitriyanti (2016: 150)

Banyak sekolah yang menggunakan model pembelajaran berpusat pada guru dalam mengajar matematika, artinya pembelajaran hanya terpaku pada apa yang disampaikan oleh guru. Aktivitas guru jauh lebih besar dibandingkan dengan aktivitas peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Guru tidak memberikan pembelajaran yang bermakna karena peserta didik hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal, sehingga peserta didik tidak aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah matematika yang mengakibatkan hasil belajar matematika yang dicapai rendah.

Hal ini juga didukung dari hasil tes kemampuan awal yang diberikan peneliti pada siswa kelas VIII-2 yang digunakan peneliti sebagai subjek penelitian saat observasi di SMP N 14 Binjai untuk melihat rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Tes kemampuan awal yang diberikan terdiri dari 2 soal. Berikut soal tes kemampuan awal yang diberikan kepada siswa.

1. Tentukan persamaan dari $5x - 6 = 9 \dots$
2. Diketahui $ax^2 + bxy = 6x(8x - 7y)$, nilai $a + b$ adalah...

Peneliti menemukan berbagai jawaban siswa saat mengecek hasil tes kemampuan awal. Beberapa jawaban siswa dalam mengerjakan tes kemampuan awal ditunjukkan pada tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Penyelesaian Tes Kemampuan Awal Siswa

No	Hasil Pekerjaan Siswa	Analisis Kesalahan
A1	SOAL 1. Tentukan persamaan dari $5x - 6 = 9 \dots$ 2. Diketahui $ax^2 + bxy = 6x(8x - 7y)$, nilai $a + b$ adalah... (Jawaban) 1) $ax^2 + bxy = 6x(9x - 7y)$. nilai $a + b$.	Siswa tidak dapat menemukan langkah dalam menyelesaikan soal.

Gambar 1.1 Hasil Pekerjaan siswa 1

A2	SOAL 1. Tentukan persamaan dari $5x - 6 = 9 \dots$ 2. Diketahui $ax^2 + bxy = 6x(8x - 7y)$, nilai $a + b$ adalah... 1. $5x - 6 = 9 \rightarrow ?$ $-5x - 6 = 9$ $= 15 - 5 = 10x$ $= 10x = 9x$ $= \text{Jawaban No 1} = 5x - 6 = 9x$	Siswa menemukan langkah lain dalam menyelesaikan soal, akan tetapi dalam perhitungan siswa masih belum dapat menjawab dengan benar.
----	---	--

Gambar 1.2 Hasil Pekerjaan siswa 2

Berdasarkan uraian di atas, terbukti bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah, banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan benar dan tepat. Dilihat dari cara siswa menyelesaikan masalah dari 32 orang siswa diperoleh hasil belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75 menunjukkan bahwa 12,50 % siswa diatas nilai 75, dan 68,75% siswa memperoleh nilai dibawah 75, sedangkan 18,75% siswa sama sekali tidak menjawab soal tes yang diberikan. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Binjai masih tergolong rendah, hal itu diduga karena kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran. Dari tes yang diberikan terlihat bahwa siswa kurang memahami materi yang diberikan guru, siswa juga kurang memberikan perhatian dan cenderung mengabaikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Rusman (2012:58) mengemukakan bahwa guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan Abdurrahman (2012:20) "Yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar".

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 yang saya lakukan di sekolah saya melihat bahwa siswa terlihat kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, dan siswa juga kurang memberikan perhatian dan cenderung mengabaikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Indikasi kurangnya aktivitas belajar dapat dilihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan sebelumnya yaitu: (1) Sebanyak 5 siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, (2) Terdapat 6 siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru, (3) Sebanyak 5 siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, (4) Terdapat 2 siswa lebih memilih mengobrol bersama teman dari pada mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, (5) Sebanyak 6 siswa tidak mau berdiskusi dengan temannya dalam mengerjakan kegiatan kelompok, (6) Terdapat 2 siswa malas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, (7) Sebanyak 1 siswa memilih untuk tidur di dalam kelas karena merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru, (8) Terdapat 5 siswa tidak mau mencatat ringkasan pelajaran yang dijelaskan guru.

Setelah melakukan observasi, maka peneliti menemukan bahwa rendahnya aktivitas belajar 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 yaitu berpusat pada guru. 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.

Berdasarkan hal-hal di atas dapat dikatakan bahwa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di sekolah. Model pembelajaran

kooperatif adalah salah satu alternative yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran tersebut dan merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa. Aktivitas yang dimaksud 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 pasif. Peserta didik yang memiliki aktifitas psikis (*kejiwaan*) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Sadirman (2011:97) mengemukakan bahwa, "dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam kegiatan belajar memiliki aktivitas fisik dan psikis yang baik.

Pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan sebagai cara utama dalam mengatur pembelajaran di dalam kelas. Hamruni (2012:117) mengatakan bahwa, "pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran". Belajar dengan kerja sama (*coopertative learning*) dapat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, seperti dengan permainan atau games. Dari pandangan-pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat mendukung pembelajaran dikelas.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan jenis model pembelajaran dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan turnamen akademik. Dalam turnamen tersebut siswa akan berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok dengan anggota kelompok lainnya yang berkemampuan sama.

Slavin (dalam Huda, 2014:197) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan kepada siswa-siswa yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinsforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Shoimin (2014:203) mengemukakan bahwa, “TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinsforcement*”

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu penyajian kelas dimana guru menyampaikan materi, kelompok (*teams*) biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen, games pada games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas, tournament dilakukan pada akhir minggu, team recognize (penghargaan kelompok) guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan penghargaan.

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) di SMP Negeri 14 Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kualitas Pendidikan di Indonesia
2. Prestasi belajar matematika siswa sekolah menengah di Indonesia masih tergolong rendah
3. Penggunaan metode dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang efisien bagi siswa untuk belajar lebih aktif dalam belajar matematika

4. Aktivitas belajar matematika siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas masih rendah.
5. Rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya ruang lingkup permasalahan dan agar penelitian menjadi lebih efektif, jelas dan terarah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah dibatasi pada upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Binjai pada Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII- 2 SMP Negeri 14 Binjai?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII-2 SMP Negeeri 14 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Binjai.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Binjai.

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 pembelajaran 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 lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pembelajaran serta dapat dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian sejenisnya.