

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Oleh karena itu pendidikan menjadi hal yang penting untuk diperoleh anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan tersebut menjadi salah satu modal bagi seseorang agar dapat berhasil dan mampu meraih kesuksesan dalam kehidupannya.

Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah antara lain dengan jalan melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga mengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dan berhasil di masa yang akan datang. Seperti yang telah dikemukakan oleh Rusman (2011:3) bahwa :

Dalam rangka pembaharuan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Terkait dengan hal tersebut, telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggara pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Implikasi dari prinsip ini adalah pergeseran paradigma pendidikan dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam hal pembelajaran, terutama dalam pelajaran matematika, tidak dapat mengingkari kenyataan bahwa sampai sekarang masih banyak orang yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Menurut Cornelius (dalam Abdurrahman 2003:253) mengemukakan 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 mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya”.

Mengingat pentingnya matematika, maka sangat diharapkan peserta didik dapat menguasai pelajaran matematika. Namun kenyataannya, mutu pendidikan matematika di Indonesia masih kurang. Hal ini sesuai dengan keterangan data UNESCO yang menyebutkan bahwa mutu pendidikan matematika di Indonesia berada pada peringkat 34 dari 38 negara yang diamati.

Sehubungan dengan hal itu, guru sebagai tenaga pendidik hendaknya mampu memilih model pembelajaran serta media yang tepat dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Menurut Suprijono (2010:46) merujuk pemikiran Joyce, fungsi model adalah *“each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives”*. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Mengenai media pembelajaran, Martin dan Briggs (dalam Jauhari, 2011:95) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Selain media pembelajaran, aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari juga diperlukan agar pemahaman yang ingin dicapai menjadi maksimal. Salah satu materi matematika yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari adalah aritmatika sosial. Aritmatika Sosial merupakan salah satu materi matematika yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Meskipun sekilas materi ini terlihat tidak rumit namun dalam praktiknya siswa masih sering mengalami kesulitan menerjemahkan soal-soal tentang aritmatika sosial yang berbentuk soal cerita. Padahal jika disadari aritmatika sosial adalah materi yang mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Sihotang, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 21 Medan, diketahui bahwa terdapat masalah dalam pembelajaran matematika di sekolah salah satunya masih banyaknya siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal pada materi aritmatika sosial. Ini disebabkan kurangnya konsentrasi siswa disebabkan minat belajar matematika masih rendah sehingga masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan permasalahan pada soal cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa masih kurang mampu melakukan perhitungan matematika secara benar karena kurang memahami konsep aritmatika sosial sehingga hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial ini masih rendah. M. Sihotang, S.Pd juga mengemukakan bahwa metode yang sering digunakannya saat proses pembelajaran adalah metode ceramah. Model kooperatif hanya sesekali diterapkan. Hal ini menyebabkan pembelajaran lebih berpusat pada guru.

Hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru adalah mengembangkan kegiatan dalam pembelajaran adalah dengan menginovasikan suatu model pembelajaran yang menarik dan menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pembelajaran dengan berbagai metode pembelajaran yang kreatif, sehingga dapat merangsang potensi tiap-tiap siswa untuk terus mengembangkan aktivitas, kreatifitas yang melibatkan imajinasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menekankan adanya kerjasama dalam kelompok.

Salah satu pembelajaran yang menekankan kerjasama tim dalam menguasai materi pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan STAD (*Student Teams Achievement Division*). Seperti yang telah dikemukakan oleh Suprijono (2010:58) :

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Sedangkan pada model kooperatif tipe STAD, Jauhari (2011:58) mengungkapkan bahwa “guru yang menggunakan STAD mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa.” Slavin (2005) memaparkan bahwa :

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang telah digunakan dalam matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan banyak subjek lainnya. TGT dan STAD memang memiliki kemiripan, satu-satunya perbedaan antara keduanya adalah STAD menggunakan kuis-kuis individual pada akhir pelajaran sedangkan TGT menggunakan permainan akademik.

Kedua model pembelajaran ini, baik TGT maupun STAD, merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan aktifitas serta hasil belajar siswa. Namun, untuk mengetahui penerapan model manakah yang lebih baik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga kedepannya dapat diterapkan untuk pembelajaran matematika, diperlukan penerapan kedua model tersebut kemudian melakukan perbandingan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*). Untuk menjawab pertanyaan ini maka peneliti melakukan penelitian dengan judul: **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Pada Materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 21 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Hasil belajar siswa masih rendah.
2. Guru masih kurang melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar mengajar.
3. Penggunaan model yang kurang tepat sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal.
4. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada materi aritmatika sosial di SMP Negeri 21 Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada materi aritmatika sosial di SMP Negeri 21 Medan Tahun Ajaran 2013/2014?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada materi aritmatika sosial di SMP Negeri 21 Medan T.A 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menjadi masukan sebagai calon guru dan menambah wawasan dan keterampilan terutama dalam hal pembelajaran dengan penggunaan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dan STAD pada mata pelajaran Matematika.
2. Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi daya tarik siswa terhadap pembelajaran terutama pada pelajaran Matematika.
3. Bagi guru, dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan desain pembelajaran matematika yang kreatif, menarik, dan menyenangkan serta memberikan informasi kepada guru mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe STAD dalam pengajaran Matematika.
4. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran matematika.