

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, keutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan juga bukan semata – mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian dewasa.

Namun kenyataannya, pendidikan yang ada saat ini merupakan pendidikan tradisional, Para siswa hanya mendengarkan hal – hal yang dipompakan guru. Kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. sistem penguasaan lebih mudah pelaksanaannya bagi guru dan tidak ada masalah atau kesulitan. Guru cukup mempelajari materi dari buku, lalu disampaikan kepada siswa. Disisi lain, siswa hanya bertugas menerima dan menelan, mereka diam dan bersikap pasif.

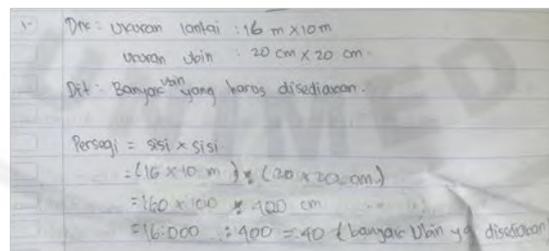
Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 januari 2015 dengan salah satu guru matematika di SMP N 40 Medan yang bernama ibu Juberta menjelaskan bahwa model dan metode pembelajaran yang dilakukan selama ini masih belum bervariasi, model pembelajaran yang digunakan masih berupa model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa hanya berperan pasif dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tersebut belum mendukung siswa untuk berperan aktif dalam menyelesaikan ide/gagasan sendiri sehingga siswa siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas, siswa tidak memperhatikan dengan

sungguh sungguh ketika guru menerangkan dan saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran maka hanya satu atau dua orang saja yang berani bertanya.

Gejala permasalahan yang telah disebutkan diatas menyebabkan hasil belajar matematika siswa rendah. Hal ini terlihat dari penjelasan ibu Juberta mengenai hasil belajar siswa kelas VIII E SMP N 40 Medan Tahun ajaran 2014/2015 rata – rata nilai matematika yang diperoleh siswa dalam satu kelas sekitar 50% siswa mendapat rata-rata yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70, selebihnya siswa yang harus mengikuti remedial karena belum memenuhi KKM, peneliti juga memberi tes awal kepada siswa kelas VIII E SMP N 40 Medan Tahun ajaran 2014/2015 dengan materi pelajaran persegi dan persegi panjang hasil yang diperoleh siswa belum memahami dengan baik mengenai konsep dari materi persegi dan persegi panjang, Ini dapat dilihat dari hasil tes awal yang dilakukan oleh peneliti. Contohnya :

Lantai berukuran 16 m x 10 m akan ditutup ubin berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm. tentukan banyak ubin yang harus disediakan ?



The image shows a student's handwritten solution on lined paper. The text is as follows:

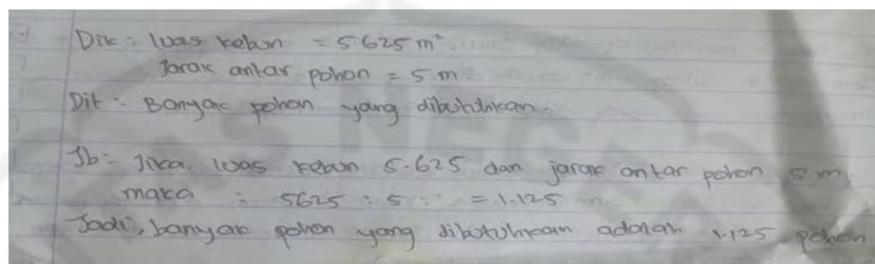
1. Dik: Ukuran lantai : 16 m x 10 m
Ubin ubin : 20 cm x 20 cm
Dit: Banyak ubin yang harus disediakan.

Persegi = sisi x sisi
= (16 x 10 m) x (20 x 20 cm)
= 160 x 100 = 16000
= 16000 : 400 = 40 (banyak ubin yg disediakan)

Gambar 1.1 salah satu penyelesaian siswa dalam Tes awal

Saat siswa mencoba menyelesaikan masalah diatas, awalnya siswa tampak bekerja keras mencari penyelesaian dari soal diatas namun siswa tidak memahami konsep akhirnya siswa hanya membagikan luas lantai dan luas ubin tanpa menyamakan satuan dari keduanya.

Pak Yudhi memiliki kebun berbentuk persegi panjang dengan luas 5625 m² .disekeliling kebun tersebut akan ditanami pohon pinang dengan jarak antar pohon 5 cm , berapa banyak pohon pinang yang dibutuhkan pak Yudhi ?



Gambar 1.2 salah satu penyelesaian siswa dalam Tes awal

Terlihat siswa tidak mengerti tentang konsep persegi seharusnya siswa terlebih dahulu mencari panjang sisi dari persegi dan keliling persegi untuk mencari banyak pohon yang dibutuhkan untuk ditanama disekeliling kebun tersebut, namun siswa langsung menggunakan luas persegi untuk menemukan banyak pohon yang dibutuhkan, dan rerata nilai yang diperoleh siswa yaitu sekitar 47,14 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 75 sebagian besar siswa belum memenuhi KKM .

Dari masalah yang telah dikemukakan diatas, berhasilnya proses pembelajaran tidak hanya tergantung pada guru tetapi juga tergantung kepada siswa. Guru sebagai salah satu komponen yang menentukan keberhasilan pembelajaran dikelas harus mampu memilih model dan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dimana siswa ikut serta dalam aktivitas matematika adalah dengan pembelajaran kelompok (pembelajaran kooperatif). Hal ini sesuai dengan pendapat Isjoni (2010:16) bahwa :

“*Cooperative learning* adalah salah satu 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, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli orang lain”

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, dan juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses

pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Isjoni (2010 : 13) menyatakan bahwa :

“Beberapa ahli menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman”.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan belajar kooperatif dengan belajar individual, dengan membentuk kelompok kecil yang heterogen dengan latar belakang cara berfikir yang berbeda.

Isjoni (2009:83) menyatakan bahwa :

“TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Berikut ini kelebihan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) :

- a) Meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b) Dapat meningkatkan hubungan antara siswa yang heterogen.
- c) Dapat digunakan untuk mencapai penalaran tingkat tinggi.
- d) Dapat mendorong tumbuhnya motivasi.
- e) Mengurangi sifat apatis dalam diri siswa terhadap matematika.
- f) Meningkatkan hidup gotong royong

Melalui model pembelajaran kooperatif TGT siswa mampu lebih maksimal dalam aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Jadi melalui model pembelajaran ini siswa diajak berfikir dan memahami materi tidak hanya mendengar, menerima dan mengingat – ingat saja. Seperti yang dikemukakan isjoni (2010:13) bahwa :

“Dalam cooperative learning siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan

komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya”. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok, materi ini juga sesuai dari saran guru SMP N 40 Medan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas , maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengenai : **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams , Games and Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 40 Medan ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah diatas , maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil belajar matematika siswa rendah .
2. Pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru sehingga siswa hanya berperan pasif dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran yang belum mendukung siswa untuk aktif dalam menyelesaikan ide / gagasannya sendiri.
4. Model dan metode mengajar yang digunakan guru tidak bervariasi .

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah hanya pada hasil belajar matematika siswa KELAS VIII SMP N 40 Medan rendah khususnya pada pokok bahasan kubus dan balok serta upaya yang dilakukan untuk meningkatkannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana efektifitas penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams, Games and Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 40 Medan khususnya pada pokok bahasan kubus dan balok ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Bagaimana model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams*

Games and Tournament dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 40 Medan khususnya pada pokok bahasan Kubus dan balok ?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah :

1. Bagi guru matematika sebagai bahan masukan dalam memilih metode alternative untuk mengajarkan materi pelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diharapkan terbina sikap belajar yang positif dan aktif.
3. Bagi peneliti sebagai bahan informasi sekaligus sebagai bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sbgai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.7. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari aktivitas belajar, dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes belajar.
2. Pembelajaran Konvensional adalah proses pembelajaran yang selalu dilakukan oleh guru sehingga menjadi tradisi, dalam penelitian ini pembelajaran konvensional adalah pembelajaran satu arah dalam bentuk ceramah.
3. Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.