

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dan strategis dalam pembangunan bangsa yang akan menciptakan masyarakat terpelajar. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan utama diselenggarakan proses belajar adalah demi tercapainya tujuan untuk keberhasilan siswa dalam belajar, baik pada suatu mata pelajaran tertentu maupun pendidikan pada umumnya. Untuk mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana sumber daya manusia, perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang konstruktif dalam menumbuhkan kreativitas siswa dan strategi pembelajaran yang dilandasi kepehaman akan ilmu pengetahuan serta implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar bagi para guru di sekolah.

Mata pelajaran matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi serta merupakan mata pelajaran yang

diujikan dalam Ujian Nasional di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran matematika merupakan pengetahuan mendasar yang mencakup aspek pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi serta pemecahan masalah yang diungkapkan dalam KTSP 2006, bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah (1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan; (2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan; (3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah; (4) Mengembangkan kemampuan penyampaian informasi atau mengkomunikasikan gagasan.

Oleh karenanya matematika memegang peranan yang cukup penting dalam dunia pendidikan sehingga matematika harus dipelajari dan dikuasai oleh setiap siswa. Namun kenyataannya matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan, sulit, dan membosankan sehingga sebagian siswa kurang bergairah dalam belajar yang mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah atau tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut, atau malu untuk mengungkapkan ide-ide ataupun penyelesaian atas soal yang diberikan guru. Seperti yang dinyatakan oleh Suyanto dan Jihad (2013:142) bahwa matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan memerlukan keaktifan dan kerja sama siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Sementara oleh *Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menyatakan pada tahun 2003, Indonesia pada mata pelajaran matematika berada pada peringkat ke 34 dari 38 negara.

Masih rendahnya hasil belajar matematika dan kurangnya pengetahuan serta kemampuan siswa dalam memahami matematika juga terjadi di SMP YAPIM Biru-Biru. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ujian semester matematika kelas VIII tahun pelajaran 2011/2012 sampai dengan 2013/2014 masih rendah atau tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 seperti yang terlihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Semester Matematika Kelas VIII T.P. 2011/2012 s.d 2013/ 2014

No.	Nilai			
	Tahun Pelajaran	Terendah	Tertinggi	Rata-Rata
1	2011/2012	51,00	76,00	57,81
2	2012/2013	50,00	76,00	54,38
3	2013/2014	50,00	75,00	53,64

Secara umum proses pembelajaran matematika SMP YAPIM Biru-Biru masih berpusat pada guru dan siswa dijadikan sebagai objek pembelajaran. Guru lebih banyak menjelaskan dan memberikan informasi yang akan dibahas karena kemampuan dasar matematika yang dimiliki siswa masih rendah. Siswa juga lebih banyak mendengar dan menulis apa yang diinformasikan guru. Siswa sangat minim untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengertinya sehingga pada waktu soal latihan diberikan, siswa tersebut tidak mampu menyelesaikannya. Siswa menyelesaikan latihan sesuai dengan contoh-contoh yang disajikan guru. Siswa cenderung kurang bersemangat dalam belajar matematika, konsep dan prinsip dalam matematika diberikan langsung dari guru kepada siswa.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diselenggarakan masih membutuhkan perencanaan pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa untuk belajar. Seorang guru harus mampu memilih dan

menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa supaya dapat meningkatkan hasil belajar matematika secara optimal. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif. Seperti yang dinyatakan oleh Sanjaya (2011:242) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*) dalam mengaktifkan siswa dalam belajar. Sharan (2012:564) menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif berjuang agar siswa memiliki tanggung jawab tinggi atas pembelajaran mereka sendiri, bukannya menerima pembelajaran sebagaimana yang diberikan orang lain. Tim MKPBM (2001:218) menambahkan bahwa salah satu faktor penting dari *cooperative learning* adalah dorongan teman untuk mencapai prestasi akademik yang baik. Para siswa termotivasi belajar secara baik, siap dengan pekerjaannya, dan menjadi penuh perhatian selama jam pelajaran.

Beberapa strategi pembelajaran kooperatif telah dikembangkan para ahli dalam pembelajaran matematika, seperti strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan strategi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Isjoni (2010:54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* merupakan strategi

pembelajaran kooperatif dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen (kelompok asal) yang masing-masing siswa dalam kelompok asal menguasai materinya masing-masing (kelompok ahli). Sesama kelompok ahli dengan materi yang sejenis akan mendiskusikan materi mereka, setelahnya mereka akan kembali pada kelompok asal. Di akhir pembelajaran, akan diadakan kuis secara individu sehingga diperoleh nilai individu dan sekaligus memberi sumbangan pada skor kelompok.

Strategi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang heterogen. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Penulis beranggapan bahwa strategi pembelajaran *Jigsaw* dan TGT merupakan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa, mendorong siswa lebih aktif dan membina kerjasama antar siswa dalam mempelajari matematika, sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti perlu melakukan penelitian yang mengkaji pengaruh strategi pembelajaran kooperatif dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru Tahun Pembelajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Agar pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, maka perlu diperhatikan strategi pembelajaran yang tepat dalam rangka mencapai tujuan dari hasil yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, perlu diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru sebagai berikut: Apa saja metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas? Bagaimana guru membentuk ruangan kelas? Bagaimana suasana belajar di kelas? Apakah pembelajaran kooperatif akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa? Apakah siswa akan senang dengan pembelajaran kooperatif? Bagaimana siswa berinteraksi untuk memecahkan masalah mereka? Apakah motivasi berprestasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa? Apakah strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran matematika? Bagaimana pengaruh guru mata pelajaran terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa? Apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi berprestasi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa?

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dan keterbatasan waktu serta kemampuan yang dimiliki penulis, agar penelitian ini terarah dan dapat dilaksanakan maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran kooperatif dibatasi pada strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan strategi pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru.
2. Hasil belajar matematika dibatasi hanya pada ranah kognitif materi bentuk aljabar siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru.
3. Karakteristik siswa dibatasi pada motivasi berprestasi siswa yang terdiri atas motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru?
2. Apakah hasil belajar matematika siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran kooperatif dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru.
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran kooperatif dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP YAPIM Biru-Biru.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru mata pelajaran matematika khususnya, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan mengenai strategi pembelajaran khususnya *jigsaw* dan TGT serta motivasi berprestasi dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.
 - b. Sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan.

2. Manfaat secara praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah SMP YAPIM Biru-Biru.
- b. Sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi berprestasi siswa.

