

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam situasi pergaulan (pendidikan), pengajaran, latihan serta bimbingan (Sukmadinata, 2006 :24).

Undang – undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan adanya Undang – undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, maka arah pendidikan ini sendiri telah ditentukan. Di dalam Undang – Undang tersebut dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang mengisyaratkan bahwa pendidikan tidak dapat dilakukan secara seadanya dan tanpa perencanaan yang matang. Selanjutnya Undang – Undang juga menyatakan bahwa pendidikan tersebut dilaksanakan untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pendidikan yang dapat mengembangkan potensi diri siswa. Selain itu, pendidikan tidak hanya diarahkan untuk pengembangan kemampuan

intelektual belaka melainkan juga mengembangkan sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa.

Pengembangan ketiga kemampuan (intelektual, sikap, dan ketrampilan) siswa harus dapat diwujudkan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan. Bila hal ini terwujud, maka tujuan dari pendidikan nasional akan dapat tercapai.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dinyatakan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang sesuai adalah menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Namun kenyataannya pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan masih sulit didapatkan, banyak aspek yang mempengaruhi kondisi tersebut antara lain siswa kurang respek terhadap guru dikarenakan ada jurang pemisah antara dunia guru dan siswa, rombongan belajar yang melebihi standar membuat guru kurang nyaman mengajar dan cenderung berjalan apa adanya dan masih banyak faktor lainnya.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait. Salah satu komponen dari pendidikan yang sangat berpengaruh pada peningkatan mutu pendidikan adalah guru. Guru memiliki berbagai peran. Sanjaya (2008:21) menyatakan bahwa guru sebagai sumber belajar bagi siswanya harus dapat menguasai materi yang akan diajarkannya. Selanjutnya Lazanov (1978) dalam DePorter (2000:11) menyatakan bahwa guru sangat menentukan kesuksesan siswa, pengaruh guru sangatlah jelas menjadi faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan siswa. Peran guru bukan sekedar pemberi ilmu pengetahuan tapi guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator.

Sebagai fasilitatornya, guru memiliki peran untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam pelayanan proses pembelajaran perlu diciptakan suasana belajar yang nyaman melalui pengelolaan kelas yang baik. Ini merupakan peran guru sebagai pengelola (*learning manager*). Penyampaian materi dari guru kepada pembelajar tidak hanya melalui ceramah. Seorang guru juga harus mampu menunjukkannya melalui tindakan. Membimbing siswa agar dapat menemukan potensi dirinya dan memberikan semangat serta motivasi kepada siswa merupakan peran guru sebagai pembimbing dan motivator. Setelah proses pembelajaran berlangsung, maka seorang guru perlu mengadakan evaluasi demi untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya. Dengan melaksanakan evaluasi ini maka guru berperan sebagai evaluator.

Guru sebagai tenaga pendidik dengan berbagai peran tersebut harus peka dan tanggap terhadap segala perubahan yang ada di era globalisasi sekarang ini. Guru dituntut untuk dapat memenuhi sejumlah prinsip pembelajaran tertentu, di antaranya guru harus memperhatikan kebutuhan dan perbedaan individual, mengembangkan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, kreatif dan menyenangkan, serta menilai proses dan hasil pembelajaran siswa secara akurat dan komprehensif. Untuk dapat mengimplementasikan kurikulum dengan baik tampaknya masih ditemukan berbagai kendala, seperti persoalan rendahnya motivasi dan kemampuan guru itu sendiri, rasio antara guru dengan siswa yang tidak seimbang, dan keterbatasan sarana. Semua itu menuntut guru untuk dapat mengelola pembelajaran dan mengembangkan bentuk-bentuk strategi pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai.

Untuk melaksanakan tugas secara profesional, guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan – kemungkinan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan, baik dalam arti efek instruksional, tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dalam proses belajar mengajar, maupun dalam arti efek pengiring misalnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka setelah siswa mengikuti diskusi kelompok kecil dalam proses belajarnya.

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan dan juga merupakan salah satu momok yang menakutkan bagi siswa menjadi tantangan bagi para guru. Dalam kehidupan sehari – hari, matematika berperan sangat besar. Besarnya peran matematika tersebut menuntut siswa harus mampu menguasai pelajaran matematika. Untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika memegang peranan penting karena hampir semua ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan matematika.

Matematika sesungguhnya merupakan mata pelajaran yang melatih siswa berpikir kritis, kreatif, berpikir alternatif, berargumentasi ketat, menyatakan buah pikirannya baik dalam lisan maupun tulisan secara sistematis, logis, dan lugas. Dalam matematika juga dapat diajarkan pola berpikir deduktif dan induktif. Hal ini berarti bahwa pada batas tertentu matematika perlu dikuasai oleh segenap warga negara Indonesia karena matematika mampu memberikan bekal penataan nalar dan pembentukan sikap mental. Untuk hal tersebut, maka perlu memerhatikan daya imajinasi dan rasa ingin tahu dari anak didik. Siswa harus dibiasakan untuk diberi kesempatan bertanya dan berpendapat sehingga diharapkan proses pembelajaran matematika lebih bermakna.

Kemudian dalam domain Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya SMK Farmasi Matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam mendukung terhadap mata pelajaran produktif yang membutuhkan kemampuan-kemampuan yang didapat dalam mata pelajaran Matematika. Dalam mencapai tujuan dari mata pelajaran tersebut guru yang efektif harus senantiasa mengasah kemampuan ilmiah dan pedagogik yang diimplementasikan dalam pengajaran di kelas melalui strategi pembelajaran melalui pendekatan *teacher centered* dan pendekatan *student centered*.

Metode diskusi merupakan salah satu bentuk pendekatan *student centered* dengan cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing – masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Untuk mendapatkan hal yang disepakati, tentunya masing – masing menghilangkan perasaan subjektivitas dan emosionalitas yang akan mengurangi bobot pikir dan pertimbangan akal yang semestinya. (Majid, 2008:141)

Proses pembelajaran atau pengajaran kelas (*Classroom Teaching*) menurut Dunkin dan Biddle (1974:38) berada pada empat variabel interaksi yaitu (1) variabel pertanda (*presage variables*) berupa pendidik; (2) variabel konteks (*context variables*) berupa peserta didik, sekolah, masyarakat; (3) variabel proses (*process variables*) berupa interaksi peserta didik dengan pendidik; dan variabel produk (*product variable*) berupa perkembangan peserta didik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama yaitu; (1) kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pembelajaran,

dan (2) kompetensi metodologi pembelajaran. Artinya jika guru menguasai materi pembelajaran diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik yaitu memahami karakteristik siswa, jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal (Sagala 2008 : 63)

Salah satu masalah dalam proses pembelajaran yang dikembangkan guru dewasa ini adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai kemampuan dan selera guru. Pada kenyataannya kemampuan guru tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta motivasi dan kecintaan mereka terhadap profesinya. Ada guru yang dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi siswa. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan kualitas lulusan yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajaran dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Oleh sebab itu untuk mencapai standar proses pendidikan sebaiknya dimulai dengan menganalisis komponen guru (Sanjaya, 2006 : 5).

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyatakan, untuk mencapai kompetensi dasar perlu dikembangkan melalui strategi, model dan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik perlu mendapatkan pengalaman yang bermakna, tahan lama serta bukan merupakan suatu yang verbalisme. Pengalaman belajar dilakukan peserta didik baik di dalam kelas

maupun di luar kelas, dapat juga merupakan kegiatan fisik, mental dan berinteraksi dengan bahan ajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh seluruh siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah direncanakan dan ditentukan sebelumnya. Untuk itu pengalaman belajar harus dilakukan dengan metode yang bervariasi, aktif serta menyenangkan. Selanjutnya pengalaman belajar hendaknya juga memuat kecakapan hidup (*lifeskil*) yang harus dimiliki oleh siswa. Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan dan mampu mengatasinya (DEPDIKNAS, 2007:7-8).

Tujuan belajar yang utama ialah apa yang dipelajari berguna dikemudian hari, Mager (1962) dalam Davies (1991:102) menyatakan bahwa suatu tujuan adalah maksud yang dikomunikasikan dengan melalui suatu pernyataan yang menerangkan adanya perubahan yang diharapkan pada diri siswa, suatu pernyataan mengenai akan menjadi apa siswa bila mereka telah menyelesaikan dan berhasil dalam suatu pengalaman belajar. Pernyataan tersebut adalah suatu deskripsi tentang pola tingkah laku (perbuatan) yang diinginkan dapat dilakukan oleh siswa.

Sebagai guru tentu harus sudah menyadari bahwa untuk menghasilkan siswa yang kreatif, inovatif, inisiatif dan sebagainya maka pembelajaran di kelas harus menyenangkan, menarik dan memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif. Oleh karena itu yang menjadi masalah adalah bagaimana cara menjadikan siswa agar mampu menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan guru dengan cara yang menyenangkan dan bagaimana cara mengelola kelas

secara baik, sehingga guru dapat mengajar dengan gembira serta siswa mampu mengoptimalkan kemampuannya tanpa rasa takut dan terancam, tetapi tetap dalam suasana menyenangkan.

Paradigma lama tentang proses pembelajaran yang bersumber pada teori *tabula rasa* John Lock dimana pikiran seorang anak seperti kertas kosong dan siap menunggu coretan-coretan dari gurunya sepertinya kurang tepat lagi digunakan oleh para pendidik saat ini. Tuntutan pendidikan sudah banyak berubah. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana anak dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal siswa. Belajar melibatkan pembentukan “makna” oleh siswa dari apa yang mereka lakukan, lihat, dan dengar.

Strategi pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *Cooperative Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Falsafah yang mendasari pembelajaran *Cooperative Learning* (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “*homo homini socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.

Sistem pembelajaran gotong royong atau *Cooperative Learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk

bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi, 2002: 14). Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok.

Di dalam *cooperative learning*, siswa diajar untuk dapat bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman – teman satu kelompoknya. Kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi ini menjadi salah satu faktor pendukung bagi siswa dalam pembelajarannya. Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu : (1) Saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, (5) evaluasi proses kelompok.

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah tipe Teams Games Turnament (TGT) yaitu suatu pembelajaran secara berkelompok yang beranggotakan 4-5 orang merupakan campuran heterogen dari aspek gender, tipe, dan inteligensi yang berbeda. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa selalu diberikan motivasi untuk saling membantu dan saling membelajarkan teman sekelompoknya dalam memahami materi pelajaran serta untuk menyelesaikan

tugas akademik dalam rangka mencapai ketuntasan belajar yang maksimal (Slavin : 1995).

Dari aspek karakteristik siswa salah satu yang menjadi perhatian dan fokus adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah cara yang lebih disukai siswa dalam menangkap informasi, memahami, mengingat dan berfikir. Dengan melalui kegiatan memahami siswa akan berusaha berpikir bagaimana cara yang lebih disukainya dalam menangkap pesan si penulis kepada pembaca. Gaya belajar dalam penelitian ini meliputi gaya belajar kinestetik dan visual yang memiliki karakteristik tersendiri. Gaya belajar yang dimiliki siswa satu mendominasi yang lainnya, tidak ada siswa yang hanya memiliki satu gaya belajar saja dan tentunya hal ini mempengaruhi cara siswa dalam mempelajari sesuatu. Dari pendapat diatas, untuk itu dirasa perlu untuk melakukan penelitian ditingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di SMK Pharmaca, yang berlokasi di jalan Tinta No. 45 Medan.

Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di sekolah ini lebih banyak dilakukan metode ceramah dengan cara guru menerangkan dan siswa duduk mendengarkan. Kualifikasi pendidikan guru yang mengajar bidang studi matematika di sekolah ini adalah S1 pendidikan matematika dan merupakan guru senior. Data hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Pharmaca selama tiga tahun terakhir menunjukkan masih rendah yaitu masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai ujian semester kelas XI yang diperoleh siswa untuk bidang studi matematika disajikan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester Genap Bidang Studi Matematika Siswa Kelas XI SMK Pharmaca Medan

Tahun Ajaran	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata – rata	KKM
2008-2009	35	85	60	60
2009-2010	35	80	57,5	60
2010 – 2011	25	90	57,5	60

Sumber : SMK Pharmaca Medan

Melihat masih rendahnya nilai yang diperoleh siswa, untuk itu masih perlu untuk ditingkatkan maka penelitian ini menarik untuk dilakukan dalam menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan melihat karakteristik siswa dalam hal gaya belajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Sebagai pembanding dari pengaruh strategi tersebut akan dilihat pengaruh strategi pembelajaran Ekspositori yang dilakukan secara bersama pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 pada SMK Pharmaca Medan

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di SMK Pharmaca Medan. Masalah yang ada dapat identifikasi antara lain sebagai berikut : (1) Faktor – faktor apakah yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa? (2) Apakah penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar Matematika? (3) Apakah strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika menjadi lebih efektif, kreatif dan menyenangkan? (4) Apakah strategi pembelajaran Ekspositori yang digunakan dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika menjadi lebih efektif dan kreatif? (5) Mengapa gaya belajar mempengaruhi hasil belajar siswa ? (6) Adakah perbedaan hasil belajar

siswa untuk setiap gaya belajar siswa? (7) Apakah strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik? (8) apakah strategi pembelajaran Ekspositori cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik? (9) dari hasil belajar, apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori? (10) bagaimanakah hasil belajar matematika siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori? (11) apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari luasnya masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti. Hal ini diperlukan agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Adapun batasan yang diberikan terhadap strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT dan strategi pembelajaran Ekspositori, karakteristik siswa dibatasi pada gaya belajar siswa kinestetik dan visual serta hasil belajar dibatasi pada bidang studi matematika dengan Trigonometri yang ada pada materi siswa SMK kelas XI semester II

D. Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar matematika kelompok siswa yang diajari dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran Ekspositori?
2. Apakah hasil belajar matematika kelompok siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual?
3. Apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang diajari dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran Ekspositori.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual.
3. Interaksi antara penerapan strategi pembelajaran dan gaya belajar kinestetik dan visual dalam mempengaruhi hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- (1) memperkaya pengetahuan bidang pendidikan, khususnya tentang strategi

pembelajaran kooperatif tipe TGT dan strategi pembelajaran Ekspositori dengan gaya belajar serta hubungannya dengan hasil belajar matematika, (2) menjadi sumbangan pemikiran bagi guru, pengelola, pengembang, pemerhati, lembaga pendidikan, dan peneliti lain yang ingin mengembangkan strategi pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat : (1) sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, (2) sebagai masukan bagi guru dalam mengembangkan desain pembelajaran (3) memberikan sumbangan pemikiran terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam bidang studi matematika di SMK Pharmaca Medan (4) sebagai informasi bagi siswa bahwa strategi pembelajaran kooperatif TGT dapat diterapkan dalam mempelajari sesuatu materi dengan suasana yang menyenangkan.