

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika sebagai suatu mata pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting, baik pola pikirnya dalam membentuk siswa menjadi berkualitas maupun terapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Jihad (2008:153) bahwa:

matematika memiliki dua objek garapan yaitu objek langsung, yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip dan aturan operasi. Sedangkan objek tidak langsung adalah implikasi dari proses pembelajaran matematika, yakni kebiasaan bekerja dengan baik, kemampuan mengalihgunakan cara kerja (memanipulasi dalam arti positif), membangun sikap mental (akhlak) seperti kejujuran.

Perlu adanya proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas agar manfaat dari matematika terhadap pembentukan pola berfikir dan penerapan lainnya dalam kehidupan sehari-hari dapat dirasakan siswa. Proses pendidikan yang baik akan mempengaruhi hasil dari pendidikan tersebut.

Maunah (2009:2) menerangkan bahwa “pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik”. Dari pengertian ini, kita peroleh bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian yang positif. Dengan mempelajari matematika maka proses pendidikan juga akan mendukung terwujudnya pembentukan kepribadian peserta didik (siswa) yang baik.

Walaupun matematika sudah ada dalam pelajaran sekolah, namun kenyataan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memerlukan

peningkatan dalam kepribadian. Artinya, pembentukan kepribadian siswa yang masih kurang maksimal dan perlu adanya perbaikan. Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru ketika berada di kelas adalah dimana siswa menunjukkan perilaku yang negatif, seperti membuat kegaduhan dikelas, dan jika pelajaran sudah dianggap tidak menyenangkan sebagian siswa ada yang tidak memperhatikan pelajaran. Biasanya siswa yang melakukan hal-hal tersebut adalah siswa yang mempunyai kemampuan sedang dan rendah dibidang akademis. Selain itu, siswa yang mempunyai kemampuan tinggi terkadang *enggan* untuk membantu kesulitan ketika siswa yang mempunyai kemampuan sedang dan rendah kurang mengerti pelajaran. Imbasnya hasil belajar siswa kurang memuaskan seperti banyaknya siswa yang tidak mencapai batas KKM yang ditetapkan.

Metode pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan tradisional atau "*konvensional*" akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama secara terus-menerus. Konsep, prinsip, definisi dan rumus-rumus dalam matematika diajarkan melalui pemberitahuan oleh guru kepada siswa. Padahal kegiatan di dalam kelas yang berperan tidak hanya interaksi antara guru dengan murid, akan tetapi interaksi antar sesama siswa juga penting. Hal yang akan terlihat jika hal itu dibiarkan adalah siswa akan menjadi kurang kreatif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, kurang memiliki inisiatif dan konstruktif baik secara intelektual maupun secara emosional. Seharusnya, guru sebagai tenaga pendidik mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di-

sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Ditingkat SMP siswa mulai mendapatkan materi-materi matematika yang dituntut untuk berfikir secara logika. Jika siswa tersebut lambat dalam menerima pelajaran, maka siswa tersebut akan mengalami ketinggalan dalam memahami pelajaran. Kesulitan ini sering dialami setiap guru di kelas yang siswanya memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Selain itu, persaingan yang terjadi antara siswa akan semakin terlihat, khususnya siswa yang unggul dalam pelajaran. Sedangkan siswa yang kurang dalam pelajaran biasanya hanya akan menjadi penonton tanpa ikut untuk mengikuti persaingan tersebut.

Akibat dari permasalahan tersebut adalah hasil belajar yang kurang memuaskan, atau dengan kata lain kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Hasil belajar siswa merupakan suatu indikasi dari perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Namun, jika nilai hasil tes belajar siswa (kognitif) masih banyak yang harus remedial, maka akan membuat seorang guru merasa cukup gagal mengajar. Padahal penilaian hasil belajar tidak hanya mementingkan hasil tes prestasi belajar (kognitif), tapi juga prosesnya (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Hal yang dirasakan peneliti ketika melakukan observasi kepada siswa di kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan, ketika dihadapkan pada kenyataan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran matematika ternyata banyak yang kurang dari harapan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti diperoleh rata-rata hasil belajar matematika pokok bahasan lingkaran adalah 55,2. Kenyataan ini menunjukkan ada kendala dalam pembelajaran matematika di SMP Binaul Ummah Kuningan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dan didukung oleh data-data yang diperoleh dari guru, diperoleh fakta yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi geometri pada bab lingkaran. Gejala ini sungguh memprihatinkan, padahal tingkat penguasaan matematika sangat penting sebagai alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tingkat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai oleh suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolok ukur kemajuan bangsa itu, atau dengan kata lain kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kemampuan sumber daya manusia dalam menguasai IPTEK.

Oleh sebab itu, perlu diterapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang menyenangkan, dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti saling membangun kerja sama, bertanggung jawab, persaingan yang sehat dan disiplin.

Hasil penelitian yang dilakukan Hulten dan Devries (diacu dalam Saragih, 2000:45) menunjukkan bahwa 'kerja kelompok membuat siswa bersemangat untuk belajar, aktif untuk saling menampilkan diri atau berperan diantara teman-teman sebaya'. Sehingga pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat memacu semangat siswa saling membantu dalam mengkonstruksi konsep dan prinsip dalam matematika. Ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dapat dipilih, salah satu diantaranya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mengakomodasi usaha-usaha setiap individu anggota kelompok, tapi juga tetap memberikan penilaian terhadap usaha-usaha kerja kelompok. Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini juga mempunyai kelebihan karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dan guru berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Pokok Bahasan Lingkaran" yang akan dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP Binaul Ummah (BU) Kabupaten Kuningan.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Sebelum peneliti terjun kelapangan, ada beberapa identifikasi masalah yang harus ditentukan. Penentuan masalah ini adalah:

a. Wilayah Kajian

Wilayah kajian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu meningkatkan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pokok bahasan lingkaran.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertumpu pada pendekatan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah penelitian menurut metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dalam rangka merubah perilaku siswa yang negatif sehingga pembelajaran menjadi efektif, yaitu dengan meningkatkan pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pokok bahasan lingkaran yang akan dilakukan pada siswa kelas VIIIA SMP Binaul Ummah (BU) Kabupaten Kuningan.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pokok pembahasan pada penelitian ini, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada masalah pokok sebagai berikut:

a. Efektivitas Pembelajaran Matematika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:284) efektivitas berasal dari kata efektif yang didefinisikan dengan “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan efektivitas adalah “usaha atau tindakan yang dapat membawa hasil yang berkesan”. Adapun Efektivitas pembelajaran (Muhidin, 2009:1) adalah “efektivitas suatu program pembelajaran berkenaan dengan masalah pencapaian tujuan pembelajaran, fungsi dari unsur-unsur pembelajaran, serta tingkat kepuasan dari individu-individu yang terlibat dalam pembelajaran”. Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu efektivitas pembelajaran matematika di kelas VIIIA SMP Binaul Ummah Kuningan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah perolehan hasil belajar matematika yang maksimal. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian luas mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008a:4) hasil belajar

siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian luas mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diambil pada penelitian ini adalah nilai hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan. Aspek yang dinilai untuk mata pelajaran matematika adalah pengetahuan yang umumnya merupakan representasi aspek kognitif dan sikap yang berkaitan dengan kondisi afektif peserta didik (siswa).

Fungsi dari unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran yaitu peserta didik, suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan, dan unsur dinamis pembelajaran pada diri guru. Sedangkan tingkat kepuasan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah tingkat kepuasan siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana/fasilitas memadai, materi dan metode *affordable*, guru profesional. Tinjauan utama efektivitas pembelajaran adalah *outputnya*, yaitu kompetensi siswa dalam mencapai hasil pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:751) adalah “pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan”, pola yang

dimaksud adalah berupa model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2009:4) adalah pembelajaran yang “merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”. Tipe pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran di mana menggunakan turnamen akademik dalam mencapai tujuan kelompok. (Slavin, 2009:163).

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan dalam pelajaran matematika pokok bahasan Lingkaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)?
- b. Bagaimana respon siswa di kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan dalam pelajaran matematika pokok bahasan Lingkaran terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)?

C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahannya yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan dalam pelajaran matematika pokok bahasan Lingkaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Untuk mengetahui respon siswa di kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan dalam pelajaran matematika pokok bahasan Lingkaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang menjadi rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan pikiran positif terutama bagi:

1. Siswa, untuk lebih mandiri, bertanggung jawab, aktif, kompetitif dan membangun interaksi antar siswa yang mengarah pada peningkatan pencapaian hasil belajar matematika.
2. Guru matematika, untuk meningkatkan profesionalisme guru matematika dan mendapatkan strategi dan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Sekolah, dalam mensukseskan tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan oleh Pemerintah

E. KERANGKA PEMIKIRAN

Semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Oleh karena itu, peran seorang guru terutama di kelas sangat mendukung dan berperan penuh dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Minat, bakat, kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Dalam kaitan ini seorang guru perlu memperhatikan peserta didik secara individual, karena antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan.

Menurut Mulyasa (2008:36) bahwa posisi seorang guru terhadap peserta didiknya diantaranya adalah sebagai berikut:

1. sebagai orang tua yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya;
2. teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik;
3. fasilitator yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan, dan bakatnya;
4. memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran pemecahannya;
5. memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab;
6. membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan (*bersilaturahmi*) dengan orang lain secara wajar; mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain, dan lingkungannya;
7. mengembangkan kreatifitas dan;
8. menjadi pembantu ketika diperlukan.

Untuk memenuhi tuntutan di atas, guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan potensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik. Dapat diidentifikasi bahwa seorang guru mempunyai peran sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu (*innovator*), model dan teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreatifitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, aktor, emansipator, evaluator, pengawet, dan sebagai kulminator.

Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan suatu kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode yang berbeda dengan pembelajaran lainnya.

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar disekolah harus fleksibel dan tidak kaku, serta perlu menekankan pada kreatifitas, rasa ingin tahu, bimbingan dan pengarahan kearah kedewasaan.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tugas-tugas kelompok tertentu,

dalam diskusi atau debat kelompok, atau bentuk-bentuk kerja kelompok, atau dalam kegiatan pembelajaran tambahan kelompok lainnya. Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berfikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka, dan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk mencapai hal-hal semacam itu. Pembelajaran kooperatif dapat diaplikasikan untuk semua jenis kelas, terutama kelas yang heterogen yang kemampuan antara peserta didik lainnya berbeda satu sama lain. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah. Karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan yang lebih heterogen, pembelajaran kooperatif menjadi sangat penting.

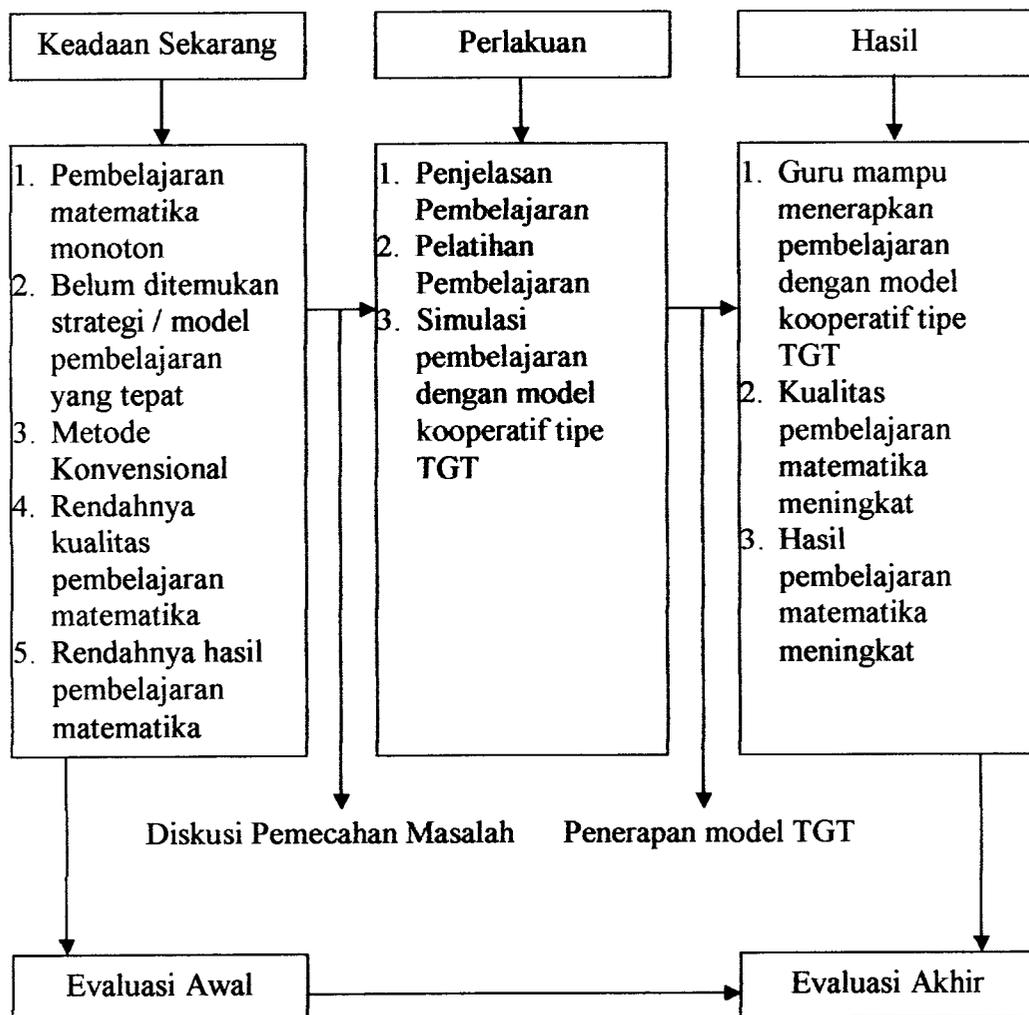
Lebih jauh lagi, pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka, ini jelas melengkapi alasan pentingnya untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dalam kelas-kelas yang berbeda.

Dalam model pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang yang terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang, dan rendah, laki-laki perempuan, dan berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Setelah mendapatkan kesempatan untuk belajar dengan tim mereka, para siswa mengerjakan kuis mengenai materi matematika yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru. Semua tim yang skor rata-rata kuisnya tinggi mendapatkan penghargaan khusus, seperti sertifikat yang menarik atau menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas.

Ide yang melatarbelakangi model pembelajaran kooperatif semacam ini adalah apabila para siswa ingin agar timnya berhasil, mereka akan mendorong anggota timnya untuk lebih baik dan akan membantu melakukannya. Dengan demikian siswa dengan anggota kelompoknya akan saling membantu kesulitan yang dialami masing-masing individu yang ada di kelompoknya dan membangun kerjasama antar individu untuk maju sehingga siswa tersebut terpacu untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Teams Games Tournament (TGT) sebagai sebuah tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individu akan mendapatkan pencapaian hasil belajar yang besar. Sebuah model pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran kooperatif dengan kompetensi kelompok. Dengan demikian salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar akan optimal dicapai oleh siswa.

Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan kerangka pemikiran yang melatarbelakangi peneliti untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

F. HIPOTESIS TINDAKAN

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui ketiga siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII A SMP Binaul Ummah Kuningan dalam mata pelajaran Matematika pokok bahasan Lingkaran.”