

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin pesat serta persaingan bebas telah mengantarkan manusia pada era globalisasi, untuk itu persiapan sumber daya manusia yang unggul dan tangguh mutlak dilakukan sebagai bekal untuk menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks di masa depan, terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan manusia dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang ada di dalam dirinya baik dari segi intelektual, mental dan spiritual. Kualitas sumber daya manusia pada hakekatnya ditentukan oleh kualitas pendidikan yang telah dienyamnya. Semakin baik kualitas pendidikan yang diterapkan maka akan semakin baik pula sumber daya manusia yang dihasilkan.

Pendidikan juga menjadi permasalahan yang selalu menjadi isu hangat untuk dibicarakan di seluruh belahan dunia, seperti halnya di negara kita Indonesia. Berbagai upaya sudah dilakukan pemerintah untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia. Khususnya dalam dunia pendidikan matematika, dapat diketahui matematika itu merupakan cabang ilmu pendidikan yang menjadi induk dari segala ilmu yang ada di dunia. Selain itu, matematika juga merupakan salah satu pelajaran pokok dalam setiap jenjang pendidikan. Matematika diajarkan mulai dari jenjang pendidikan

dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Matematika merupakan salah satu unsur dalam pendidikan. Kegunaan matematika bukan hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan-perhitungan saja, tetapi juga dalam penataan cara berfikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis melakukan evaluasi hingga kemampuan pemecahan masalah (Suherman, 2003:8).

Selain itu pemerintah juga banyak melakukan upaya-upaya yang berkaitan dengan pendidikan matematika antara lain melakukan perubahan kurikulum secara teratur, dengan maksud agar isi kurikulum tidak ketinggalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta kebutuhan masyarakat yang berkembang dengan cepat. Di samping itu juga dilakukan upaya melaksanakan penataran-penataran guru matematika, mengirim tenaga-tenaga kependidikan ke luar negeri untuk mengikuti berbagai kegiatan workshop, seminar, latihan, studi lanjut dan sebagainya.

Sehingga di dalam ilmu matematika benar-benar sangat diperhatikan karena semua kegiatan selalu saja ada yang berkaitan dengan ilmu pendidikan matematika. Menurut NCTM (Fauziah, 2010) menyebutkan bahwa terdapat lima kemampuan dasar matematika, yaitu pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connections*), dan representasi (*representation*). Sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Matematika Sekolah bahwa tujuan diberikannya matematika antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dunia yang selalu berkembang,

melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif.

Tuntutan tujuan yang sangat tinggi tersebut, bisa terjawab apabila dilakukan pengembangan pada materi serta proses pembelajaran yang sesuai. Menurut Gagne (Suherman, 2003) mengemukakan bahwa ketrampilan intelektual tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah. Adapun indikator pemecahan masalah menurut Wardani (Rosita, 2013) adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, serta kecukupan unsure yang diperlukan, (2) merumuskan masalah situasi sehari-hari dalam matematik atau menyusun model matematis, (3) memilih pendekatan atau strategi untuk menyelesaikan masalah baik yang sejenis maupun masalah baru dalam dan di luar matematika, dan (4) menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal atau memeriksa kebenaran jawaban.

Melalui upaya pemecahan masalah tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pikiran, pendapat, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru, menggunakan maupun mengingat kembali konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan sekaligus wawancara kepada para siswa SMP Negeri 1 Purwojati dapat diketahui bahwa pembelajaran konvensional cenderung sangat membosankan apalagi dengan seumuran siswa yang masih

suka bermain. Dan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional nilai hasil belajar siswa masih sangat kurang dari kata memuaskan.

Dimana untuk mencapai hasil belajar yang baik pada siswa, maka di dalam dunia pendidikan perlu terdapat beberapa model pembelajaran yang sudah tidak asing lagi bagi guru-guru khususnya bagi guru SMP, dimana model pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran antara lain model penemuan terbimbing, model pemecahan masalah, model pembelajaran portofolio, model pembelajaran kooperatif. Bahkan dalam model pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe yaitu tipe *Investigation Group* (Grup penyelidikan), tipe *jigsaw*, tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), tipe *Teams Games Tournament* (TGT), *Learning Together* (Belajar bersama), *Numbered Heads Yogether* (NHT).

Pembelajaran kooperatif telah diyakini menjadi salah satu alternatif dalam memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian Asriadi (2010), tentang efektivitas pembelajaran kooperatif dengan pengajaran langsung menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa diajar dengan pembelajaran kooperatif lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan pengajaran langsung.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus ketrampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*

(Riyanto, 2009:256). Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberikan kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain (Widyantini, 2006:3).

Baik tidaknya suatu model pembelajaran atau pemilihan suatu model pembelajaran tergantung pula dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang hendak diajarkan, perkembangan peserta didik, dan kemampuan guru dalam memilih serta mengembangkan model pembelajaran.

Jadi tetap saja alternatif penggunaan model pembelajaran adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik berinteraksi dan bekerja sama dengan teman. Zakaria dan Iksan (2007) menyatakan bahwa “belajar kelompok/ kerjasama dipercaya paling efektif karena murid dengan aktif terlibat dalam berbagi ide dan pekerjaan untuk melengkapi tugas akademis”. McMaster dan Fuchs (2002) menyatakan bahwa “pada penelitian yang dilakukan pada tahun 1990-2000 yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa yang mempunyai kesulitan belajar”.

Dua model pembelajaran inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* seperti yang dikemukakan Mengduo and Xiaoling (2010) menyatakan bahwa “*Jigsaw technique is an effective way to promote student participation*” yaitu *jigsaw* merupakan langkah efektif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) melibatkan semua peserta didik dalam tutor sebaya dan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT adanya unsur permainan dan turnamen. Menurut Roschelle *et al.* (2010) pembelajaran kooperatif sangat berdampak positif bagi siswa dalam pembelajaran matematika karena kepercayaan diri siswa dapat terlatih serta siswa dapat dengan segera mendapatkan timbal balik dari kesalahan yang mereka lakukan lewat diskusi dalam kelompok.

Dengan demikian, sebagai upaya meningkatkan hasil prestasi belajar matematika bagi peserta didik, perlu digunakan model-model pembelajaran yang tepat, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang biasa-biasa saja seperti model pembelajaran konvensional, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi bertukar pendapat, berkolaborasi, kerjasama dengan teman, dan berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran.

Sehingga dalam pembelajaran matematika rendahnya hasil belajar matematika peserta didik pada kelas VII SMP semester 2 mungkin juga sering dikaitkan dengan latar belakang asal sekolah dasar yang sangat

beragam perbedaanya, dari Sekolah Dasar yang peringkatnya rendah, sedang sampai dengan Sekolah Dasar yang peringkatnya tinggi. Dengan kata lain dapat diduga bahwa kemampuan awal siswa tinggi, kemampuan awal sedang dan kemampuan awal rendah dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar masalah dapat dikaji secara fokus dan terarah, maka model pembelajaran yang dibandingkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang akan ditinjau dari hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Purwojati kelas VII.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Populasi Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Purwojati semester genap tahun pelajaran 2018/2019.
- b. Materi bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penyajian data.
- c. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan TGT.
- d. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar di ranah kognitif dimana:

- 1) Hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw akan lebih baik dari model pembelajaran konvensional.
- 2) Hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) akan lebih baik dari model pembelajaran konvensional.
- 3) Hasil belajar matematika siswa yang nantinya dapat mencapai KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik daripada model pembelajaran konvensional?
- b. Apakah rata-rata hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT) siswa dapat mencapai KKM?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang diuraikan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT) akan lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

- b. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Games Turnament* (TGT) siswa dapat mencapai KKM.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas maupun peneliti, guru, siswa, dan sekolah. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Umum

Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam hal pembelajaran matematika utamanya pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT).

2. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan dalam hal melaksanakan pembelajaran dan menambah wawasan tentang model atau metode pembelajaran yang efektif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyempurnaan program pembelajaran matematika di sekolah.

4. Bagi Siswa

Dapat bekerja sama dan berdiskusi dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika.

e. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan keilmuan khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT).
- 2) Sebagai sarana pembelajaran bagi peneliti dalam membuat karya ilmiah yang baik.