

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kemampuan dan prestasi belajar secara integral dan berlangsung sepanjang hidup, baik pendidikan secara formal maupun non formal artinya bahwa pendidikan tersebut merupakan suatu proses berkelanjutan dan tidak henti hentinya setiap saat dan dimana saja .

Ada beberapa faktor yang sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran matematika. Faktor-faktor itulah yang membutuhkan perhatian demi tercapainya peningkatan mutu pendidikan. Salah satu faktor tersebut adalah proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh pendekatan mengajar guru. Dalam hal ini guru sebagai pengajar dan pembimbing, harus mampu menerapkan pendekatan yang baik sehingga dapat meningkatkan kadar kegiatan belajar siswa sebagai upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan matematika.

Kondisi pembelajaran di sekolah memang perlu diperbaiki, mengingat banyaknya proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa hanya menerima materi pembelajaran secara pasif. Hal tersebut terjadi karena para guru masih menerapkan teori lama dalam pendidikan, sehingga guru berkewajiban untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan siswa tinggal menerima

saja sebagaimana dijelaskan oleh guru. Dalam teori pendidikan modern siswa tidak lagi dipandang sebagai benda mati yang tidak punya potensi yang harus dikembangkan sesuai dengan tingkat kemampuan sehingga dapat mengembangkan dirinya lebih optimal.

Selama ini pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk mencapai tujuan sesuai dengan kurikulum. Para guru dalam target kurikulum tersebut cenderung menggunakan teknik pembelajaran dengan mementingkan hasil (prestasi) belajar saja dan mengabaikan proses belajar. Dalam pembelajaran harus diperhatikan hubungan atau interaksi antar siswa, siswa dengan guru serta siswa dengan lingkungannya. Selain untuk ketuntasan materi, pembelajaran juga mempunyai tujuan yaitu penekanan pada aspek aktivitas dan kreatifitas dalam pembelajaran.

Masalah klasik yang sering muncul adalah keluhan dari masyarakat, bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah-sekolah masih menggunakan pendekatan tradisional atau konvensional, yaitu guru mendominasi pembelajaran serta kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep sendiri sehingga siswa hanya pasif dan guru yang aktif.

Dewasa ini banyak dikembangkan pembelajaran kooperatif yang dipelopori oleh Robert Slavin dan kawan-kawan (1986). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode yang menimbulkan keaktifan siswa karena pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerja sama dalam suatu kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama-sama dengan teman-temannya. Dengan belajar bersama dalam satu kelompok,

maka siswa dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung dalam menyelesaikan masalah sehingga apa yang diperoleh siswa dapat membekas dalam ingatannya. Dalam pembelajaran ini siswa bekerja dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan tugas, membuat produk, berbagai ide dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan suatu masalah.

Teams Games Tournaments (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik (Saminan, 2001: 133). *Teams Games Tournaments* (TGT) akan menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab siswa pada kelompoknya. Mereka akan saling membantu untuk sukses bersama namun tetap mengetahui keberhasilan individu.

Hasil pengamatan peneliti terhadap nilai mata pelajaran matematika untuk beberapa pokok bahasan yang berbeda di kelas VIIA SMP Muhammadiyah 17 plus adalah sebagai berikut. Siswa yang memperoleh nilai diatas 80 ada 8%, yang memperoleh 79 s/d 70 ada 47%, dan siswa yang nilainya kurang dari 70 ada 45%. Sedang aktivitas belajar siswa masih terbatas pada mengingat informasi dan mengungkap kembali apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran Irisan Himpunan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII semester II SMP Muhammadiyah 17 plus.

1.2 Identifikasi Masalah

Belajar merupakan aktivitas pokok yang harus dilakukan oleh setiap siswa yang mengalami proses pendidikan di sekolah. Karena setiap siswa tentunya ingin memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Sujana (1989 : 39 – 40), keberhasilan siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: (1) kemampuan yang dimiliki siswa, (2) Motivasi belajar siswa, (3) Minat, perhatian dan sikap siswa, (4) Kebiasaan belajar siswa dan (5) Kondisi fisik dan psikis siswa. Sedangkan faktor eksternalnya berupa kualitas pengajaran.

Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran dalam faktor eksternal adalah efektif tidaknya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Efektif tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Sedangkan aktivitas siswa dan respon siswa ditentukan oleh strategi dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar di kelas, misalnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa sebagaimana yang dijelaskan di atas dapat diidentifikasi sejumlah masalah yang relevan dengan keberhasilan belajar matematika, antara lain:

1. Apakah kemampuan dan motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa?
2. Adakah hubungan minat, perhatian dan sikap siswa terhadap prestasi belajar siswa?

3. Seberapa besar pengaruh kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa?
4. Adakah pengaruh kondisi fisik dan psikis siswa terhadap prestasi belajar siswa?
5. Bagaimana prestasi belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?
6. Apakah aktifitas siswa yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa?
7. Apakah respon siswa yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa?

1.3 Fokus Penelitian.

Mengingat keterbatasan yang ada pada penulis, maka penulis memberi batasan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIIA SMP Muhammadiyah 17 plus tahun ajaran 2013/2014
- b. Materi yang digunakan untuk penelitian ini terbatas pada sub pokok bahasan himpunan.
- c. Metode yang digunakan hanya metode ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas (game turnamen):

Pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik yaitu turnamen antar kelompok dan turnamen individu (Saminan, 2001: 133)

Pokok bahasan irisan himpunan adalah pokok bahasan yang diajarkan pada siswa kelas VII SMP semester II. Ketuntasan hasil belajar siswa adalah suatu pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap unit pelajaran baik secara perorangan atau kelompok berdasarkan skor hasil tes tentang irisan himpunan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran Irisan himpunan dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII semester II SMP Muhammadiyah 17 plus tahun ajaran 2013/2014?
2. Bagaimana aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran Irisan himpunan dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII semester II SMP Muhammadiyah 17 plus Tahun ajaran 2013/2014?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Irisan himpunan dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII semester II SMP Muhammadiyah 17 plus tahun ajaran 2013/2014?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- Mendeskripsikan belajar yang dicapai dalam pembelajaran irisan himpunan dengan menggunakan metode *teams games tournaments* (TGT) pada siswa kelas VIIA semester II SMP Muhammadiyah 17 plus tahun ajaran 2014
- Mengetahui aktifitas guru dan siswa selama pembelajaran irisan himpunan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII semester II SMP Muhammadiyah 17 Plus tahun ajaran 2014
- Mengetahui respon siswa selama mengikuti pembelajaran irisan himpunan dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VII semester II SMP Muhammadiyah 17 plus Tahun ajaran 2014

1.6 Indikator Keberhasilan

Hasil belajar menurut Udin S. Winataputra (2007: 10), merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi keterampilan proses keaktifan motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan, Sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar . Dari sisi guru, tindak

mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar .

Pengertian dari hasil belajar adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap unit bahan ajar, baik secara perorangan maupun kelompok. Kreteria untuk ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:

- Ketuntasan perorangan, seorang siswa disebut telah tuntas dalam belajar bila ia telah mencapai skor ≥ 70 , sumber di dapat berdasarkan petunjuk pelaksanaan dari SMP Muhammadiyah 17 plus Surabaya
- Ketuntasan klasikal, Suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila dikelas tersebut telah terdapat minimal 85% yang telah mencapai daya serap individual ≥ 70

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian adalah:.

1. Bagi guru, sebagai masukan untuk menentukan metode mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika;
2. Bagi siswa, dapat memperoleh suasana yang bervariasi dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami himpunan.
3. Bagi peneliti, sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan