

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang hampir ada pada setiap jenjang Pendidikan mulai dari bangku sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Matematika juga sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam kehidupan setiap manusia. Menyadari pentingnya hal tersebut, belajar matematika seharusnya menjadi kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan. Namun dewasa ini, mata pelajaran yang masih dianggap paling sulit dan susah dipahami kebanyakan siswa adalah matematika. Berdasarkan hasil survei disekolah, masih banyak siswa yang hasil belajar matematikanya tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran matematika sehingga mengakibatkan siswa cenderung kurang aktif karena pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai dengan mata pelajaran yang di ampuh. Belajar matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan merupakan tugas guru.

Guru merupakan sosok yang keberadaannya tidak dapat digantikan oleh media atau fasilitas pembelajaran apapun. Kehadiran guru masih tetap diperlukan, guru harus tetap melaksanakan pembelajaran secara langsung di depan siswa. Oleh karena itu apapun alasannya guru harus mengajar langsung di depan siswa agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Seiring dengan perkembangan jaman yang berdampak terhadap perubahan kurikulum pembelajaran, kualitas pembelajaran perlu selalu ditingkatkan. Keadaan tersebut dapat dimulai dengan peningkatan kompetensi para guru, baik dalam menyampaikan materi, menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat, menggunakan media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik.

Guru yang profesional pada hakekatnya adalah mampu menyampaikan materi pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Namun demikian untuk mencapai ke arah tersebut perlu berbagai latihan, penguasaan dan wawasan dalam pembelajaran, termasuk salah satunya menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran matematika, guru tidak cukup terfokus hanya pada satu model dan metode tertentu saja. Guru perlu mencoba menerapkan berbagai model dan metode yang sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran, termasuk dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode belajar kelompok. Pemilihan model dan metode yang tepat tersebut akan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Miftahul Huda (2012:68) dalam Harjoko (2014:1) menyatakan “jika model pembelajaran kooperatif tidak dirancang dengan baik maka pembelajaran kooperatif akan berdampak pada munculnya beberapa siswa yang tidak bertanggungjawab secara personal pada tugas kelompoknya, selain itu beberapa siswa dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota kelompok lainya”. Untuk menghindari dampak tersebut penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) yang berisigame akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. “Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi” (Miftahul Huda, 2012:116). Melalui model tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya.

Berdasarkan konsep tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif perlu diterapkan dan dikembangkan guru dengan terlebih dahulu menguasai strategi atau langkah-langkahnya. Model pembelajaran kooperatif merupakan variasi guru dalam melaksanakan pembelajaran perlu dikembangkan. Guru perlu secara cermat memilih materi yang tepat untuk menggunakan model pembelajaran ini tidak hanya itu guru juga harus bisa menyesuaikan media dengan materi pembelajaran yang

diampuh, sehingga hasil belajar siswa lebih optimal. Keberadaan penerapan metode belajar kelompok untuk mata pelajaran matematika sangat diperlukan. Para siswa dapat saling sharing pengetahuan dalam pengambilan keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Keadaan tersebut memberikan manfaat sebagai pengalaman belajar yang nyata bagi para siswa apalagi mata pelajaran matematika secara keseluruhan lebih menekankan kepada praktik dibandingkan dengan hanya memahami konsep secara abstrak saja. Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan selanjutnya menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam bentuk penelitian, sehingga judul yang ditetapkan : “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Penyajian Data Dengan Media BUTA (Gabus Pita).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dalam pembelajaran matematika.
3. Kurangnya pengembangan kreatifitas guru matematika dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Pembelajaran kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Suarabaya, semester II tahun pelajaran 2016/2017 pada materi penyajian data.

2. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data dengan menggunakan media BUTA (gabus pita).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media BUTA (gabus pita) dalam materi penyajian data pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya?
2. Bagaimana respon siswa mengenai penggunaan media BUTA (gabus pita) pada materi penyajian data pada kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya?

E. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam kajian ini adalah ingin mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media BUTA (gabus pita). Secara rinci tujuan yang ingin dimaksud sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media BUTA (gabus pita) dalam materi penyajian data pada kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
2. Mendeskripsikan respon siswa mengenai penggunaan media BUTA (gabus pita) pada materi penyajian data pada kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

F. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan pedoman dari SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika siswa yang tuntas belajar adalah $\geq 80\%$ dan rata-rata nilai siswa 80.

G. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penyajian data dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang dianggap penting dan perannya yang cukup besar dalam hal meningkatkan pemahaman, kemampuan, keaktifan dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu guru dapat menerapkan media BUTA (gabus pita) pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas.
2. Dapat mendeteksi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahan masalah yang tepat.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan langkah awal untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Guru

1. Dengan mengetahui hasil belajar siswa dalam pendekatan dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika, keterampilan dalam merumuskan masalah atau mengajukan masalah matematika untuk mencapai salah satu tujuan peningkatan hasil belajar matematika.
2. Dapat digunakan sebagai dasar dalam menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai acuan dalam penggunaan media BUTA (gabus pita).

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi sumbangan yang berharga dalam rangka peningkatan pembelajaran matematika dan usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal penyajian data serta siswa dapat menyelesaikan soal penyajian data melalui media BUTA (gabus pita).