

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada Era Revolusi Industri 4.0 saat ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sudah mulai menerapkan Standar Internasional untuk semua mata pelajaran khususnya matematika yang disebut dengan HOTS (*High Order Thinking Skills*) yang artinya adalah kemampuan berfikir kritis, logis dan kreatif. HOTS ini bukanlah mata pelajaran, bukan juga soal ujian. Namun tujuan akhir yang harus dicapai peserta didik melalui pendekatan, proses dan metode pembelajaran (Tribunnews, 2018).

Dalam pelaksanaannya, HOTS ini telah diterapkan pada UNBK (*Ujian Nasional Berbasis Komputer*) pada April 2018 lalu. Menurut Muhadjir Effendy selaku menteri pendidikan dan kebudayaan, pemerintah membuat soal UNBK 2018 lebih sulit dari sebelumnya dan hampir seluruh peserta ujian merasa kesulitan dalam memahami dan menjawab soal matematika. Hal ini dikarenakan di dalam soal UNBK matematika mengandung beberapa kompetensi HOTS diantaranya, berfikir kritis (*critical thinking*); kreatif dan inovasi (*creativity and innovation*); kemampuan berkomunikasi (*communication skills*); bekerjasama (*collaboration*); dan kepercayaan diri (*confidence*) (Tribunnews, 2018).

Permasalahannya adalah tidak semua sekolah sudah menerapkan HOTS tersebut, masih ada beberapa sekolah yang belum sepenuhnya menerapkan HOTS, dan proses pembelajarannya masih secara pasif dimana guru yang menerangkan dan murid hanya mendengarkan serta mengerjakan latihan saja. Salah satunya terjadi di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 oktober 2018 dengan guru mata pelajaran matematika disekolah tersebut, Guru belum menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan HOTS seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS). Pelaksanaan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, dimana guru lebih aktif daripada siswa. Namun demikian perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru masih tidak sesuai dengan kondisi kelas yang mana siswa-siswi tidak menyukai matematika. Dilihat dari hasil belajar yang diperoleh khususnya kelas X IPA 2 pada ujian tengah semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 hanya 5 siswa atau 16,12% yang tuntas mencapai KKM, sedangkan 26 siswa lainnya atau 83,88% belum tuntas. Sedangkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 oktober

2018 dalam proses pembelajaran matematika dikelas X IPA 2 SMA Muhammadiyah 4 Surabaya, siswa lebih memilih untuk melakukan kegiatan lain seperti bermain game android, tidur, menggosip dan lain sebagainya dari pada mengikuti pembelajaran matematika. Peneliti pun mewawancarai beberapa siswa mengenai pelajaran matematika, mereka menganggap bahwa matematika tidak seru, sulit, dan sangat membosankan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dikelas X IPA 2 SMA Muhammadiyah 4 Surabaya belum berlangsung seperti yang diharapkan.

Respon siswa dalam pelajaran matematika akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran. Sebaiknya model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang dapat menimbulkan respon belajar siswa serta berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang mengandung salah satu komponen HOTS adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Abidin (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran dimana guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan. Dengan model pembelajaran kooperatif ini siswa akan lebih bertanggung jawab dengan kelompoknya, mereka akan saling berkomunikasi dalam memecahkan masalah tersebut.

Pembelajaran kooperatif ini sangatlah efektif dan mudah diterapkan. Namun pembelajaran kooperatif ini terkadang malah semakin membuat minat belajar siswa menurun dikarenakan dalam suatu kelompok hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan selebihnya hanya menitip nama saja. Jadi model pembelajaran yang dapat di terapkan adalah model pembelajaran yang membuat seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran tersebut.

Dari permasalahan di atas, model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT ini dapat menunjang kemampuan berkomunikasi dan kepercayaan diri peserta didik. Peserta didik akan dikelompokkan secara heterogen dan akan melibatkan seluruh aktivitas peserta didik, mereka akan merasa senang dan tidak bosan karena mengandung unsur permainan (Shoimin, 2014: 203).

Berdasarkan hasil penelitian dari Ika Fitria Yuliani (2007) menunjukkan bahwa penerapan metode TGT pada pembelajaran irisan himpunan di kelas VII semester II SMP Muhammadiyah I Kapasan berhasil 26 dari 30 siswa telah tuntas hasil belajarnya yaitu

87% dan minat siswa meningkat sampai 93% dalam mengikuti pembelajaran dengan metode TGT ini.

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian dari Fiqi Achmad Syaifudin (2018:74) hasil belajar siswa mulai meningkat setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT, pada KD-1 86,95% dari seluruh siswa mencapai KKM dan pada KD-2 91,30% dari seluruh siswa yang mencapai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Pada pembelajaran di era industri 4.0 wajib mengarah pada HOTS dan kondisi siswa yang membutuhkan suasana kelas yang menyenangkan berbentuk permainan atau game, oleh karena itu pada penelitian ini peneliti mengusulkan suatu model pembelajaran yang memadukan TGT dan HOTS yang dinamakan TGT-HOTS (*Teams Game Tournament-High Order Thinking Skill*). Penulis telah memodifikasi langkah-langkah permainan TGT-HOTS dalam perangkat pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar dan respon siswa untuk belajar matematika khususnya pada materi trigonometri.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul:

“Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Kooperatif tipe TGT-HOTS (*Teams Games Tournament - High Order Thinking Skill*) pada Materi Trigonometri kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat disimpulkan beberapa masalah antara lain.

1. Kondisi kelas sering kali membuat guru kewalahan dan proses pembelajaran terganggu sehingga pembelajaran tidak sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh guru.
2. Metode pembelajaran yang digunakan hanya metode ceramah dimana guru lebih aktif, sehingga siswa lebih cepat bosan dan suasana kelas menjadi monoton.
3. Kurangnya ketersediaan bahan ajar yang menarik yang dapat memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi Trigonometri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disimpulkan, penelitian ini terfokus pada masalah pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS untuk pembelajaran matematika pada materi trigonometri dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT-HOTS kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT-HOTS (*Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill*) pada materi trigonometri kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya?

E. Tujuan Pengembangan

Mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT-HOTS (*Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill*) pada materi trigonometri kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa) dan lain-lain. Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan hanya berupa RPP dan LKS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT-HOTS (*Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill*) pada materi trigonometri untuk kelas X SMA dengan spesifikasi berikut.

1. Pada penelitian ini perangkat yang akan dikembangkan adalah RPP dan LKS dengan materi trigonometri kelas X SMA.
2. Perangkat pembelajaran matematika pada penelitian ini mengacu pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT-HOTS.
3. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi dengan tahapan yang meliputi: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan evaluasi.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan memiliki beberapa manfaat seperti manfaat teoritis dan praktis. Beberapa manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan pada penelitian ini adalah dapat meningkatkan mutu pendidikan disekolah dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang tepat untuk digunakan dikelas.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

- 1) Siswa merasa senang karena mendapatkan model pembelajaran yang berbentuk permainan yang membuat siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
- 2) Dapat membuat siswa lebih giat dalam belajar matematika

b) Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran matematika yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

c) Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman yang berharga bagi seorang calon guru yang nantinya akan dijadikan atau dimasukkan dalam pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Fokus penelitian sangat diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas X IPA 2 SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.
2. Peneliti hanya mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS.
3. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Trigonometri
4. Model pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang hanya terdiri dari analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan evaluasi.

I. Definisi Operasional

Beberapa deskripsi istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS yang lebih baik dan berkualitas

2. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbentuk kelompok secara heterogen yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa
3. TGT-HOTS (*Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill*) adalah pembelajaran kooperatif yang mengacu pada pemikiran kritis siswa dalam bentuk permainan kompetisi yang akan meriviu pelajaran sebelum memulai kompetisi tersebut.
4. Trigonometri merupakan pembelajaran matematika berupa hubungan sudut segitiga dan fungsi dasar dari sebuah relasi.

