

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Nurkholis, 2013) Pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan pikiran, budi pekerti serta jasmani anak, sehingga dapat memajukan kesempurnaan hidup. Kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya. Melalui pendidikan manusia dapat mentransfer ilmu pengetahuan, nilai-nilai keterampilan serta teknologi kepada generasi penerusnya. Salah pendidikan yang diajarkan disekolah yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu bagian dari mata pelajaran dan pemikiran abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif (Hasratuddin, 2014). Dalam kehidupan setiap manusia matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berperan penting. Menyadari pentingnya hal tersebut, belajar matematika seharusnya menjadi kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan. Hasil observasi di sekolah, masih banyak siswa yang hasil belajar matematikanya tergolong rendah. Kurang aktifnya siswa disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah. Hasil yang didapat ketika melakukan observasi, partisipasi keaktifan siswa sebesar 32,35%. 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 seorang pendidik dengan tugas utama mengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, menilai, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal,

pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta perguruan tinggi. (Shabir, 2015). Guru tidak hanya memberi ilmu pengetahuan pada siswanya, tetapi merupakan sumber ilmu moral dan akhlak yang mulia. Yang akan membentuk seluruh pribadi anak didiknya menjadi manusia yang berakhlak mulia, karena itu eksistensi guru selain mengajar juga harus mempraktekkan nilai-nilai pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMP Negeri 31 Surabaya terlihat bahwa : (1) pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, (2) minimnya media pembelajaran di sekolah, (3) siswa kurang percaya diri jika disuruh maju ke depan untuk mengerjakan soal (4) posisi mengajar guru yang masih terlihat guru berada di depan kelas sehingga siswa tidak menyukai pembelajaran matematika kurang berminat (5) hasil belajar matematika yang masih relatif rendah. Hal tersebut tampak pada rata-rata nilai Ulangan Harian matematika siswa kelas VIII C SMPN 31 Surabaya sebesar 53,75 sedangkan KKM untuk mata pelajaran matematika sebesar 75. Kendala tersebut diduga disebabkan oleh kurangnya ketelitian pengoperasian serta kemampuan penguasaan konsep materi. Mencermati hal di atas model pembelajaran dan media pembelajaran dipandang mempunyai peran strategis dalam upaya mendorong keberhasilan proses belajar mengajar. Guru dituntut menguasai dan menggunakan metode, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran yang tepat sehingga tercapai pembelajaran siswa aktif dan efektif.

(Huda, 2011) menyatakan “ Apabila model pembelajaran kooperatif tidak dibuat dengan baik maka pembelajaran kooperatif akan berdampak pada interaksi sosial siswa. Interaksi sosial yang muncul meliputi siswa yang tidak bertanggung jawab secara individu maupun pada tugas kelompoknya, selain itu siswa dianggap tidak mampu atau cenderung diabaikan oleh anggota kelompok lainnya”. Untuk menghindari dampak tersebut penggunaan model pembelajaran kooperatif *Time Token* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Time Token* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Pola interaksi siswa yang matang sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya pencapaian suatu pembelajaran. Kegagalan guru dalam mengelola

kelas berakibat tujuan pembelajaran pun sulit untuk dicapai. Maka guru harus mampu menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran (Arsyad, 2013). Banyak media yang sudah digunakan dalam pembelajaran lingkaran diantaranya : TOGA, Desa Lolipop. Dari beberapa jenis media yang sudah ada, peneliti dapat mengembangkannya menjadi media yang lebih menarik dan inovatif. Serta dapat mengembangkan dengan pendekatan yang bervariasi dalam menemukan konsep dari keliling dan luas lingkaran. Salah satunya yaitu media TOGA. Media TOGA dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga ketuntasan klasikal mencapai ≥ 75 .

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah media *Paper Circle*. Media *Paper Circle* merupakan media matematika yang dapat digunakan untuk menemukan konsep dari keliling dan luas lingkaran. Media *Paper Circle* ini berbahan dasar dari kertas karton yang dimodifikasi sedemikian hingga menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengedepankan keaktifan dan suasana lingkungan yang menyenangkan. Menurut Eliyana dalam (Sulistiawati, 2017) *Time Token* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk dalam kelompok belajar, yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan peserta didik diam sama sekali dalam berdiskusi

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih judul ” **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token* Dengan Media *Paper Circle***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan model dan media dalam pembelajaran matematika masih kurang.
2. Pemahaman siswa terhadap konsep dalam pembelajaran matematika masih kurang.

3. Pengembangan kreatifitas guru matematika dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa masih kurang.
4. Kemampuan berkomunikasi antar siswa masih kurang.

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 VIII-C SMPN 31 Surabaya, semester II tahun pelajaran 2018/2019 pada materi lingkaran.
2. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif *Time Token* pada materi lingkaran dengan menggunakan media *Paper Circle*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya dengan menggunakan media *Paper Circle* dalam materi lingkaran dengan model *Time Token*?
2. Bagaimana respon siswa kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya mengenai penggunaan media *Paper Circle* dalam materi lingkaran dengan model *Time Token*?
3. Bagaimana aktivitas siswa kelas VIII-C dalam mempelajari materi lingkaran dengan menggunakan model *Time Token* melalui media *Paper Circle*?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 31 Surabaya dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*. Secara rinci tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Paper Circle* dalam materi lingkaran pada siswa kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya.
2. Mendeskripsikan respon siswa mengenai kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya mengenai penggunaan media *Paper Circle* dalam materi lingkaran melalui model pembelajaran *Time Token*.
3. Mendeskripsikan aktivitas siswa kelas VIII-C dalam mempelajari materi lingkaran dengan menggunakan model *Time Token* melalui media *Paper Circle*.

F. Indikator Keberhasilan

Hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika banyaknya siswa kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya tahun pelajaran 2018-2019 yang tuntas mencapai standar KKM minimal 85%. Nilai *N – Gain* termasuk minimal kategori sedang, respon siswa positif dan indikator aktivitas positif siswa meningkat.

G. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini telah dicapai, maka hasil yang diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan inspirasi guru untuk mengembangkan media *Paper Circle* dalam peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Time Token*, meningkatkan kemandirian belajar siswa dan mutu pembelajaran matematika.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam menyampaikan ide atau pemikiran selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Time Token* dan media *Paper Circle*. Sehingga dapat memperbaiki hasil belajar matematika siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi salah satu referensi model pembelajaran *Time Token* dengan media *Paper Circle* dalam rangka peningkatan pembelajaran matematika dan

usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal unsur-unsur dan menyelesaikan soal lingkaran.

4. *Bagi Peneliti*

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada setting kelas, lokasi, waktu dan subyek yang berbeda sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media *Paper Circle* dapat dibuktikan secara nyata.

