

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia hidup membutuhkan pendidikan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui masyarakat. Upaya dalam memperbaiki mutu pendidikan telah dilakukan, diantaranya pada pengembangan maupun penyempurnaan kurikulum yang dilakukan secara bertahap, konsisten dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi.

Pendidikan di sekolah tidak dapat terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran merupakan proses yang melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru merupakan peran utama dalam pendidikan, karena guru mempunyai tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas. Tanggung jawab belajar berada pada siswa, oleh karena itu siswa harus memahami sejumlah mata pelajaran dan dituntut untuk mampu menyelesaikan berbagai tugas belajar yang dibebankan kepadanya. Sedangkan guru bertanggung jawab untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa mempunyai minat dalam belajarnya. Namun, siswa

memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda seperti dalam hal cara belajar, minat, kesenangan dan pengalaman.

Pada Ujian Nasional (UN) matematika dianggap sebagai pelajaran yang sangat diperhitungkan dan menjadi salah satu indikator kelulusan siswa. Kenapa matematika dijadikan indikator kelulusan? Matematika itu penting. Faktanya, di SDN Mampangprapatan 02 telah ditetapkan bahwa nilai standar kelulusan UASBN 2010 untuk 39 peserta didik kelas VI untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia 4,00; Matematika 3,00; dan IPA 4,00 (Sutirto). Matematika memiliki nilai standar kelulusan paling rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain, sebab matematika dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan suatu upaya dari seorang pendidik agar masalah tersebut dapat diatasi dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Napoleon Bonaparte pernah berkata “bayangkan satu hari saja, bagaimana kondisi dan situasi dunia apabila manusia kehilangan kemampuan matematika”. Sudah pasti dunia akan kacau, karena kita tidak lagi mengenal angka atau uang, mengenal aljabar dan bahwa kita tidak tahu bahwa Tuhan kita satu.

Banyak orang mengatakan mutu pendidikan Indonesia, terutama dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Berdasarkan *Human Development Index* (HDI) menunjukkan, Indonesia menempati peringkat ke-108 dari 178 negara pada tahun 2007 (Martinis Yamin; Bansu I. Ansari 2008:2). Banyak faktor yang berpengaruh dalam rendahnya prestasi belajar matematika. Salah satunya soal yang diberikan guru matematika di Indonesia

terlalu kaku. Akibatnya siswa seringkali merasa bosan dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan.

Dalam upaya meningkatkan kualitas, maka diperlukan berbagai terobosan baik dalam kurikulum, strategi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi-inovasi strategi pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan strategi pembelajaran lebih optimal yang dapat memberikan hasil belajar yang baik. Agar pembelajaran lebih optimal maka guru diharapkan mampu menerapkan model-model pembelajaran yang variatif, efektif dan selektif sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan.

Salah satu model yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu strategi pembelajaran kooperatif. Penerapan model kooperatif menurut penelitian yang selama ini dilakukan terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Semua metode kooperatif menitikberatkan pada proses belajar dalam kelompok dan bukan mengerjakan bersama dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja dan belajar satu sama lain untuk mencapai tujuan kelompok. Pembelajaran kooperatif diartikan pula sebagai suatu motif

kerja sama, setiap individu dihadapkan pada pilihan yang harus diikuti apakah memilih kerja sama, kompetisi, dan individualis (Anita Lie, 2002:2).

Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa dilatih untuk dapat kerja sama dan mengakui perbedaan pendapat dengan orang lain, sedangkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen/permainan, akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil team mereka dengan anggota team lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert E. Slavin, 2008:163).

Keterampilan guru dalam menggunakan bentuk pengajaran siswa atau strategi pembelajaran yang tepat, akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan tentunya akan menuju pada tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Metode pengajaran yang baik adalah metode yang mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan dan melatih kemampuan siswa dalam berbagai kegiatan, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Oleh karena itu metode yang baik adalah metode yang mampu membantu siswa dalam menghadapi masalahnya, sebab orang tidak bebas dari masalah.

Dalam pelajaran matematika, sesuai metode pengajaran belum tentu sesuai untuk setiap pokok bahasan yang ada. Untuk memilih suatu metode pengajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Apabila seorang guru

dalam pemilihan metode pengajaran kurang tepat kemungkinan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Disamping ketepatan dalam menggunakan metode, pemberian tugas dan latihan-latihan, juga diharapkan mempunyai kemampuan awal yang baik. Tidak sedikit yang waktu di SD mempunyai prestasi belajar yang cukup baik, setelah di SLTP prestasinya mengecewakan. Hal semacam ini tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar baik di SD maupun SLTP. Agar proses belajar mengajar berhasil dengan baik dan berjalan efektif maka diperlukan usaha keras dari semua pihak, baik itu siswa, guru, orang tua, lingkungan maupun pemerintah.

Dalam pengajaran pokok bahasan persegi panjang dari 3 sub pokok bahasan yaitu persegi panjang, persegi, dan keliling serta luas dari persegi panjang dan persegi itu sendiri maka terdapat beberapa masalah yaitu, bagaimana pengertian persegi panjang dan persegi, bagaimana menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan sifat-sifat persegi panjang dan persegi, bagaimana menentukan rumus keliling dan luas dari persegi panjang dan persegi.

Strategi *guided discovery* merupakan salah satu upaya penting untuk memperoleh keberhasilan belajar yang optimal. Materi pelajaran akan lebih mudah dikuasai dan dihayati oleh siswa, bila siswa mengalami sendiri peristiwa belajar tersebut. Strategi *guided discovery* menurut Roestiyah (2001:20) adalah salah satu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam

proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, membaca sendiri, dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Proses pendidikan individu dikatakan berhasil jika ia dapat menyelesaikan suatu program pendidikan tepat waktunya dengan prestasi atau hasil belajar yang baik. Tidak berlebihan kiranya bila dalam penelitian ini, masalah metode mengajar peneliti dijadikan kajian dalam rangka mencari suatu cara atau metode penyajian pelajaran yang sesuai guna penyajian materi pelajaran matematika pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang dalam hubungannya dengan usaha peningkatan prestasi belajar siswa.

Melalui eksperimentasi ini, diharapkan ada peningkatan kemampuan awal siswa yang signifikan. Guru matematika sebagai mitra peneliti sangat mendukung dalam upaya pencapaian kondisi tersebut.

Melalui pembelajaran dengan strategi *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan lebih efektif, karena siswa akan belajar lebih aktif dalam berfikir dan memahami materi secara berkelompok dan siswa dapat lebih mudah menyerap materi pelajaran, serta kematangan pemahaman terhadap jumlah materi pelajaran.

Kemampuan awal siswa merupakan prasarat yang harus dimiliki siswa agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik sehingga dimungkinkan siswa mempunyai latar belakang kemampuan awal yang baik akan dapat mengikuti pelajaran dengan mudah.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengaruh penggunaan dengan strategi *guided discovery* dan strategi pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap prestasi ditinjau dari kemampuan awal siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, menimbulkan berbagai masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa cenderung rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain.
2. Kurang diperhatikannya kemampuan awal siswa pada saat kegiatan belajar mengajar yang dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa.
3. Kemungkinan dengan adanya strategi *guided discovery* (penemuan terbimbing) dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT maka menyebabkan perbedaan hasil belajar yang dicapai.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka terdapat berbagai macam masalah dan luasnya bidang penelitian. Oleh karena itu perlu dibatasi agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan pasti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT.

TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen/permainan, akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil team mereka dengan anggota team lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Guided Discovery adalah mencari dan menemukan sendiri dan membuktikan hal yang sudah diketahui dengan cara mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, dan guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa bila diperlukan.

2. Kemampuan awal dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam menguasai suatu pelajaran matematika yang dijadikan tolak ukur untuk mempelajari matematika pelajaran selanjutnya.
3. Prestasi belajar dibatasi pada hasil belajar peserta didik setelah menerima pengalaman belajar pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat penulis kemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang diberi strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar matematika pada persegi panjang dan persegi ditinjau dari kemampuan awal siswa?

3. Apakah terdapat perbedaan interaksi antara strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT serta kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar matematika pada persegi panjang dan persegi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis dan menguji perbedaan antara siswa yang diberi strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Untuk menganalisis dan menguji perbedaan prestasi belajar matematika pada persegi panjang dan persegi ditinjau dari kemampuan awal siswa.
3. Untuk menganalisis dan menguji apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT serta kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan matematika sekolah, dalam pembelajaran matematika siswa melalui strategi *guided discovery* (penemuan terbimbing) dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran matematika berupa penggeseran paradigma belajar yang pada awalnya hanya mementingkan prestasi belajar menuju pembelajaran yang selain terfokus pada peningkatan prestasi belajar juga bermaknan proses belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dan guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dari pihak sekolah maupun guru dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu lebih membuka wawasan guru akan keberagaman model pembelajaran yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran melibatkan siswa, diharapkan menarik minat belajar, keberanian dan konsentrasi siswa terhadap matematika disisi lain, siswa dapat belajar untuk bekerja sama dalam tiap tim, mengemban tanggung jawab serta memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam proses pembelajaran
- c. Bagi peneliti, penelitian ini untuk mengetahui keaktifan strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT ditinjau dari kemampuan awal siswa dan sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima dibangku kuliah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau referensi bagi peneliti yang relevan.