

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia hidup membutuhkan pendidikan. 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.

Banyak orang mengatakan mutu pendidikan Indonesia, terutama dalam mata pelajaran matematika masih rendah. 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 dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2011: 83).

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 sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dari 5 sub pokok bahasan yaitu persamaan linear satu variabel, persamaan linear dua variabel, sistem persamaan linear dua variabel, membuat model matematika dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan sistem persamaan linear dua variabel, dan menyelesaikan sistem persamaan nonlinear dua variabel dengan mengubah ke bentuk sistem persamaan linear dua variabel.

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 sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dalam hubungannya dengan usaha peningkatan prestasi belajar siswa.

Melalui eksperimentasi ini, diharapkan ada peningkatan prestasi belajar 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.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang perbandingan hasil belajar matematika pada

pokok bahasan SPLDV melalui strategi *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar secara konvensional
2. Siswa pasif dan kurang kreatif dalam proses pembelajaran
3. Hasil belajar matematika siswa cenderung rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain.
4. Kemungkinan dengan adanya strategi *guided discovery* (penemuan terbimbing) dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT maka menyebabkan perbedaan hasil belajar yang dicapai.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengantisipasi terlalu luasnya lingkup permasalahan penelitian ini, peneliti perlu membatasi permasalahan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Hasil belajar peserta didik dibatasi pada pokok bahasan SPLDV.
3. Objek penelitian ini terbatas hanya pada lingkup MTs Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat disusun sebuah rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut adalah Apakah strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT memberi pengaruh yang sama terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan SPLDV?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah untuk melangkah dalam kegiatan penelitian. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *guided discovery* dan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan SPLDV.

F. Manfaat Penelitian

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 bermakna proses belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, memberi masukan dalam peningkatan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan strategi pembelajaran *guided discovery* dan kooperatif tipe TGT.
- b. Bagi siswa, memberi kesempatan untuk 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 sekolah, penggunaan strategi pembelajaran *guided discovery* dan kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah.