

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk Tuhan yang paling sempurna diantara makhluk Tuhan yang lain. Makna kesempurnaan ini tidak menjurus pada sempurnanya tingkah laku, akhlak, tidak pernah berbuat salah dan dosa, akan tetapi makna dari “sempurna” disini adalah bahwa Tuhan menciptakan manusia lengkap atas semua yang dibutuhkan dengan diberikannya akal, pikiran, nafsu, dan hati. Dengan akal manusia manusia dapat membedakan mana yang benar dan salah, dengan pikiran manusia dapat berpikir bahwa dia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, dengan nafsu manusia dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, sedangkan dengan hati manusia dapat merasakan jatuh cinta kepada lawan jenis, dan masih banyak lagi potensi yang Tuhan berikan pada manusia tetapi tidak terhadap makhluk lainnya.

Potensi yang telah diberikan oleh Tuhan kepada manusia dengan begitu sempurnanya, akan menjadi sia-sia karena tanpa adanya pengolahan *skill* (kemampuan) dalam diri manusia. Seorang bijak mengatakan bahwa “di dunia ini tidak ada orang yang bodoh, yang ada hanyalah orang yang malas”. Untuk itulah pendidikan sangat diperlukan bagi diri manusia, sebagai penggali potensi ataupun bakat yang tersembunyi dalam diri manusia. Tanpa adanya pendidikan maka potensi atau bakat sehebat apapun yang ada pada

diri manusia akan sia-sia belaka tanpa adanya pengolahan, karena di dunia ini tidak ada yang instan sebelum mencapai titik akhir (kematian), maka semua yang kita alami adalah sebuah proses. Begitu juga dalam dunia pendidikan, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak paham menjadi paham, dari tidak bisa menjadi bisa, dari bodoh menjadi pintar, semua itu merupakan proses, yaitu proses untuk menjadi yang lebih baik dengan memanfaatkan potensi yang ada dalam diri manusia.

Pendidikan adalah wadah (tempat) yang digunakan untuk memperoleh bekal dan pengalaman sebagai proses pendewasaan yang harus didapatkan oleh setiap manusia, tanpa memandang suku, adat, agama, dan derajat seseorang, karena pendidikan merupakan suatu kebutuhan primer meskipun tanpa melalui pendidikan formal. Dengan demikian, pendidikan secara tidak langsung sangat berperan penting dalam meningkatkan mutu generasi suatu bangsa, mengembangkan sumber daya manusia, dan potensi yang ada pada diri manusia, baik cipta, rasa, karsa, keterampilan, jasmani, kesehatan, moral, dan ketuhanan. Semakin baik mutu pendidikan generasi di suatu negara, maka semakin berkualitas pula sumber daya manusianya. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pendidikan nasional memperoleh prioritas utama dalam pembangunan Indonesia. Untuk peningkatan dan penyempurnaan mutu pendidikan, berbagai upaya positif telah dilakukan, diantaranya penyempurnaan kurikulum, peningkatan kualitas guru, maupun peningkatan sarana dan prasarana di sekolah.

Salah satu permasalahan dunia pendidikan yang kita hadapi adalah lemahnya kualitas hasil dan proses pembelajaran. Lemahnya kualitas hasil belajar ditandai oleh pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi standar kompetensi yang harus dicapai. Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai pada setiap semester/tingkat. Namun, kenyataannya dari seluruh mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika, proses pembelajaran yang dilakukan hanya terbatas pada penguasaan materi sehingga kurang adanya dorongan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Sedangkan lemahnya proses pembelajaran dapat diukur dari banyaknya siswa yang kurang menguasai materi dan pasif pada saat pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, yang diperoleh pada setiap jenjang pendidikan, mulai tingkatan taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama atau sederajat, sekolah menengah atas atau sederajat hingga tingkat perguruan tinggi. Dari semua jenjang pendidikan di atas, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh kebanyakan para pelaku proses pembelajaran, baik dari segi pendidik ataupun siswa. Kesulitan yang dihadapi dari seorang pendidik biasanya terjadi dalam proses penyampaian kepada siswa yang sulit untuk diterima.

Menurut hasil observasi pada bulan November 2014, hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu seorang guru belum menguasai materi

yang akan diajarkan dan belum tepatnya seorang pendidik dalam menggunakan media atau metode pembelajaran dalam materi sehingga menyebabkan kesulitan bagi siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Sedangkan dari pihak siswa adalah adanya *meanset* yang salah dalam diri siswa, yaitu menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menyusahkan, hal itu menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran tersebut sehingga pelajaran yang diterima tidak dapat ditangkap dengan baik, dengan demikian siswa malas dalam mempelajari mata pelajaran matematika, hasilnya siswa hanya menjadi pelaku dalam proses pembelajaran tanpa mengerti apa-apa.

Dalam dunia pendidikan, matematika sebagai obyek pembelajaran yang dimana matematika diajarkan bukan hanya untuk memahami dan mengetahui apa yang terkandung dalam matematika, tetapi matematika mempunyai peranan penting dalam memecahkan masalah yaitu untuk membantu dan melatih siswa berpikir kritis, logis, ilmiah, dan tepat. Mengingat pentingnya peranan mata pelajaran matematika, maka siswa diharapkan untuk menguasai dan menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Dalam pelaksanaannya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan kurang diminati sebagian besar siswa, baik dari segi materi atau cara pembelajaran yang dianggap monoton bahkan membosankan. Rendahnya aktivitas siswa saat pembelajaran seperti siswa yang mengalami kesulitan baik dalam penyampaian maupun materi yang belum dipahami, siswa takut untuk bertanya kepada guru, sehingga siswa

tersebut menjadi bingung dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini mengakibatkan perlunya proses pembelajaran yang efektif, inovatif dan lebih berfokus pada keaktifan siswa, dimana proses pembelajaran tersebut tidak hanya dilakukan satu arah melainkan dua arah, yaitu adanya keaktifan antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan pada bulan November di kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester Ganjil Tahun 2014/2015 pada saat proses pembelajaran terlihat siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran matematika. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya hanya 10%, siswa yang mengungkapkan pendapat hanya 12,5%, memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar hanya 35%. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan siswa kelas IPA 2 MAN Gondangrejo, hasil belajar siswa juga masih kurang, hal ini dapat dilihat dari nilai hasil ulangan tengah semester ganjil hanya mencapai 27,5% atau 11 siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), artinya bahwa sebanyak 72,5% atau 29 siswa belum mencapai KKM pada mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan yaitu 76.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sukirman yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang diterapkan di MAN Gondangrejo Karanganyar masih cenderung *Teacher Centered Learning* (TCL) atau konvensional yaitu ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Meskipun kurikulum 2013 telah diterapkan, namun pada kenyataannya sekolah tersebut

belum menggunakan program pemerintah yaitu implementasi kurikulum 2013. Akan tetapi, selama proses pembelajaran guru telah mencoba memberikan berbagai variasi pembelajaran, hanya saja penerapan dan variasi pembelajaran tersebut belum bisa mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Faktor tersebut dikarenakan dari strategi, siswa, maupun lingkungan yang kurang mendukung. Disamping itu siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran dikarenakan guru dalam memberikan penjelasan materi terlalu monoton sehingga sulit dipahami oleh siswa dan membuat siswa jenuh/bosan, pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam mentransfer pengetahuan diperlukan suatu pembelajaran yang interaktif dan komunikatif sehingga mata pelajaran matematika dapat diterima sebagai pelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa. Realitas pembelajarannya dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai alternatif model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dan melibatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan mengelompokkan siswa secara heterogen ke dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Menurut Siagian, dkk (2013: 4) satu diantara metode pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran kooperatif dengan tipe model pembelajaran TGT yang menempatkan peserta didik dan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis

kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin (Nurulita Yusron, 2008: 163) juga mengemukakan bahwa secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah TGT, karena dengan adanya metode tersebut siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasi dengan permainan yang di adaptasi dari permainan ular tangga yaitu permainan *destiny board* merupakan salah satu permainan TGT yang dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan antusias dan aktivitas siswa dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sesuai permasalahan diatas dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Destiny Board* pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Perumusan Masalah

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Destiny Board* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Destiny Board* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015.
2. Untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar semester genap tahun ajaran 2014/2015.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau sumbangan pikiran dan memperkaya ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran matematika dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar

siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, penelitian ini sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi siswa, guru matematika dan sekolah, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan peran aktif dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan atau sumbangan pikiran untuk menciptakan suasana belajar baru yang interaktif dan komunikatif sehingga menarik antusias belajar siswa serta meningkatkan kualitas layanan pembelajaran dengan guru lain.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pikiran atau ide dalam rangka meningkatkan aktivitas dan kualitas pembinaan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan metode TGT.