

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses pada dasarnya membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya adalah pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan yang saling berhubungan dilakukan secara terus menerus akan menghasilkan sebuah pola pikir serta pendalaman akademik yang akan tertanam pada siswa. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada siswa hendaknya dapat tertanam dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa.

Tidak hanya penambahan kuantitas materi akademik akan tetapi juga adanya perubahan moral pada siswa. Serta perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas siswa dalam segala hal yang tercakup didalamnya, oleh karena itu berbagai model serta metode dalam pendidikan selalu di inovasi agar dapat meningkatkan kualitas sesuai dengan karakteristik siswa yang majemuk. Akan tetapi, proses pendidikan yang telah berjalan sepenuhnya selama ini belum memenuhi target kompetensi seperti yang telah dituliskan dalam setiap kompetensi pendidikan serta kurikulum yang berlaku. Masih banyak sekolah-sekolah yang ada belum mencapai kompetensi yang diharapkan seperti pada target yang telah disusun.

Penerapan sistem pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal.

Hal ini juga karena adanya faktor penyebab yang diantaranya adalah mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan jaman sehingga modelnya juga relative monoton atau statis. Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru (*teacher centered*) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Ketidaktepatan dalam memilih metode pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, tugas seorang guru professional adalah menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif serta menciptakan suasana nyaman bagi siswa, sehingga siswa termotivasi serta terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat. Dengan demikian siswa akan semakin memahami dan mengerti apa yang di jelaskan oleh gurunya sehingga hasil evaluasi pembelajaran yang dicapai akan semakin mendekati kompetensi yang diharapkan.

Pada saat matematika di terapkan di sekolah untuk dipelajari oleh siswa maka ini akan menjadi kendala yang sangat sulit tanpa pemahaman dari siswa. Beberapa guru bahkan mencoba untuk mencari metode seperti apa yang dapat diterapkan pada siswa agar siswa dapat mengerti dan memahami apa yang di pelajarnya. Terlebih lagi matematika menjadi pelajaran yang nilai rata-ratanya terbilang paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hanya beberapa siswa saja yang menyukai matematika selebihnya kebanyakan siswa tidak menyukai matematika.

Apalagi pelajaran matematika saling terkait dengan pelajaran pelajaran sebelumnya sehingga siswa harus betul-betul memahami apa yang dia pelajari sehingga dapat dengan mudah mempelajari pelajaran berikutnya. Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran yang di pilih oleh guru haruslah tepat karna sangat berpengaruh terhadap pemahaman pembelajaran siswa. Pada kebanyakan guru yang mengajar matematika sering kali menerapkan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dan akhirnya tidak terpacu untuk belajar.

Kenyataan yang ada, pada proses pembelajaran matematika sekarang ini semakin banyak materi yang di berikan semakin banyak juga rumus-rumus yang harus di pahami oleh anak SMA. Apalagi pada jaman sekarang gangguan sekitar sangat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Kebanyakan siswa SMA akan lebih mudah bosan terhadap pelajaran matematika dan lebih memilih memainkan gadget yang meeka punya. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh oleh siswa akan semakin menurun dengan adanya gangguan-gangguan tersebut.

Dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk mencapai batas tuntas atau KKM dan bahkan mengalami penurunan nilai rata-rata kelas. Ini dapat di picu dari kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang di berikan oleh guru serta kurang adanya keterlibatan siswa atau komunikasi antara siswa dengan guru saat proses pembelajaran. Selain itu, seorang guru kurang aktif saat menyampaikan materi pelajaran yang khususnya pelajaran matematika. Lemahnya siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya

siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep atau rumus-rumus matematika. Faktor yang lain adalah lemahnya siswa untuk rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran matematika atau enggan untuk bertanya pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu kendala yang dihadapi oleh guru adalah kurang tepatnya penggunaan metode, sehingga hasil yang dicapai kurang optimal. Proses pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan seorang guru tidak mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam menerima atau memahami materi yang disampaikan. Untuk menunjang prestasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika perlu adanya variasi pada metode pembelajaran yang diantaranya adalah perlu adanya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Adanya komunikasi antara guru dengan siswa juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam evaluasi pembelajaran.

Selain itu, diperlukan juga kegiatan belajar yang menuntut peran aktif siswa dalam proses pembelajaran seperti pada model pembelajaran kooperatif. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif mengharuskan keterlibatan siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *Cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal- asalan. Pelaksanaan prosedur model *Cooperative Learning* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif (Lie, 2007:29).

Dengan demikian, apabila seorang guru menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning* menurut langkah-langkah yang telah ditentukan secara sistematis akan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya matematika. Adapun solusi agar siswa memiliki kemampuan pemahaman dalam belajar matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT belum sepenuhnya diterapkan oleh guru. Model pembelajaran ini merupakan hal baru dalam pengetahuan guru di SMA. Guru perlu cermat dan paham dalam penggunaan model pembelajaran ini agar hasil yang dicapai dapat maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik dimana siswa belajar dalam kelompok kecil secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif.

Selain itu untuk ada pula model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuirir, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

PBL juga membantu siswa agar lebih memahami materi karena siswa mencari sendiri pengartian serta mendiskusikannya bersama teman-temannya sehingga memudahkan siswa untuk paham pada materi tersebut. PBL juga meningkatkan kerjasama antar siswa untuk saling membanu memberikan informasi. Selain itu PBL mengharuskan siswa untuk bersikap mandiri dalam mencari informasi terkait dengan materi yang diberikan oleh guru

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dan PBL dipilih, karena sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa SMA. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi matematika, yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Siswa pada usia ini lebih mudah bosan dan suka bermain dengan kelompoknya dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah. Karakteristik perkembangan kognisi pada siswa usia sekolah menengah atas berada pada stadium operasional formal.

Implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dan PBL dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep dan rumus-rumus matematika sehingga pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika meningkat. Sebagai dampaknya, pembelajaran kooperatif tipe TGT dan PBL dapat melatih siswa memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa yang Memperoleh Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Siswa SMAN 16 Bandung Kelas X”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi adanya masalah pokok dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurang tepatnya guru dalam memilih metode pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

2. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran matematika, sehingga menimbulkan sikap kurang antusias terhadap pelajaran matematika serta rasa kompetisi antar siswa karena dianggap kurang menarik.
3. Siswa hanya belajar dari apa yang diberikan oleh guru tanpa berusaha membangun pemahamannya sendiri.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan PBL di SMAN 16 Bandung kelas X pada mata pelajaran matematika.
5. Rendahnya pemahaman siswa pada pelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, *Problem Based Learning* dan Konvensional?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari *Problem Based Learning*?
3. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari Konvensional?
4. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih baik dari Konvensional?

5. Bagaimana aktivitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, muncul beberapa permasalahan yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini tentang perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional, peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari model pembelajaran Konvensional, peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa SMAN 16 Bandung kelas X setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dari model pembelajaran Konvensional dan aktifitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran Konvensional, peningkatan kemampuan pemahaman matematika

siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari model pembelajaran Konvensional, peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa SMAN 16 Bandung kelas X setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dari model pembelajaran Konvensional dan aktifitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana dan pemahaman yang jelas tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT, PBL dan Konvensional dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika, sehingga dapat memberikan inovasi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk memperbaiki metode atau pendekatan yang digunakan di dalam kelas sehingga model pembelajaran yang dipilih guru dapat meningkatkan pemahaman serta keefektifan dalam pembelajaran dan mengembangkan pola pembelajaran yang inovatif dan kondusif disesuaikan dengan kondisi kelasnya.

Selain itu, setelah membaca penelitian ini diharapkan guru memperoleh pengalaman dalam menerapkan sistem model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Guru juga dapat meningkatkan kerja sama dan kepercayaan diri siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik serta dapat meningkatkan pemahaman belajar matematika. Selain itu, siswa lebih merasa menikmati proses interaksi proses pembelajaran yang kreatif. Siswa juga dapat menjadi lebih mandiri dalam pengerjaan soal-soal matematika.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung untuk mengetahui hasil penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, PBL dan Konvensional dalam pelajaran matematika, khususnya pada penerapan rumus-rumus matematika.

G. Definisi Oprasional

Penggunaan metode pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat dimulai dengan penyampaian materi oleh guru kemudian belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Oleh karena itu setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menunjang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah yang dirancang agar siswa dapat menyelidiki situasi, mengembangkan pertanyaan, merencanakan penyelesaian, menggali konsep dan prinsip melalui penelaahan terhadap masalah yang dihadapinya.

Konvensional adalah metode pembelajaran yang sering di gunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Dalam hal ini model pembelajaran yang sering di gunakan di sekolah tersebut adalah model pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut

1. BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar belakang masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan masalah
- d. Batasan masalah
- e. Tujuan penelitian
- f. Manfaat penelitian
- g. Definis operasional
- h. Striktur organisasi skripsi

2. BAB II KAJIAN TEORITIS

- a. Pemahaman Matematik
- b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
- c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe PBL
- d. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- e. Model Pembelajaran Konvensional
- f. Analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti
- g. Kerangka Pemikiran
- h. Asumsi dan hipotesis

3. BAB III METODE PENELITIAN

- a. Metode penelitian
- b. Desain penelitian
- c. Populasi dan sampel
- d. Instrumen penelitian
- e. Prosedur penelitian
- f. Rancangan analisis data

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- a. Deskripsi hasil penelitian dan temuan penelitian
- b. Pembahasan penelitian

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- a. Simpulan
- b. Saran