

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan ini yang memegang peranan penting. Suatu negara dapat mencapai sebuah kemajuan jika pendidikan dalam negara itu baik kualitasnya. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya dari siswa, pengajar, sarana prasarana, dan juga karena faktor lingkungan. Seperti yang tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar merupakan aktivitas yang paling utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Thursan Hakim (Hamdani, 2010:21) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampak dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Menurut Hamdani (2010:21) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkain kegiatan. Sedangkan menurut aliran behavioristik

pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus (Hamdani, 2010:23).

Dari pernyataan di atas agar terjadi perubahan perilaku baik berupa pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan perlu adanya usaha yang guru lakukan untuk membentuk tingkah laku tersebut. Untuk mencapai itu tentu guru harus mempunyai cara tertentu agar keberhasilan tujuan pendidikan bisa terlaksana secara maksimal. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar berlangsung. Keberhasilan itu pada umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai siswa, hasil belajar siswa, serta prestasi siswa yang berupa nilai hasil raport.

Menurut Degeng (Sugiyanto, 2010:1) menyatakan bahwa “Daya tarik suatu mata pelajaran (pembelajaran) ditentukan oleh dua hal, *pertama* oleh mata pelajaran itu sendiri, dan *kedua*, oleh cara mengajar guru”. Seorang guru dapat memberikan kreativitas dan penguatan materi kepada para siswa dalam berbagai konteks pembelajaran (Sugiyanto, 2010). Hal ini dipertegas oleh Ruseffendi (1991:171) bahwa salah satu komponen yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa adalah guru. Oleh karena itu tugas profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikan menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna (Sugiyanto, 2010). Ini berarti seorang guru harus memiliki kiat-kiat khusus untuk memilih pendekatan, strategi,

metode dan teknik yang cocok digunakan pada topik matematika tertentu, sehingga akan mempermudah proses terbentuknya pengetahuan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Galing terhadap kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika, dan juga wawancara dengan salah seorang guru matematika kelas VII SMP Negeri 1 Galing pada tanggal 14 Maret 2016 diperoleh informasi bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika, hasil belajar siswa tergolong rendah hal ini ditunjukkan dari hasil ulangan akhir semester genap tahun ajaran 2015/2016 dimana nilai rata-rata ulangan semester ganjil tahun 2015/2016 adalah; 1) kelas VII A dengan rata-rata 37,14; 2) kelas VII B dengan rata-rata 36,39; 3) kelas VII C dengan rata-rata 30,80; 4) kelas VII D dengan rata-rata 35,62. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru matematika di sekolah tersebut ditemukan beberapa penyebab rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah siswa masih menunggu asupan dari guru, cenderung pasif ketika diberikan umpan balik, dan yang paling penting adalah terlihat bahwa segala aktivitas yang dilakukan siswa dari pagi hingga siang yang memerlukan kondisi fisik yang prima membuat belajar siswa menurun. Kemudian pengamatan yang peneliti lakukan selama lima bulan dari Agustus 2015 sampai Januari 2016 metode yang sering digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan penugasan. Dalam penggunaan metode itu, siswa tidak dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah guru itu sendiri. Siswa cenderung pasif dan hanya

menerima pelajaran serta mencatat penjelasan dari gurunya saja dan disuruh mengerjakan tugas yang diberikan tanpa melakukan presentasi terhadap hasil pekerjaannya. Hal ini tentu harus segera di atasi dan terlihat bahwa model belajar kelompok masih jarang digunakan. Model belajar kelompok yang baik digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan model pembelajaran kooperatif.

Dalam pelajaran matematika masih banyak siswa mengalami kesulitan dan tidak berani bertanya kepada guru. Hal ini tentu perlu suatu model pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat suasana belajar yang lebih aktif dan dapat menimbulkan kreativitas belajar siswa terhadap matematika serta berefek terhadap hasil belajar siswa. Berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif yang dipergunakan guru dalam mengajar. Oleh sebab itu salah satu alternatif pilihan dalam mengajar mata pelajaran matematika dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan *pair check*.

Model pembelajaran *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemampuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005: 163). Alasan mengapa digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah (1) siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik, (2) memanfaatkan suatu permainan (*games tournament*) dalam

kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah, (3) meningkatkan minat belajar siswa melalui kerja sama dalam satu permainan kelompok kecil.

Model pembelajaran *pair check* menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan (Spencer, 1990: 211). Pembelajaran *pair check* meningkatkan kerja sama antara siswa dan melatih berkomunikasi dengan baik dengan teman sebangkunya.

Selain model pembelajaran, tinggi dan rendahnya hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh kreativitas yang terdapat pada masing-masing siswa. Menurut Purwoko (2010: 48) tingginya kreativitas siswa dapat berakibat pada tingginya hasil belajar matematika, begitu pula sebaliknya kreativitas belajar siswa yang rendah dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian kreativitas pada saat belajar matematika sangat penting dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Purwoko (2010: 57) bahwa siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika tinggi menghasilkan prestasi belajar matematika lebih baik daripada siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika sedang dan rendah serta siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika sedang menghasilkan prestasi belajar matematika lebih baik daripada siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika rendah dan hasil penelitian Purnomo dkk (2011: 145) bahwa kreativitas yang lebih tinggi memberikan hasil belajar lebih baik dari pada kreativitas yang lebih

rendah. Jadi, kreativitas siswa dalam proses belajar matematika sangat mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Adapun penelitian-penelitian yang mendukung diadakannya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Deliyansah (2014) dalam penelitian di kelas VIII MTs Darun Naim Pontianak menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* ditinjau dari motivasi belajar.
2. Malhayati (2013) dalam penelitian di kelas VII MTs. Mujahidin Pontianak menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bentuk aljabar ditinjau dari *gender* siswa termasuk dan tergolong efektif baik itu secara klasikal maupun berdasarkan *gender* siswa.
3. Widyaningrum (2015) dalam penelitian di kelas V Min Mergayu Bandung Tulungagung menyimpulkan bahwa pembelajaran *pair check* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *pair check*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Pair Check* terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari kreativitas belajar pada materi Segitiga kelas VII SMP Negeri 1 Galing.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Pair Check* terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari kreativitas belajar pada materi Segitiga kelas VII SMP Negeri 1 Galing?”.

Adapun sub-sub masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manakah model pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada materi segitiga?
2. Manakah yang memberikan hasil belajar yang lebih baik, siswa dengan kreativitas belajar tinggi, sedang, dan rendah pada materi segitiga?
3. Pada setiap model pembelajaran, manakah siswa yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi, sedang dan rendah pada materi segitiga?
4. Pada setiap tingkat kreativitas belajar, manakah model pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada materi segitiga?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Pair Check* terhadap hasil belajar siswa

ditinjau dari kreativitas belajar pada materi Segitiga kelas VII SMP Negeri 1 Galing.

Adapun sub-sub tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menentukan manakah model pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada materi segitiga.
2. Untuk menentukan manakah siswa yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi, sedang dan rendah pada materi segitiga.
3. Untuk menentukan pada setiap model pembelajaran, manakah siswa yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi, sedang dan rendah pada materi segitiga.
4. Untuk menentukan pada setiap tingkat kreativitas belajar, manakah model pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan ilmu pengetahuan matematika tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check*

terhadap hasil belajar, khususnya pada materi segitiga. Hasil Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman bagi sekolah tentang model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan pembelajaran kooperatif tipe *pair check* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

### b. Bagi Guru

Bagi guru bidang studi matematika, sebagai alternatif model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran sebagai kegiatan belajar mengajar agar tidak membosankan guna mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

### c. Bagi Siswa

- 1) Sebagai salah satu sarana bagi siswa untuk lebih menyukai pelajaran matematika dan mengalami peningkatan serta hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penelitian ini mampu meningkatkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika.
- 3) Penelitian ini mampu meningkatkan tanggapan belajar siswa yang berakibat belajar siswa baik terhadap pembelajaran matematika.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan pengalaman penelitian berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan *pair check* dalam pembelajaran matematika.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar peneliti tetap terfokus kepada obyek penelitian, maka penulis perlu memperjelas dan mempertegas ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel-variabel dan definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 61). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2012: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah eksperimentasi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan pembelajaran tipe *Pair Check*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

c. Variabel Moderator

“Variabel moderator merupakan yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat” (Sugiyono, 2012: 62). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa yang dikelompokkan secara berjenjang, yaitu kreativitas belajar tinggi, kreativitas belajar sedang, dan kreativitas belajar rendah.

d. Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti (Sugiyono, 2012: 64). Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah :

- 1) Guru yang mengajar yaitu peneliti.
- 2) Jumlah jam pelajaran kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 adalah sama yaitu 4 x 40 menit.
- 3) Materi yang diajarkan dikelas eksperimen 1 dan eksperimen adalah sama yaitu segitiga kelas VII SMP Negeri 1 Galing.

## 2. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian, maka perlu penjelasan sebagai berikut:

### a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerja sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check*.

### b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terdiri dari lima komponen utama yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim.

### c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran siswa dibagi ke dalam beberapa tim, setiap tim terdiri dari 4 orang (dalam

1 tim ada 2 pasangan) dan masing-masing dibebani satu peran yang berbeda yaitu *pelatih* dan *partner*.

d. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal yang baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan pengembangan kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar berupa pengetahuan sehingga membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan skor akhir yang diperoleh siswa sesudah dilaksanakannya proses model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada kelas eksperimen 1 dan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada kelas eksperimen 2.

f. Materi Segitiga

Materi Segitiga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis-jenis segitiga yang dipelajari di Kelas VII semester II SMP Negeri 1 Galing.

## F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan model pembelajaran *team games tournament* dengan model pembelajaran *pair check*.
2. Terdapat perbedaan siswa dengan kreativitas belajar tinggi dengan kreativitas sedang dan siswa kreativitas rendah,.
3. a. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang dan rendah.  
b. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *pair check*, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi dengan kreativitas belajar sedang dan rendah.
4. a. Pada siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada materi segitiga.  
b. Pada siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang, terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada materi segitiga.  
c. Pada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah, terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* pada materi segitiga.