

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan unsur penting dalam mendukung pembangunan nasional melalui penguasaan sumber daya manusia yang unggul. Kemudian hal ini sesuai dengan pendidikan nasional dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 dalam Bab II pasal 3, yaitu Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berguna dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan perlu diselenggarakan secara terpadu, serasi dan tertib serta penyelenggaraan pendidikan didukung oleh peran serta aktif pemerintah, berbagai kelompok masyarakat, orang tua atau dewan kependidikan (Novi, 2015).

Dari sini dapat dipahami betapa pentingnya pendidikan, salah satunya adalah ilmu pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan ilmu, manusia akan mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang benar dan mana yang salah, apa yang mendatangkan manfaat dan apa yang mendatangkan mudharat.

“Matematika adalah suatu pelajaran yang ada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga menengah. Hal itu terjadi karena matematika merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari” (Layali & Masri, 2020). Matematika dianggap sebagai salah satu pembelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, karena melibatkan banyak rumus. Menurut Wijaya (2012) matematika sering dianggap oleh siswa sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit. Supriadi (2008) menyatakan bahwa matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan pada umumnya siswa memiliki anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang tidak disukai (Hyronimus, Gatot, Sisworo, 2016).

Pelajaran matematika mampu mengarahkan manusia untuk berpikir logis dan memberikan solusi yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan matematika yang baik akan mendukung seseorang untuk memperoleh berbagai macam bekal dalam menghadapi tantangan di era global. Kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, cermat, sistematis, kreatif dan inovatif adalah beberapa kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika yang baik. Pentingnya dan peran matematika bagi ilmu pengetahuan modern saat ini lebih luas dan lebih dalam. Untuk memecahkan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan analisis untuk melihat kemampuan siswa.

Kemampuan analisis adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk memilah, mengenal ataupun menguraikan suatu masalah menjadi bagian-bagian sehingga menjadi jelas dan dapat dipahami hubungannya (Rizki, 2016). Kemampuan analisis merupakan salah satu unsur dalam domain kognitif hasil belajar siswa. Harsanto (2005) menyatakan bahwa kemampuan analisis siswa adalah kemampuan siswa dalam menerangkan hubungan-hubungan yang ada dan mengkombinasi unsur-unsur menjadi satu kesatuan (Sania, Slamet, Yudi, 2016).

Menurut Elder & Paul (2007), kemampuan analisis sangat penting bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) karena kemampuan analisis berada pada domain proses kognitif tingkat empat, setelah mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3). Kemampuan ini merupakan salah satu fokus tujuan dari pendidikan abad ke-21 (Osborne, 2013).

Kemampuan analisis memiliki peran penting terhadap tercapainya tujuan belajar. Pentingnya kemampuan analisis bagi siswa yaitu agar siswa mampu menganalisis informasi atau data yang diperolehnya untuk kemudian dapat dikaitkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Ika, 2016).

Berdasarkan, data yang ditemukan disekolah menunjukkan bahwa masih rendahnya rata-rata kemampuan analisis siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Binjai. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan analisis siswa dikelas XI di SMA Negeri 5 Binjai sebesar 27,78%. Nilai ini masih 3 dikategorikan belum

cukup memuaskan. Persentase tersebut didapatkan dari hasil awal kemampuan analisis siswa yang menunjukkan hanya 10 siswa yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan sisanya yaitu 26 siswa tidak dapat menjawab dengan benar.

Berikut adalah tes kemampuan analisis awal perwakilan dari siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Kota Binjai

5. Seorang anak mengamati seorang bapak-bapak setengah baya berlari-lari pagi mengitari kolam air mancur yang berbentuk lingkaran dengan jarak lintasan bapak terhadap pusat kolam 5 meter, sedangkan jarak anak terhadap pusat kolam : 10 meter. Jika diasumsikan posisi tempat anak melihat dinyatakan sebagai titik pangkal koordinat kartesius dalam meter dan pusat lingkaran terdapat pada sumbu-x, tentukan persamaan lintasan bapak tersebut?

S. r = 5

$$P = (10, 0)$$

$$(x-10)^2 + (y-0)^2 = 5^2$$

$$(x-10)^2 + y^2 = 5^2$$

$$x^2 - 100 + y^2 = 25$$

$$x^2 + y^2 = 100 + 25 - 100$$

$$x^2 + y^2 = 25$$

Tidak dapat mengidentifikasi pertanyaan yang ditanyakan

Tidak dapat membuat kesimpulan

Tidak dapat menyelesaikan soal dengan benar

Gambar 1.1. Tes Kemampuan Awal Perwakilan Siswa

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di sekolah SMA Negeri 5 Binjai Kelas XI yaitu Ibu Hafifah Salmi, S.Pd, beliau mengatakan bahwa kemampuan analisis siswa dikategorikan rendah. Disebabkan oleh siswa yang lambat dalam mengembangkan rumus dan mereka tidak mampu menjawab soal yang berbeda dengan contoh yang disajikan, apabila terdapat perbedaan soal sedikit saja maka siswanya kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Adapun faktor penyebab lainnya yaitu proses pembelajaran yang tidak mengidentifikasi pertanyaan yang ditanyakan, tidak membuat kesimpulan, dan tidak dapat menggunakan langkah dalam penyelesaian soal dilakukan oleh guru masih kurang tepat dalam menggunakan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional. Menurut Worthan (2010), mengemukakan bahwa “pembelajaran konvensional memiliki karakteristik tertentu: (1) tidak kontekstual, (2) tidak menantang, (3) pasif, (4) bahan pembelajaran tidak didiskusikan dengan pembelajar” (Maria,2018).

Model pembelajaran konvensional adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang selama ini kebanyakan dilakukan oleh guru yang di dalamnya aktivitas guru mendominasi kelas dengan metode ekspositori, ceramah dan latihan (Andhita, 2014). Selain itu, metode konvensional dalam pembelajaran adalah metode

yang digunakan berdasarkan kecenderungan yang menjadikan guru dan siswa tidak pasif selalu belajar, berpikir dan inovatif (Erni,2018). Oleh karena itu, pada pembelajaran konvensional siswa hanya berperan sebagai objek pendengar terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru dan guru sangat berperan aktif yang mana siswa tidak diberikan kebebasan dalam mengontribusi sendiri pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini yang dapat memicu kemampuan analisis siswa dalam kategori rendah.

Dari penjelasan diatas, untuk mengatasi masalah tersebut maka guru harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk merangsang kemampuan analisis siswa pada pembelajaran matematika yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Picture and Picture*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar siswa dan melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk melihat perbedaan kemampuan analisis siswa antara model *Team Game Tournament* ini dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture* (Agus, 2017).

Adapun model pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi kelemahan siswa dalam model pembelajaran konvensional adalah dengan menggunakan model pembelajaran

yang pendekatannya olah pikir logis siswa, diantaranya adalah model pembelajaran *Picture and Picture*. Menurut Supriyono dalam Farida (2016) menerangkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaan media pada model ini yaitu dimana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan atau diurutkan sehingga menjadi urutan yang logis (Loria & Nining, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perbedaan Peningkatan Kemampuan Analisis Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan Model pembelajaran *Picture and Picture*”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung.
- 1.2.2. Guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran
- 1.2.3. Siswa merasa kesulitan saat mengerjakan soal matematika

- 1.2.4. Kurangnya metode pembelajaran yang diajarkan guru pada saat pembelajaran berlangsung
- 1.2.5. Rendahnya kemampuan menganalisis pada pembelajaran matematika bagi siswa

### **1.3. Batasan Masalah**

- 1.3.1. Mengetahui kemampuan analisis yang dimiliki siswa
- 1.3.2. Model belajar yang diterapkan dalam penelitian berikut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dan *Picture and Picture*
- 1.3.3. Kemampuan siswa ini dibatasi pada kemampuan analisis siswa dalam proses pembelajaran matematika
- 1.3.4. Membandingkan perbedaan antara model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* dan *Picture and Picture* dalam kemampuan analisis

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan analisis siswa yang diajari dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*?



- 1.4.2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan analisis siswa yang diajari dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*?
- 1.4.3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan analisis siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dan model Pembelajaran *Picture and Picture*?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

- 1.5.1. Untuk mengidentifikasi dan mengetahui peningkatan kemampuan analisis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*
- 1.5.2. Untuk mengidentifikasi dan mengetahui peningkatan kemampuan analisis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*
- 1.5.3. Untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan analisis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Picture and Picture*.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada dunia pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan di bidang penelitian dan ilmu pendidikan, khususnya kemampuan analisis untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada mata pelajaran matematika dengan berbagai model pembelajaran.

### **1.6.2. Manfaat Bagi Lembaga FITK**

Melalui hasil pada penelitian ini nantinya berguna untuk sebagai kontribusi bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan.

### **1.6.3. Manfaat Praktis**

#### **1.6.3.1. Bagi Siswa**

Dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada mata pelajaran matematika dan memberikan suasana pembelajaran yang berbeda sehingga siswa merasa antusias mengikuti pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran yang lebih membuat siswa antusias, membuat siswa lebih aktif dengan menggunakan model pembelajaran dalam penelitian ini.

#### 1.6.3.2. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru dalam menentukan strategi, metode pembelajaran yang tepat, yang dapat dijadikan alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran dan guru tidak hanya menggunakan satu metode tapi banyak metode lainnya seperti metode *Team Game Tournament* ini dan *Picture and Picture* ini.

#### 1.6.3.3. Bagi Sekolah

Sekolah mendapat sumbangan positif mengenai inovasi dalam model-model pembelajaran. Baik untuk mata pelajaran matematika ataupun untuk mata pelajaran lainnya dan meningkatnya kualitas pembelajaran matematika.

#### 1.6.3.4. Bagi Peneliti

Sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan, menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sebagai calon pendidik, serta untuk uji kemampuan yang peneliti peroleh dari bangku kuliah.