

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu siswa menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan, sehingga perlu disadari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap individu.¹ Dalam Al-qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11 Allah Swt. berfirman:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِمَّنْ أَمَرِ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Salah satu cara untuk menuju kemajuan itu dengan pendidikan. Rasulullah Saw pun mewajibkan kepada umatnya untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran.

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا رَوَاهُ أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُحِبًّا وَلَا

تَكُنْ خَامِسًا فَتُهْلِكَ (رَوَاهُ الْبَيْهَقِيُّ)

¹ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), Edisi Revisi 8, h. 3.

Telah bersabda Rasulullah SAW :” Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima maka kamu akan celaka (H.R Baihaqi).

Pendidikan adalah upaya sadar untuk menyiapkan peningkatan kehidupan siswa yang mandiri dan berbudaya harmonis, yaitu memiliki moral dan akhlak mulia, profesi yang dilandasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni tepat guna, dan memiliki kreativitas terpuji yang menyejukkan dan membawa kedamaian yang bernilai indah sehingga kehidupannya lebih baik.² Tujuan pendidikan yang terkandung dalam Undang-undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 3 Pasal 3 menjelaskan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.³

Untuk mencapai sistem pendidikan nasional tersebut, maka diperlukan lembaga pendidikan, misalnya sekolah dan perguruan tinggi untuk mencetak sumber daya manusia yang dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus berupaya untuk memberikan ilmu pengetahuan dan akhlak yang baik bagi peserta didik. Dalam dunia pendidikan, sesuatu yang harus dijalani adalah transfer pengetahuan dari

² Abdul Rahmat, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 26.

³ Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003,” *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasan*, (Bandung: Citra Umbara , 2003), h. 7.

pengajar kepada peserta didik. Selanjutnya dalam proses pembelajaran, tujuan yang akan dicapai adalah penguasaan materi pembelajaran yang dimengerti oleh peserta didik, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah berhasil, sebaliknya ketika materi pembelajaran belum bisa dipahami oleh peserta didik, maka proses pembelajaran bisa dikatakan tidak berhasil atau minimal belum bisa berhasil.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman dan penguasaan materi adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik mulai dari SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, dan sederajat. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya pada aspek kehidupan, dikatakan demikian karena seluruh aktivitas manusia selalu berhubungan dengan pekerjaan menghitung, mengukur, memprediksi, dan lain-lain. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, dan tidak menyenangkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.⁴ Oleh karena itu peran guru matematika sangatlah penting, guru matematika harus bisa menjelaskan dan memberi pemahaman tentang materi yang ia sampaikan kepada para peserta didik yang kadang sulit untuk menerima pelajaran matematika. Sehingga setelah

⁴ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2

dilaksanakannya proses pembelajaran siswa memiliki kemampuan matematik yang diharapkan dan mampu memahami materi yang disampaikan.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa salah satunya dilakukan dengan cara pengembangan model pembelajaran yang lebih menekankan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar serta kurang aktifnya peserta didik. Keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh hasil belajar yang dicapai, dengan adanya pemilihan model yang tepat dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Materi pembelajaran matematika untuk kelas VII SMP dengan kurikulum K13 yang memenuhi syarat standar isi yang telah ditetapkan oleh pemerintah salah satunya yaitu segi empat. Pada sekolah menengah, materi segi empat dibahas pada kelas VII semester II.

Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL II) yang peneliti lakukan peneliti melihat bahwa terdapat permasalahan kurangnya keaktifan belajar siswa. Ketika dalam pembelajaran terdapat beberapa siswa yang masih belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa tersebut tidak mau bertanya. Saat guru menjelaskan materi pelajaran, terdapat beberapa siswa yang kurang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi dari guru, jika guru memberikan tugas individu terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan dengan tepat waktu, jika guru memberikan tugas kelompok , hanya beberapa

orang saja yang ikut mengerjakan, dan siswa kurang menanggapi ketika ada siswa lain yang menjawab soal latihan di depan kelas. Metode pembelajaran yang diterapkan gurupun masih jarang di gunakan sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan tingkat pemahaman siswa menjadi rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas VII A adalah 68 yang belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 70.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong kurang aktif. Untuk mengatasinya maka perlu dicarikan inovasi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Inovasi yang dimaksud adalah pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu model yang dipandang memberikan kontribusi dalam upaya untuk membuat peserta didik aktif adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* yang dimodifikasi dengan media pembelajaran ular tangga.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* merupakan salah satu model yang dikembangkan guru untuk mengajarkan siswa berpikir kreatif, pada setiap langkah diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah, mengarahkan siswa untuk berpikir logis tentang hubungan antar konsep dan situasi dalam permasalahan dan menghargai

keragaman berpikir yang timbul selama proses pemecahan masalah berlangsung. Model pembelajaran ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan keaktifan dan kekreatifan siswa karena pada langkah-langkah pembelajaran tersebut tidak hanya melatih siswa untuk bekerja sama akan tetapi juga dapat memupuk berpikir kreatif siswa.

Media pembelajaran ular tangga merupakan sebuah permainan yang bermula dari kumpulan soal-soal yang wajib dikerjakan oleh setiap kelompok disetiap petaknya, setelah itu siswa yang berada pada kotak tertentu wajib menjawab soal, sebelum teman yang lainnya jalan, soal dan jawaban dicatat dibuku tugas siswa dan seluruh siswa ikut menjawab dan mencatat. Setelah siswa tersebut selesai menjawab, siswa yang mendapatkan giliran selanjutnya diperbolehkan untuk jalan. Begitupun selanjutnya. Siswa yang mencapai garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* berbantuan media pembelajaran ular tangga dipilih peneliti karena pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* termasuk pembelajaran kelompok yang sederhana sedangkan media pembelajaran ular tangga termasuk permainan dalam pembelajaran yang baru dan diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Model dan media pembelajaran ini sangat cocok untuk pembelajaran matematika karena dengan adanya model dan media pembelajaran ini siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treffinger* Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Segi Empat Kelas VII A SMP NU Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019.**

B. Definisi Operasional

1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul diatas, agar terlepas dari kekeliruan pemahamannya, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya, ada kesannya, dan dapat membawa hasil atau berhasil guna.⁵ Menurut Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhamad, salah satu indikator pembelajaran efektif adalah hasil belajar peserta didik yang baik. petunjuk keberhasilan belajar dapat dilihat dari penguasaan materi pelajaran yang diberikan.⁶Seberapa persen siswa dapat menguasai materi dapat dilihat dari skor jawaban benar dari siswa.⁷ Untuk mengukur efektivitas dapat dilihat dari perolehan rata-rata persen hasil belajar

⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 284.

⁶ Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Pembelajaran dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014),h. 189.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 271

siswa.⁸ Berdasarkan konsep belajar tuntas, maka pembelajaran yang efektif adalah apabila setiap siswa sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% dari materi yang diajarkan.⁹ Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada ketuntasan belajar suatu kelas, pembelajaran suatu kelas dapat dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah memperoleh nilai ≥ 70 pada hasil tes akhir.

Jadi penelitian ini dikatakan efektif apabila hasil belajar matematika siswa pada tes akhir yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dengan media ular tangga pada materi segi empat memperoleh hasil sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai ≥ 70 .

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treffinger*

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Treffinger* adalah proses pembelajaran matematika yang mendorong siswa untuk siswa untuk belajar kreatif atau suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.¹⁰ Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep materi yang diajarkan. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa, berarti siswa mampu menggali potensi dalam mampu menemukan pemecahan masalah atas masalah yang dihadapinya yang melibatkan proses berpikir.

⁸ Nyoman Dantes, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), h. 190.

⁹ Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, h. 190.

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), h. 172.

c. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang untuk terjadinya proses belajar mengajar pada siswa. Media pembelajaran ular tangga merupakan permainan yang ditujukan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Sama halnya dengan permainan ular tangga pada umumnya. Sesuatu yang berbeda dari permainan ini daripada permainan ular tangga yang sering dijumpai yaitu tiap petak berisi soal-soal yang harus dijawab pada saat menginjaknya.

d. Materi Segi Empat

Materi Segi empat ini diajarkan pada siswa kelas VII A SMP NU Banjarmasin semester II dengan menggunakan kurikulum K13.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu “Apakah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Treffinger* dengan media pembelajaran ular tangga efektif digunakan pada pembelajaran materi segi empat kelas VII A SMP NU Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dengan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran materi segi empat kelas VII A SMP NU Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh:

1. Dewi Puji Astuty dengan judulnya, "Penerapan Pembelajaran Kreatif Model *Treffinger* dalam Pembelajaran Matematika materi Jarak dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MAN Gunung Padang Panjang" Rendahnya persentase ketuntasan yang diperoleh oleh siswa disebabkan karena proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, penguasaan siswa terhadap materi masih kurang, siswa masih menganggap guru sebagai otoritas ilmu pengetahuan dan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan pembelajaran kreatif model *Treffinger* pada pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika pada siswa pada ranah kognitif dengan penerapan pembelajaran kreatif model *Treffinger*, lebih baik dari pada hasil belajar matematika tanpa penerapan pembelajaran kreatif model *Treffinger*.¹¹ Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penerapan pembelajaran kreatif model *Treffinger* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas X MAN Gunung Padang Panjang.
2. Ratna Sari dengan judulnya, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treffinger* pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV MIN Sungai Lulut Tahun Pelajaran 2015/2016. Dalam

¹¹ Dewi Puji Astuty, "Peneraparn Pembelajaran Kreatif Model *Treffinger* dalam Pembelajaran Matematika Materi Jarak dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MAN Gunung Padang Panjang", <http://JURNAL-DEWI.pdf>, diakses 27/04/2018 15:10.

pembelajaran perlu adanya pembaharuan yang inovatif , yang akan diterapkan akan pada siswa guna meningkatkan motivasi belajar yang diharapkan dapat berdampak positif terhadap kemampuan belajar siswa. Pembaharuann tersebut yaitu dengan melakukan pendekatan dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang dimaksud adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *Treffinger*.¹² dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Treffinger* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SMP NU Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk mengadakan penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dengan media ular tangga mampu membuat siswa lebih senang, tertarik, serta antusiasisme yang tinggi terhadap proses pembelajaran matematika.
2. Pentingnya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika dengan harapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penulis berminat untuk meneliti hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* pada materi segi empat.

¹² Ratna sari, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Treffinger pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV MIN 1 Sungai Lulut Tahun Pelajaran 2015/2016”, <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/4343>, diakses 27/04/2018 15:45.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan dan memberikan pemahaman tentang pentingnya pengembangan ilmu dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran matematika
- 2) Dapat memotivasi belajar siswa sehingga menjadi aktif pada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatnya profesional guru
- 2) Dapat menambah pengetahuan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa dan mendapatkan hasil belajar siswa yang memuaskan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP NU Banjarmasin khususnya pada siswa kelas VII A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger*

- 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran dan mampu menerapkannya dalam pembelajaran matematika.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat intelektual, dan usia yang relatif sama.
- c. Hasil belajar matematika siswa akan meningkat ketika menggunakan model pembelajaran *Treffinger*.
- d. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

H_0 : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dengan media ular tangga tidak efektif digunakan pada pembelajaran materi segi empat kelas VII A SMP NU Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

H_1 : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Treffinger* dengan media ular tangga efektif digunakan pada materi segi empat kelas VII A SMP NU Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, alasan memilih judul, manfaat penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, sistematika penulisan.

BAB II adalah landasan teori yang berisi pengertian efektivitas, pengertian belajar, hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Treffinger*, media pembelajaran ular tangga, langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *tipe Treffinger* dengan media pembelajaran ular tangga, materi segi empat.

BAB III adalah metode penelitian yang berisis jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, penyusunan instrumen penelitian, hasil uji coba instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang berisi gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data dan analisis yang berisi deskripsi data dan analisis data

BAB V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran.