

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dan mampu menciptakan sumber daya manusia secara kritis dan mandiri serta menyeluruh, karena merupakan modal dasar untuk mendapatkan manusia yang berkualitas. Dalam undang-undang republik indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional (2003:1) 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka perlu meningkatkan proses belajar dan pembelajaran.

Gagne (dalam Suprijono, 2009:3) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan langsung yang dapat membawa perubahan pada diri individu sampai mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. (Gagne dalam Huda, 2013:3) pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan

secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada lingkungan belajar. Suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas VIIB MTS Ma'arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu dan hasil wawancara dengan guru pelajaran matematika, bahwa dalam proses pembelajaran sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, yaitu pengamatan objek langsung, diskusi kelompok mengerjakan LKS, menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan gairah dan aktivitas secara maksimal yang berdampak pada tidak tercapainya ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan. Terdapat 44% ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIIB yang nilainya belum mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70, artinya ketuntasan belajar secara klasikal kelas tersebut mencapai 56%, hal ini disebabkan siswa kelas VIIB kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa suka berbicara sendiri dengan temannya pada saat pembelajaran berlangsung jika kondisi yang seperti ini tidak dicari alternatif pemecahan masalahnya, maka tidak ada hal yang membangkitkan motivasi siswa sehingga pembelajaran matematika jadi membosankan.

Kebosanan siswa dalam belajar matematika menyebabkan siswa lebih banyak pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika, maka digunakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *Scramble*. Taylor (dalam Huda, 2013:303) *Scramble* merupakan salah

satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan dan kreatifitas siswa menjadi hal yang penting karena tanpa hal tersebut siswa menjadi tidak berkembang. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, guru menyiapkan kartu soal dan lembar jawaban yang sudah diacak, kemudian siswa diusahakan dapat mencocokkan kartu jawaban dan lembar soal yang sudah disediakan. Siswa mendapat materi dan soal yang harus diselesaikan dengan cara berdiskusi, pada saat berdiskusi siswa saling bertukar pikiran dan dapat memperkaya pengetahuan yang dimiliki, dengan demikian siswa berperan aktif dan lebih mudah untuk memahami materi setiap siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran matematika akan meningkat.

Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu: Oleh Dian Anggreini, Rini Asnawati, M. Coesamin **“Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”**, Penelitian eksperimen semu ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Darul Huffaz Pesawaran tahun pelajaran 2013/2014 yang terdistribusi dalam tiga kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIIA dan VIIB yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Desain penelitian ini adalah *posttest only control group design*. Data penelitian diperoleh dari tes pemahaman konsep matematis. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Oleh Uci Susilowati “ **Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Dengan *Brain Gym* Pada Kelas Viie Smp Negeri 12 Yogyakarta.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan model pembelajaran *Scramble* dengan *Brain Gym* pada siswa kelas VIIE SMP N 12 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang dilaksanakan di kelas VII E yang berjumlah 34 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIIE SMP N 12 Yogyakarta pada materi aritmatika sosial mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Scramble* dengan *Brain Gym*.

Berdasarkan latar belakang di atas dan berbagai hasil penelitian terdahulu maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas yaitu “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* pada Materi Segitiga (Siswa Kelas VII B MTS Ma’arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu Tahun Ajaran 2015/2016)”

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini:

1. bagaimanakah peningkatan Aktivitas belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble* ?
2. bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble*
2. untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif *scramble*

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal- hal sebagai berikut:

1. model kooperatif merupakan model pembelajaran tim kecil, dimana siswa dibentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa di ambil secara heterogen yang mempunyai kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau

suku yang berbeda. Siswa diberikan kebebasan untuk saling bertukar pendapat dan bekerjasama

2. *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang sudah diacak kepada siswa, sehingga siswa dapat berfikir cepat dan siswa diharapkan dapat mencocokkan lembar soal dengan lembar jawaban yang tersedia
3. aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar yang menyebabkan interaksi antara guru dengan siswa atau sesama siswa, dalam mencapai tujuan belajar, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang aktif. Dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif *scramble* menekankan siswa menjawab pertanyaan guru, siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan penyajian materi dari guru, siswa dapat mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan, siswa dapat aktif bertukar pendapat dalam kelompok
4. hasil belajar siswa adalah perubahan kemampuan-kemampuan pada siswa baik dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dimana hasil belajar siswa dapat diukur melalui tes dan tugas serta hasilnya dapat ditunjukkan berupa nilai atau angka.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model kooperatif *scramble*. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat, guru lebih memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika
- b. melatih siswa agar lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam mempelajari materi matematika sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan dan ketuntasan belajar
- c. bagi peneliti, Sebagai wawasan dalam menambah pengalaman dan bekal dalam menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh, dan dapat mengetahui hasil

dari penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *scramble* terhadap aktivitas hasil belajar matematika

- d. bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan, pembandingan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dari beberapa pertanyaan yang muncul pada rumusan masalah di atas, peneliti memberikan batasan masalah pada:

1. penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebasnya ialah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *scramble*. Sedangkan variabel terikatnya ialah aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB MTS Ma'arif Al-Islah Sumberejo-Ambulu, tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 32 anak.
3. materi yang diajarkan adalah materi kelas VIIB pokok bahasan segitiga.