# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 dikatakan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Amri, s. 2013). Hal tersebut dapat diartikan bahwa melalui pendidikan generasi muda dapat meningkatkan kualitas atau potensi yang ada pada dirinya sehingga dimasa yang akan datang generasi muda dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dengan cara meningkatkan keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia. Hal itu sejalan dengan UUD tahun 1945 pasal 31 ayat 3 yaitu tujuan pembangunan nasional di bidang pendidikan menyatakan bahwa pemerintahmengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional dengan tujuan meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Zuriah, 2007).

 Dalam dunia pendidikan salah satu bidang yang berperan penting adalah matematika. Hal tersebut sependapat dengan Fitri, dkk (2014) yang mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu bidang yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Namun sayangnya, matematika dianggap pelajaran yang sulit oleh siswa dikarenakan keabstrakannya. Hal ini sejalan

1

dengan pendapat Andang (2014) bahwa konsep abstrak matematika yang terkadang dirasa berada diluar kemampuan nalar siswa menjadikan matematika sendiri dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit.

Kesulitan yang dialami siswa dalam belajar matematika bukan dikarenakan kemampuannya rendah namun untuk memahami keabstrakan matematika dibutuhkan suatu cara yang harus dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyani (2016) bahwa kesulitan yang dialami siswa bukan karena siswa belum mampu tetapi dimungkinkan karena untuk memahami konsep abstrak pada matematika diperlukan sarana atau cara.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII Adi SMP Al-Hikam, menunjukkan bahwa pada saat jam pelajaran matematika, siswa cenderung tidak bersemangat dalam mendengarkan materi yang sedang dijelaskan.Mereka lebih asyik ngobrol dengan teman sebangkunya. Hal tersebut dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran ekspositori/ ceramah, proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru tersebut membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya pada hasil belajar siswa, yaitu nilai siswa yang memenuhi KKM adalah10 siswa dari 28 siswa.

Mulyadin (2014) mengatakan bahwa pembelajaran mestinya tidak dilaksanakan secara konvensional, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali sendiri pengetahuan yang mereka miliki sehingga siswa menjadi pasif atau kurang aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya solusi yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sama halnya dengan pendapat Esminarto, dkk (2016) bahwa pembelajaran yang dilakukan seharusnya menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ikut meningkatkan hasil belajar pada siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Guretno (2015) yang juga mengatakan bahwa diperlukan suatu cara agar peserta didik tidak jenuh mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas yang berujung pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Salah satu cara yang dapat membuat siswa lebih aktif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Hal itu sejalan dengan pendapat Sumartono dan Normalina (2015) bahwa salah satu cara pengajaran matematika yang mampu membuat siswa aktif berpikir adalah pembelajaran dengan model kooperatif. Djahir, dkk (2014) juga mengatakan bahwa cara yang dapat memungkinkan terjadinya aktivitas belajar, saling berinteraksi secara efektif melalui pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Esminarto,dkk (2016) mengatakan bahwa dengan proses pembelajaran berkelompok siswa akan lebih aktif dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya demimencapai tujuan.

Pembelajaran kooperatif memeiliki beberapa tipe salah satunya pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama siswa dalam belajar melalui metode menjawab pertanyaan atau soal dengan jawaban yang berupa huruf, kata, atau kalimat yang diacak sehingga menjadi kata, kalimat, atau paragraf yang utuh dan bermakna (Sudarmi dan Burhanuddin, 2017). Selain itu Sumartono dan Normalina (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* menyajikan sedikit permainan dalam kelompok yang dibentuk dan dapat membuat semua siswa yang tergabung dalam kelompoknya masing-masing lebih aktif menyelesaikan dan mencari jawaban atas pertanyaan maupun soal-soal yang disajikan. Beberapa keunggulan dari pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* menurut Huda (2013) yaitu melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak, dan melatih kedisiplinan siswa.

Dari uraian diatas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* Pada Materi Luas Permukaan Dan Volume Balok di kelas VIII A SMPAl-Hikam”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balok di kelas VIIIA SMPAl-Hikam?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balokdi kelas VIIIA SMPAl-Hikam?
3. Bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balokdi kelas VIIIA SMPAl-Hikam?
4. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balok di kelas VIIIA SMPAl-Hikam?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalahuntuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balok di kelas VIII A SMPAl-Hikam yang ditinjau dari 4 indikator dari efektivitas yaitu:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balokdi kelas VIIIA SMPAl-Hikam.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balokdi kelas VIII ASMPAl-Hikam.
3. Aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balok di kelas VIII ASMPAl-Hikam.
4. Ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* pada materi luas permukaan dan volume balokdi kelas VIII ASMPAl-Hikam.

## D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya siswa, guru, sekolah dan peneliti.

1. Manfaat bagi siswa

Dapat merasakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika.

Dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara berdiskusi dengan anggota kelompok.

1. Manfaat bagi guru

Dapat melatih kekreatifan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi yang diajarkan.

1. Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan untuk semua pelajaran khusunya pelajaran matematika.

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang harus digunakan terhadap masalah nyata dalam dunia pendidikan.

## E. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian terdapat istilah yang perlu dijelaskan untuk menyamakan persepsi dalam penelitian ini. Diantaranya adalah sebagai berikut:

* 1. Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa untuk memahami konsep matematika.
	2. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara membentuk kelompok yang sifatnya heterogen sehingga siswa saling bekerjasma untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
	3. Model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble* adalah model pembelajaran dengan membagikan lembar soal dengan alternatif jawaban yang masih teracak pada setiap kelompokkemudian siswabekerja sama (berkelompok) untuk mencari dan menyusun jawaban dari soal yang ada.
	4. Balok adalah bangun ruang yang memiliki tiga pasang sisi berhadapan yang sama bentuk dan ukurannya, di mana setiap sisinya berbentuk persegipanjang.
	5. Kemampuan guru adalah keahlian, kecakapan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran.
	6. Aktivitas siswa adalah semua kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran baik fisik maupun mental sehingga menimbulkan adanya perubahan pada siswa.
	7. Respon siswa adalah tanggapan siswa mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan angket.
	8. Ketuntasan belajar yaitu kriteria minimal yang diperoleh oleh siswa setelah diterapkannya proses pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

## F. Asumsi

1. Proses pembelajaran dilakukan/ dilaksanakan dengan sungguh-sungguh sesuai dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe*Scramble*
2. Proses pengamatan dilakukan oleh 2 pengamat sesuai dengan aspek pengamatan aktivitas guru dan siswa.

 Efektifitas model Kooperatif Tipe*Scramble* dilihat dari 4 indikator yaitu kemampuan guru mengelola pembelajaran, respon siswa, aktifitas siswa dan ketuntasan belajar siswa. Model dikatakan efektif jika memenuhi 3 indikator dari 4 indikator dan siswa tuntas secara klasikal.