

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perjalanan memasuki era globalisasi saat ini, kesadaran global tentang peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui pendidikan dan menempatkan manusia sebagai titik sentral pembangunan tampak semakin jelas. Pendidikan merupakan suatu investasi pembangunan sumber daya manusia yang sangat diperlukan dalam pembangunan sosial ekonomi suatu masyarakat dan suatu bangsa. Melalui pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan dapat diwariskan, bukan sekedar diwariskan melainkan menginternalisasi dalam watak dan kepribadian. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia siswa dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Negara Indonesia mencantumkan tujuan pendidikan ke dalam pembukaan UUD 1945 alenia ke-3 yang diimplementasikan dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 yaitu "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."¹

¹ Musthofa Rembangy, *Pendidikan Transformasi*, (Yogyakarta: Penerbit TERAS, 2010), hal. 51

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah menyelenggarakan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila sebagai pedoman kehidupan bangsa dengan mengadakan pembelajaran di sekolah. Di dalam Al-qur'an telah dijelaskan bahwa manusia yang beriman dan berilmu pengetahuan akan mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi disisi Allah SWT, hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:



Artinya :

”... Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses yang dapat menjadikan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman. Menurut Winkel pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam siswa.²

Pengaturan peristiwa pembelajaran dilakukan secara seksama dengan maksud agar proses belajar dapat berhasil. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang

² Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 386

dan ditetapkan tujuannya sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan teknik, metode, dan pendekatan tertentu sesuai dengan karakteristik tujuan, siswa, materi, dan sumber daya, sehingga diperlukan strategi yang tepat dan efektif.³ Pengembangan silabus, dan pengembangan kegiatan pembelajaran merupakan langkah strategi yang berpengaruh pada kualitas pembelajaran di kelas.⁴ Kemampuan guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran tatap muka, tugas terstruktur, dan kegiatan mandiri tidak terstruktur berpengaruh pada kualitas kompetensi siswa di sekolah.

Demikian halnya pada pembelajaran matematika di sekolah. Seorang guru harus memahami hakikat dari pembelajaran matematika sebelum mengajar di dalam kelas. Pembelajaran matematika dilaksanakan dengan maksud agar siswa mampu untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis yang membahas tentang bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.⁵ Matematika merupakan "ilmu pasti". Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kependaiannya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat.⁶

³ *Ibid*, hal. 386

⁴ *Ibid*, hal 385

⁵ Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000), hal. 11

⁶ Moch. Maskur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 43

Oleh karena itu, untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, atau disiplin ilmu lainnya, kita harus dibekali ilmu dan pengetahuan dibidang matematika dengan berbagai kemampuan yang handal, yaitu memperoleh, menganalisis dan mengolah informasi dengan cermat serta kemampuan memecahkan masalah. Konsep matematika tergolong abstrak hal ini merupakan penyebab matematika “dipandang sulit” untuk dipahami. Sehingga matematika dianggap sebagai momok yang menakutkan bagi siswa.

Dalam pembelajaran matematika, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran satu arah, maka guru akan lebih mendominasi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tersiksa. Oleh karena itu diperlukan pengembangan pendekatan-pendekatan pembelajaran, model-model pembelajaran dan metode-metode pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa secara optimal sehingga seluruh potensi siswa dapat digali yang nantinya dapat berguna bagi diri-sendiri, masyarakat dan bangsanya.

Sekarang telah banyak ditemukan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika para siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi, dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh. Dengan cara ini diketahui pula bahwa pengetahuan baru tersebut cenderung untuk dapat dipahami, bermakna dan dikuasai secara lebih baik. Sesungguhnya siswa yang aktif dan mampu memahami akan lebih bisa berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi permasalahan yang ada.

Permasalahan siswa yang sering timbul pada pembelajaran matematika di dalam kelas diantaranya adalah kurang mengerti dan paham dengan materi yang disajikan oleh guru, siswa cenderung bersifat individu dan kadang malu untuk bertanya ketika belum memahami materi dengan optimal. Kurang adanya minat untuk belajar karena metode yang dipakai oleh guru cenderung membosankan dan siswa lebih bersifat pasif ketika pembelajaran tengah berlangsung. Dari segi interaksi antar siswa pun kadang masih kurang dan terlihat renggangnya komunikasi karena perbedaan antara siswa yang pintar dan kurang pintar, siswa jarang mengutarakan pendapat dalam pemecahan masalah. Hal ini akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Dengan penggunaan model pembelajaran *cooperative script* diharapkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dapat teratasi dengan baik, dengan siswa mampu berinteraksi dan mampu mengutarakan pendapat dalam pemecahan suatu masalah di dalam pembelajaran matematika sehingga interaksi antara siswa yang pintar dan kurang pintar dapat terjalin dengan baik. Dan muncul motivasi untuk giat dalam belajar di dalam kelas. Dan hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model pembelajaran *cooperative script* merupakan metode belajar yang mengembangkan upaya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Dengan model pembelajaran ini semua permasalahan siswa dapat dipecahkan karena siswa yang awalnya masih cenderung ramai jika dilakukan pembelajaran yang individualis menjadi pembelajaran yang lebih mengutamakan kerjasama antar siswa sehingga

mampu mengarahkan siswa untuk lebih memusatkan perhatian pada pembelajaran tersebut. Selain itu, siswa juga mendapatkan kesempatan mempelajari bagian lain dari materi yang tidak dipelajarinya.

Model pembelajaran *cooperative script* adalah metode belajar di mana siswa bekerja berpasangan, dan secara lisan bergantian mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.⁷ Dalam penerapan model pembelajaran ini guru akan membagi siswa untuk berpasangan., guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan, guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar, pembaca membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya, bertukar peran, semula sebagai pembaca ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, kemudian guru dan siswa akan menyampaikan kesimpulan secara bersama-sama.

Adapun salah satu hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan model pembelajaran *cooperative script* yaitu berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas X MAN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *cooperative script*

⁷ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal. 63

terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini berdasarkan pada berdasar $db = 80$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_t sebesar 1,990. Dari nilai-nilai t ini dapat dituliskan sebagai berikut $t_t (5\% = 1,990) < t_e (6.461600865)$ maka interpretasi hasil uji-t tersebut dikatakan signifikan. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan diperoleh besarnya koefisien korelasi biserial hasil belajar (r_b) sebesar 0.548709, sehingga besarnya koefisien determinasi (KD) adalah 30.1082%. Jadi besarnya kontribusi model pembelajaran *cooperative script* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik pada materi trigonometri sebesar 30.1%.⁸

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba untuk menyumbangkan pembelajaran matematika melalui penggunaan model pembelajaran *cooperative script* yang dapat efektif untuk mempermudah pembelajaran matematika siswa di sekolah. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menarik diterapkan untuk siswa, karena siswa akan mampu untuk saling berinteraksi, siswa akan lebih aktif belajar dan mampu menyampaikan pendapat. Dengan siswa yang lebih aktif dan saling berinteraksi, diharapkan hasil belajar matematika siswa dapat meningkat dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran *cooperative script*.

Dari pemaparan di atas maka penulis mencoba mengambil suatu penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

⁸ Sri Adam Dewi Setyaningrat, *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Trigonometri Peserta Didik Kelas X Man 2 Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 70

Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII MTs Negeri Aryojeding Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative script* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Aryojeding tahun pelajaran 2016/2017?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative script* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Aryojeding tahun pelajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative script* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Aryojeding tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative script* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Aryojeding tahun pelajaran 2016/2017.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari jawaban rumusan masalah penelitian.⁹ Sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara sebagai masalah yang telah dirumuskan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Aryojeding Tahun Pelajaran 2016/2017".

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang penerapan model pembelajaran *cooperative script* di kelas.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan:

- 1) Sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran bagi sekolah
- 2) Sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang optimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat:

⁹ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hal. 62

- 1) Dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar dikelas.
- 2) Dijadikan pedoman dalam penggunaan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran
- 3) Mempermudah guru untuk menyampaikan bahan ajar dikelas.
- 4) Meningkatkan pemahaman materi kepada siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat:

- 1) Memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika
- 2) Mempermudah dalam memahami materi pelajaran
- 3) Memberikan motivasi dalam belajar dikelas dan diluar kelas.
- 4) Menambah pengetahuan baru bagi siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model pembelajaran *cooperative script* pada mata pelajaran matematika dalam pembelajaran, sebagai sarana untuk menerapkan pengalaman belajar yang telah diperoleh, serta merupakan usaha untuk melatih diri dalam memecahkan permasalahan yang ada secara kritis, obyektif, dan ilmiah khususnya tentang pembelajaran matematika di sekolah.

e. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung.

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan buat mahasiswa lainnya.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang lingkup penelitan

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada model pembelajaran *cooperative script* yang dianggap sesuai untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah dengan *post test*.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yang pada nantinya hasil dari penelitian ini tidak terpas dari dari keterbatasan tersebut. Keterbatasan terssebut adalah:

- a. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas VIII-A dan kelas VIII-C MTs Negeri Aryojeding.
- b. Penelitian ini dibatasi hanya dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script* pada pembelajaran matematika pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.

- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya dengan menggunakan materi garis singgung lingkaran, lingkaran dalam segitiga dan luar segitiga kelas VIII.
- d. Hasil belajar dibatasi berupa hasil *post test* setelah diterapkannya metode *cooperative script*.

G. Penegasan Istilah

Pegasan istilah yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁰

b. Model Pembelajaran *Cooperative Script*.

Model pembelajaran *cooperative script* adalah metode belajar di mana siswa bekerja berpasangan, dan secara lisan bergantian mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.¹¹

¹⁰ Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi 1.1*, (Pusat Bahasa: 2010), hal. 163

¹¹ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*,...hal. 63

c. Pembelajaran Matematika

Menurut Winkel pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam siswa.¹²

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis yang membahas tentang bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.¹³ Matematika merupakan "ilmu pasti". Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah keahliannya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Sehingga, untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, atau disiplin ilmu lainnya.¹⁴

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁵ Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil

¹² Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 386

¹³ Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia...*, hal. 11

¹⁴ Moch. Maskur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 43

¹⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 54

belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

2. Penegasan Operasional

Pengaruh model pembelajaran *cooperative script* pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika siswa merupakan suatu penelitian yang akan menguji ada tidaknya pengaruh belajar matematika yang ditimbulkan pada hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan yaitu dengan model pembelajaran *cooperative script* yang diterapkan pada siswa kelas VIII MTs Negeri Aryojeding dalam proses pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika penyusunan laporan model penelitian kuantitatif dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian utama (inti), terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) hipotesis penelitian, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) definisi matematika, (b) pembelajaran matematika, (c) pembelajaran kooperatif, (d) model pembelajaran *cooperative*

scrip, (e) hasil belajar, (f) materi, (g) kajian penelitian terdahulu, dan (h) kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) sumber data, variabel dan skala pengukuran, (d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta (e) analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data hasil penelitian, (b) deskripsi proses pembelajaran cooperative script, (c) analisis data hasil penelitian, dan (d) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) pengaruh penggunaan metode *cooperative script* terhadap hasil belajar, (b) besarnya pengaruh penggunaan metode *cooperative script* terhadap hasil belajar, dan (c) temuan dalam penelitian.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan dan (b) saran.

Bagian akhir, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) daftar riwayat hidup.