

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang akan menentukan kualitas kehidupan seseorang maupun suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami suatu penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas.

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sanjaya: 2006:65). Matematika merupakan suatu ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Dengan kemampuan yang dimiliki manusia akan membantu proses berfikir peserta didik dalam kegiatan sehari-hari yang dilatar belakangi matematika. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai tingkat sekolah dasar sampai tingkat lanjut atas, karena dapat membantu peserta didik dalam berfikir, logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan PPL, kebanyakan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar. Mereka terlihat begitu pasif karena hanya mengandalkan informasi dari guru. Mereka tidak diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, ketrampilan dan berbagai informasi dari materi yang mereka pelajari. Padahal dilain pihak, khususnya untuk pelajaran matematika penekanan pada pemecahan masalah sangatlah dibutuhkan karena dengan pemecahan masalah tersebut dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis, logis, dan kreatif.

Selain itu peserta didik juga kurang termotivasi dalam belajar, entah itu karena guru yang kurang tepat dalam memilih metode ataupun strategi yang menarik perhatian peserta didik atau karena peserta didik sendirilah yang

malas dalam belajar karena mereka menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Sering sekali ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai materi pelajaran dengan baik, namun tidak dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Mengajar adalah usaha yang dilakukan guru agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Dalam proses pengajaran seharusnya peserta didik bertindak sebagai pelaku kegiatan belajar. Agar peserta didik dapat bertindak sebagai pelaku belajar, maka guru hendaknya merencanakan pengajaran yang membuat peserta didik banyak melakukan aktivitas belajar. Sedangkan peserta didik tidak akan melakukan aktivitas belajar tanpa adanya motivasi dalam belajar. Karena pentingnya pengaruh motivasi belajar dalam pembelajaran maka guru harus pandai dalam memilih dan menentukan model dan strategi dalam pembelajaran.

Model dan strategi pembelajaran yang diyakini mampu dan dapat membangkitkan semangat, motivasi belajar peserta didik, dan yang dapat membuat peserta didik lebih aktif di kelas adalah model pembelajaran kooperatif dengan strategi think thalk write (TTW). Dengan pembelajaran kooperatif peserta didik akan lebih bersemangat dan termotivasi karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik merasa telah terlibat dalam suatu proses pembelajaran, maka akan timbul kepercayaan diri dan semangat belajar yang lebih. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik akan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling berkomunikasi bertukar ide dan fikiran. Sedangkan dalam strategi think, talk, write peserta didik akan berlatih dalam berfikir, berbicara dan menulis. Berfikir (think) yaitu peserta didik akan berlatih berfikir dan berdialog dengan diri sendiri setelah proses membaca untuk menemukan kemungkinan jawaban dari persoalan-persoalan yang ada. Kemudian tahap berbicara (talk), dalam tahap ini akan memungkinkan peserta didik terampil dalam berbicara / berkomunikasi dengan peserta didik dalam kelompoknya. Proses komunikasi ini akan dimanfaatkan peserta didik untuk sharring (berbagi), bertukar fikiran, memilih dan menentukan jawaban dari persoalan yang mereka hadapi. Setelah tahap berfikir dan berbicara maka peserta didik akan berlatih untuk

menulis, yaitu menuliskan kemungkinan jawaban dan solusi-solusi yang terbaik.

Di samping penerapan model dan strategi pembelajaran, penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbeda dengan penyampaian materi secara verbal atau lisan dalam hal pemahaman peserta didik. Menurut Susilana (2007: 9) media pembelajaran mampu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Dengan adanya media akan menimbulkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar. Disamping itu akan memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selama ini dalam pembelajaran matematika pada materi teorema Pythagoras guru hanya menjelaskan dengan menggunakan ilustrasi di papan tulis sementara peserta didik tidak memegang media apapun. Karena itu dalam pembelajaran teorema Pythagoras peneliti tertarik dengan menggunakan media lidi, media ini sangat sederhana dan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran ini akan menciptakan pembelajaran yang tak seorangpun peserta didik yang menganggur, peserta didik akan lebih aktif dan diharapkan mampu memahami teorema Pythagoras dan menggunakannya dalam memecahkan masalah. Dengan potongan lidi yang telah ditentukan panjang potongannya (sisi), peserta didik dapat mengotak-atik potongan lidi (sisi) tersebut dan dapat membentuknya menjadi bermacam-macam jenis segitiga. Baik segitiga lancip, segitiga tumpul, segitiga siku-siku, dan yang tidak bisa membentuk segitiga. Selama ini mungkin peserta didik hanya tahu bahwa segitiga bisa dibuat dengan panjang sisi berapapun. Padahal tidak semua sisi bisa dibentuk segitiga. Suatu sisi bisa dibentuk segitiga jika panjang sisi terpanjang dari segitiga panjangnya tidak melebihi jumlah dua sisi yang lain. Hal tersebut banyak peserta didik yang tidak tahu. Karena itu dengan pembelajaran menggunakan media lidi ini peserta didik akan lebih paham dan mengerti akan syarat-syarat suatu panjang sisi dapat dibentuk segitiga dan jenis-jenis segitiga jika diketahui ketiga panjang sisinya. Kemudian dari salah satu jenis segitiga tersebut peserta didik bisa menemukan

rumus Pythagoras, yaitu dari segitiga siku-siku. Hal ini akan dapat melatih konsentrasi, ketelitian, kreatifitas dan cara berfikir peserta didik.

Untuk itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul: “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Strategi *Think, Talk, Write* Pada Materi Teorema Phytagoras Menggunakan Media Lidi Kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran kooperatif strategi *Think, Talk, Write (TTW)* pada pembelajaran matematika materi Teorema Phytagoras menggunakan media lidi kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan.
2. Bagaimana aktifitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran koojperatif strategi *Think, Talk, Write (TTW)* pada pembelajaran matematika materi Teorema Phytagoras menggunakan media lidi kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan.
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif strategi *Think, Talk, Write (TTW)* pada pembelajaran matematika materi Teorema Phytagoras menggunakan media lidi kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan.

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan beberapa hal berikut:

1. Kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran kooperatif strategi *Think, Talk, Write (TTW)* pada pembelajaran matematika materi Teorema Phytagoras menggunakan media lidi Kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan.
2. Aktifitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran kooperatif strategi *Think, Talk, Write (TTW)* pada pembelajaran matematika materi

Teorema Pythagoras menggunakan media Lidi kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan.

3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif strategi *Think, Talk, Write (TTW)* pada pembelajaran matematika materi Teorema Pythagoras menggunakan media lidi kelas VIII-A MTs Nurul Islam Pongangan.

#### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap:

1. Bagi pihak sekolah tempat penelitian dapat menambah pengetahuan tentang model dan strategi pembelajaran yang nantinya bisa diterapkan oleh pihak sekolah guna meningkatkan proses belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru sebagai variasi dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi peserta didik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya di kelas dan melatih peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan dapat saling bertukar pikiran dengan temannya, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.
4. Bagi peneliti sebagai bekal awal untuk terjun secara langsung di lapangan dan sebagai acuan untuk mengembangkan model-model dan strategi pembelajaran lain yang lebih inovatif.
5. Bagi calon guru untuk mengembangkan lebih lanjut model-model dan strategi pembelajaran yang tepat khususnya untuk Matematika.

#### **1.5 DEFINISI ISTILAH**

Untuk menghindari salah pengertian dari judul skripsi yang peneliti buat, maka peneliti mendefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah serangkaian peristiwa yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat membantu kegiatan belajar mengajar matematika yang dapat bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.

## 2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang disusun oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar.

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mana peserta didik bekerja bersama dalam kelompok kecil yang heterogen antara 4-6 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda untuk saling membantu dan mendiskusikan tugas atau kegiatan pembelajaran.

## 4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu cara perencanaan yang dipilih guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

## 5. Strategi Think Talk Write (TTW)

Strategi *think talk write* adalah sebuah pembelajaran yang dimulai dengan membaca suatu permasalahan atau pertanyaan kemudian memikirkan kemungkinan dari pemecahan masalah tersebut secara individual yang kemudian dikomunikasikan dengan anggota kelompoknya, serta bertukar pikiran dan pendapat, selanjutnya menuliskan hasil diskusi atau jawaban dari pertanyaan pada lembar kerja (LKS).

## 6. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu sederhana yang dapat membantu peserta didik dalam belajar yang memberikan pengalaman nyata sehingga memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

## 7. Hasil Belajar

Hasil Belajar peserta didik adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dari kegiatan yang dikerjakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif strategi *Think Talk Write (TTW)* menggunakan media lidi. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga berupa hasil akhir yang telah dicapai oleh para peserta didik melalui tes akhir setelah mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* menggunakan media lidi dalam jangka waktu tertentu.

## **1.6 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari luasnya pembahasan dan mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan pada:

a. Materi Teorema Pythagoras

Pada materi teorema Pythagoras peneliti memberikan batasan pada pokok bahasan menentukan jenis-jenis segitiga jika diketahui panjang ketiga sisinya dan menentukan rumus pythagoras.

b. Media Lidi

Media lidi yang digunakan peneliti di sini adalah lidi dengan panjang potongan 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, dan 13 cm yang masing-masing panjang sisi diberikan warna yang berbeda.

c. Pengertian Strategi Think Talk Write (TTW).

Pada pengertian Write yang dimaksudkan peneliti di sini adalah menuliskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru melalui lembar kerja (LKS) setelah tahap think dan talk.