

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan sampai Perguruan tinggi. Namun sekarang ini mata pelajaran matematika menjadi momok yang sangat menakutkan bagi semua siswa baik SD,SMP, bahkan SMA sehingga hasil Ujian Akhir Nasional (UAN) untuk mata pelajaran ini sangat rendah setiap tahunnya. Kondisi inilah yang memerlukan penanganan serius dari semua pihak khususnya guru matematika itu sendiri untuk menguasai materi matematika yang abstrak memerlukan pemahaman konsep yang lebih baik.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah Republik Indonesia melalui Departemen Pendidikan Nasional adalah peningkatan mutu pendidikan dan tenaga kependidikan. Tujuan pendidikan adalah mempersiapkan sumber daya dari berbagai elemen yang bertindak sebagai pelaksana pendidikan baik dalam lingkungan formal dan non formal, termasuk di dalamnya pengembangan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Peningkatan kualitas pendidikan tersebut menjadi tanggung jawab pendidik atau guru yang bertugas untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, menyiapkan materi-materi ajar, memilih dan menggunakan metode yang tepat, memanfaatkan sumber belajar dengan baik, serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, yang paling utama yaitu peranan orang tua untuk mendukung dan memotivasi anaknya lebih giat belajar.

Praktek pembelajaran yang terjadi di sebagian besar sekolah selama ini cenderung pada pembelajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*). Guru menyampaikan materi pelajaran

dengan menggunakan metode ceramah sementara siswa mencatatnya pada buku catatan. Pengajaran dianggap sebagai proses penyampaian fakta-fakta kepada siswa. Siswa dianggap berhasil dalam belajar apabila mampu mengingat banyak fakta, dan mampu menyampaikan kembali fakta-fakta tersebut kepada orang lain atau menggunakannya untuk menjawab soal-soal dalam ujian. Apalagi pada materi kubus dan balok terkadang siswa sangat sulit menentukan perbedaan antara diagonal bidang dan diagonal ruang, siswa sulit untuk mengaplikasikannya kedalam bentuk kehidupan sehari-hari.

Dampaknya sangat nyata yaitu hasil belajar matematika masih sangat rendah dan belum sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam setiap sekolah. Namun realita yang ada saat ini, masih banyak siswa yang menganggap guru menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran. Apa yang di ungkapkan atau disampaikan guru itulah yang dianggap paling benar oleh para peserta didik. Maka apa yang menjadi tujuan dalam dunia pendidikan saat ini belum tercapai. Kemonotonan dalam proses pembelajaran berimbas kepada hasil belajar siswa. Kemonotonan yang dimaksud disini yaitu, guru mengajar dengan metode ceramah, pemberian tugas dan evaluasi. Bahkan sekarang ada guru yang hanya menuntut atau mengejar bahan tanpa memikirkan apakah yang di berikan bisa di terima oleh siswa. Paling fatal, tidak ada aktifitas siswa yang menonjol dalam proses pembelajaran selain mencatat dan melihat guru yang sementara memberikan ceramah. Siswa hanya terpaksa dan terdiam dalam proses pembelajaran. Siswa aktif ketika ada perintah dari guru.

Keberhasilan proses pembelajaran matematika dapat berlangsung dengan efektif apabila siswa berpartisipasi aktif dengan objek, peristiwa, situasi dan kondisi kehidupan melalui sumber belajar. Dalam hal ini, model pembelajaran sebagai salah satu sumber yang harus digunakan dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran yang dipandang efektif dalam mengembangkan proses berpikir belum digunakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhajirin Biluhu, sehingga suasana belajar kaku, terpusat satu arah, dan kurang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Metode ceramah kurang berarti, karena kurang menyentuh kehidupan nyata bagi peserta didik. Disamping itu, guru kurang mengotimalkan penggunaan metode yang bervariasi, sehingga kurang membangkitkan daya tarik siswa pada pembelajaran matematika dan menjadikan siswa kurang aktif. Metode pembelajaran yang bervariasi sebagai salah satu sumber belajar seharusnya digunakan dalam pembelajaran matematika di MTs Muhajirin biluhu kecamatan biluhu Kabupaten Gorontalo. Metode pembelajaran semacam itu akan lebih nampak jelas variatifnya dalam suatu model pembelajaran.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhajirin Biluhu kecamatan biluhu Kabupaten Gorontalo merupakan salah satu sekolah yang terletak di Provinsi Gorontalo. Keberadaan Madrasah Tsanawiyah (MTs)Muhajirin Biluhu terletak jauh dari keramaian kota (terletak di pedesaan), sehingga suasana cukup nyaman, namun kualitas hasil belajar siswa tidak terlalu tinggi, terutama hasil belajar matematika.

Kenyataannya pada saat ini masih banyak guru yang beranggapan bahwa tugas mereka adalah memindahkan informasi pengetahuan dari buku atau kepala mereka kepada siswa. Sedangkan tugas siswa adalah menerima, mengingat, menghafalkan informasi tersebut

Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif dimana siswa yang lebih aktif bukan sebaliknya. Ini dikarenakan pada saat ini guru masih di jadikan sumber utama dalam proses pembelajaran.

Dalam materi kubus dan balok yang di ajarkan pada kelas VIII semester genap, peserta didik hanya mengetahui konsep-konsep umumnya misalnya mencari luas dan kelilingnya saja tapi

yang lebih detail atau jika diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari atau ada soal yang bervariasi maka peserta didik akan menemukan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang mereka temukan. Apalagi jika sudah mau membahas masalah diagonal ruang dan diagonal bidang. Hal-hal seperti ini jika diajarkan dengan konvensional maka dapat dipastikan hasil yang ingin di capai tidak akan tercapai.

Salah satu solusi untuk memecahkan masalah yang ada yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang inovatif pula. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe Tim Games Turnamen (TGT).

Model inovatif yang di maksud disini yaitu model kooperatif tipe Tim Games Turnamen. Model Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Team games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda tingkat kemampuannya, jenis kelamin dan latar belakang, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dari uraian di atas dapat diuraikan suatu judul yang akan diteliti yaitu **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kubus Dan Balok Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamen (TGT)”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang pemikiran, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi kubus dan balok belum mencapai tujuan yang diharapkan.
- b. Rendahnya penggunaan model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Kurangnya aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi kubus dan balok.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah *“Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)”*.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT.
- b. Untuk mengetahui aktifitas belajar guru dan siswa pada materi kubus dan balok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yaitu

1. Sebagai masukan kepada guru agar dapat memilih dan menggunakan lebih dari satu metode maupun model dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi geometri dimensi tiga khususnya dan matematika umumnya.
3. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan pada mata pelajaran matematika umumnya.