

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai terbaik bagi manusia yang dikembangkan secara sistematis melalui proses pembelajaran. Menurut Uno (2013:17) Pendidikan merupakan usaha yang sengaja secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan bangsa yang cerdas, mandiri, dan berkarakter kuat. Pendidikan juga merupakan hak setiap warga negara, seperti yang tercantum dalam pasal 31 ayat 1 UUD 1945 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”.

Berbagai upaya telah ditempuh oleh pemerintah guna meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, baik dari segi tenaga pendidiknya, pengembangan buku paket dan pengembangan kurikulum. Dalam sebuah pendidikan, guru adalah sumber yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Sebagai tenaga pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru harus mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan berbagai macam strategi, model

atau metode pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Dalam seluruh proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Menurut Enceng Mulyana (2008:17), Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar mengajar. Berbicara masalah pendidikan dan ilmu pengetahuan, salah satu ilmu pengetahuan yang penting ialah tentang matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun perguruan tinggi. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan pada ujian Nasional sampai dengan tahun 2016 di setiap jenjang pendidikan dan di semua satuan pendidikan. Ini membuktikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang wajib untuk dipelajari setiap siswa karena ilmu matematika dapat memenuhi kebutuhan praktis dan dapat memecahkan setiap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Menurut Abdurrahman (2012) bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikir, mencatat, dan mengomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.

Pentingnya pelajaran matematika tidak lepas dari peran matematika dalam segala aspek kehidupan. Di dalam proses belajar mengajar tercakup komponen, pendekatan dan berbagai model dalam pengajaran yang dikembangkan dalam

proses tersebut. Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pada proses belajar mengajar saling terkait satu dengan yang lainnya. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai oleh hasil belajar siswa yang tinggi serta adanya perubahan tingkah laku siswa setelah menerima materi.

Sesuai hasil observasi awal dengan guru penanggungjawab mata pelajaran Matematika tepatnya di SMP Negeri 2 Limboto Kelas VIII⁴ Kab. Gorontalo, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih belum optimal yakni belum mencapai KKM yaitu 75 dengan jumlah siswa 24 orang, laki-laki 9 orang dan perempuan 15 orang, hanya terdapat 8 orang siswa atau (30%) yang mendapat nilai diatas 75, dan 16 orang atau (70%) masih belum mencapai nilai ketuntasan.

Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dijelaskan, siswa pasif dalam menerima pelajaran sehingga hasil belajarnya kurang maksimal, siswa tidak paham penerapan konsep materi dalam kehidupannya. Penyebab lainnya yaitu kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga tidak ada daya tarik dari siswa untuk memberikan perhatian lebih terhadap materi yang sedang berlangsung. Padahal materi yang berkaitan dengan pelajaran matematika tidak cukup jika hanya guru yang menjelaskan tanpa melibatkan siswa dalam mengagag ataupun memahami konsep pertama materi, khususnya pada rumus-rumus tertentu.

Berdasarkan pandangan tersebut, maka terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ekstern yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Model serta metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan model yang tepat dalam menyampaikan materi dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan dalam menerima materi atau proses pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba memberikan salah satu solusi dari permasalahan tersebut dengan cara menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan oleh guru, pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan model dalam pembelajaran kooperatif menjadi salah satu hal yang penting. Sebab tidak semua metode dalam model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menerima pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pentingnya hasil belajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan maka dalam pembelajaran perlu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis serta sistem skor kemampuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan yang lain berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik. Pada mata pelajaran ini guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi dengan baik, akan tetapi guru juga dituntut untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam menanggapi materi yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang sering terjadi masih banyak dihadapi oleh siswa karena kebiasaan belajarnya masih belum efektif. Biasanya mereka belajar pada saat ulangan atau ujian saja, karena mereka sama sekali tidak memiliki motivasi yang sangat tinggi untuk belajar, yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa serta mampu membuat siswa terlihat langsung dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran

matematika agar tidak membosankan maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada pokok bahasan persamaan kuadrat dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti melakukan suatu penelitian yang dirumuskan dengan judul ***“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VIII⁴ SMP Negeri 2 Limboto”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Kurangnya pemahaman konsep materi pada siswa.
2. Kurang menarik dan membosankan materi Matematika yang diajarkan karena model yang digunakan masih menggunakan model ceramah
3. Kurangnya variasi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas menyebabkan guru kesulitan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika mencerminkan proses pembelajaran yang kurang optimal.

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengujian efektifitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dicapai melalui proses belajar mengajar

berupa nilai test dan keaktifan siswa, khususnya pada pokok bahasan persamaan kuadrat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **“Apakah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat”?**

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan persamaan kuadrat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* atau model pembelajaran lain dengan baik sebagai variasi dari model pembelajaran yang biasa digunakan.
- b. Bagi siswa : Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari matematika serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah : Penelitian ini memberikan sumbangan yang besar bagi sekolah tempat penelitian berlangsung maupun sekolah lain untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya inovasi dalam penyampaian materi pelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.