

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan meningkatkan daya pikir manusia. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang telah di kecap oleh peserta didik mulai dari pertama masuk sekolah, yaitu Taman Kanak-Kanak (TK).

Salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Untuk itu dalam pembelajaran matematika hendaknya dibiasakan dengan mengajukan masalah nyata, yaitu pembelajaran yang mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari, secara rinci mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII SMP Negeri I Botupingge, terdapat beberapa masalah yang cukup serius yang patut mendapatkan perhatian serius dari para pendidik. Beberapa masalah itu berupa kurangnya perhatian peserta didik pada penjelasan materi, peserta didik sering melakukan kegaduhan

secara sengaja selama proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan, perhatian guru menjadi teralihkan pada pembinaan sikap peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran tidak efektif. Parahnya lagi peserta didik dengan sengaja keluar tanpa izin guru pada saat proses pembelajaran, dan lama untuk kembali. Setelah ditelusuri, ternyata peserta didik yang seperti itu malas mengikuti pelajaran matematika, dan dengan sengaja santai menghabiskan waktu di luar kelas (kantin, lapangan olahraga, sudut luar kelas). Selain itu, peserta didik juga hanya lebih suka bermain daripada belajar. Apalagi jadwal pelajaran pada saat itu adalah pelajaran matematika dan dijadwalkan pada siang hari atau pada saat jam terakhir pelajaran. Masalah ini peneliti lihat sering terjadi pada saat jam pelajaran di siang hari atau pada jam terakhir.

Gejala ini menurut peneliti menjadi masalah yang cukup serius, mengingat pada jam pelajaran seperti ini bisa berpengaruh besar pada minat, perhatian dan bahkan berimbas pada hasil belajar mereka. Dimana, hasil belajar mereka sangat berpengaruh karena melihat nilai tugas, kuis, bahkan nilai ulangan harian yang tidak memuaskan.

Pada saat itu, peneliti berharap setelah memberikan penjelasan materi yang maksimal akan diperoleh nilai tugas ataupun hasil yang sebanding. Akan tetapi peneliti melihat hal tersebut berbanding terbalik. Fakta yang terlihat, pada saat tugas diberikan peserta didik kebanyakan sering menyontek pada peserta didik yang memiliki kemampuan baik.

Peneliti melihat hal ini menjadi suatu permasalahan yang dipandang cukup serius, hal ini mengingat pembelajaran pada jam-jam tersebut diperlukan kesiapan

yang sangat baik dari pendidik. Berdasarkan hasil pembicaraan langsung peneliti dengan salah satu guru pendidik matematika di salah satu sekolah menengah pertama, sesuai dengan masalah yang peneliti jelaskan sebelumnya guru tersebut merasakan suatu kejenuhan tersendiri saat memasuki jam pelajaran pada siang hari. Apalagi bila beliau harus masuk pada kelas yang memiliki permasalahan yang cukup serius. Jadi sangat diperlukan kesiapan yang cukup dari guru pendidik.

Untuk mengatasi masalah yang seperti ini peneliti ingin menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi belajar matematika agar hasil belajar mereka bisa meningkat. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* atau TGT. Dimana, TGT ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dengan melihat masalah ini peneliti sangat berantusias untuk menerapkan model pembelajaran tipe TGT ini karena di dalamnya ada mengandung unsur permainan, sebab kebanyakan peserta didik lebih banyak bermain atau suka bermain daripada belajar apalagi belajar matematika dan jam pelajarannya itu dijadwalkan pada siang hari atau jam terakhir pelajaran. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini lebih memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping itu juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, bila dibandingkan dengan model pembelajaran langsung yang proses

pembelajarannya itu hanya satu arah dan semuanya itu berpusat pada guru. Jadi peserta didik bisa merasa bosan karena peserta didik bisa dikatakan hanya pendengar setia. Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yang proses pembelajarannya ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik atau peserta didik.

Melihat permasalahan yang telah diungkapkan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian sehubungan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yang berlangsung pada siang hari. Dengan cara menuangkan materi dalam sebuah game atau peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan peneliti melihat karena aktivitas peserta didik di siang hari itu biasanya hanya lebih suka bermain daripada belajar. Untuk itu peneliti ingin melakukan suatu penelitian dengan judul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi dalam permasalahan di atas berdasarkan latar belakang yang ada adalah sebagai berikut :

- Kurangnya perhatian peserta didik pada penjelasan materi.
- Peserta didik sering melakukan kegaduhan secara sengaja selama proses pembelajaran.
- Perhatian guru menjadi teralihkan pada pembinaan sikap peserta didik, sehingga pembelajaran tidak efektif.

- Peserta didik malas mengikuti pelajaran matematika, dan dengan sengaja santai menghabiskan waktu di luar kelas (kantin, lapangan olahraga, sudut luar kelas).
- Peserta didik lebih suka bermain daripada belajar, apalagi pada jam pelajaran siang hari atau jam terakhir.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya merujuk pada :

- Hasil belajar peserta didik.
- Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* atau TGT.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diungkapkan sebelumnya oleh peneliti, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah **“apakah hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung”**.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat yang sangat berarti, yaitu :

- Bagi guru,
sebagai bahan masukan bagi para guru matematika bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.
- Bagi peserta didik,
model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Bagi peneliti,
sebagai pedoman dan dapat menambah wawasan pada peneliti yang nantinya akan menjadi guru dalam rangka menciptakan kondisi pembelajaran yang sangat baik dan efektif.
- Bagi pihak sekolah,
sebagai bahan masukan kepada pengelola sekolah dalam pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan.