

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tau menjadi tau, dari tidak biasa menjadi biasa, dari tidak paham dan sebagainya. Pendidikan itu bisa didapatkan dan dilakukan dimana saja, bisa dilingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga, dan yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana memberikan atau mendapat pendidikan dengan baik dan benar, agar manusia tidak terjerumus dalam kehidupan yang negatif. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan kehidupan manusia menjadi terarah.

Matematika adalah mata pelajaran yang menjadi tonggak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Matematika menjadi ratunya ilmu sekaligus pelayan ilmu. Ratunya ilmu maksudnya matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting bagi perkembangan ilmu-ilmu yang lain. Sedangkan pelayan ilmu, matematika menjadi alat untuk mengembangkan kemajuan bagi ilmu-ilmu yang lain.

Berdasarkan hal tersebut, betapa pentingnya mata pelajaran matematika diajarkan disekolah sejak jenjang pendidikan dasar. Selain hal tersebut, matematika juga penting karena selain sebagai ilmu juga berfungsi sebagai alat dan pola pikir (Erman Suherman, dkk, 2001: 55). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika dalam Standar Isi yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang menunjukkan bahwa penguasaan matematika tidak hanya sebatas penguasaan fakta dan prosedur matematika serta pemahaman konsep, tetapi juga berupa kemampuan proses matematika siswa. Semuanya harus saling menunjang dalam proses pembelajaran matematika sehingga akan membentuk siswa secara utuh dalam menguasai matematika.

Hal lain yang patut diperhatikan ialah matematika melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsistensi. Tak heran jika kemampuan berpikir matematika menjadi salah satu tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran matematika, terutama kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*), seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, analitis, dan reflektif. Apabila tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapaimaka siswa dapat terlahir sebagai manusia yang memiliki kualitas tinggi dalam ilmu pengetahuan sehingga diharapkan dapat siap bersaing di kancan global.

Dewasa ini terkadang mata pelajaran matematika hanya berpusat pada guru dan semua guru yang menjadi pemeran utamanya. Menurut Abdul Rahmat (2009:63) “Guru menciptakan suasana sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya

proses belajar mengajar”. Oleh sebab itu guru harus aktif mengusahakan suasana itu dengan berbagai cara, baik dengan menggunakan metode mengajar yang sesuai maupun dengan menyediakan alat belajar serta pengaturan organisasi kelas yang mantap, ataupun ikatan lainnya yang diperlukan.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menurut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan kerjasama, kemandirian, serta meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Tujuan yang paling penting dalam pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.

Dalam pembelajaran matematika prestasi belajar siswa ditentukan oleh kemampuan memahami dan menguasai materi pelajaran yang diberikan, sehingga dalam menyelesaikan soal matematika dalam bentuk tugas atau tes yang diberikan guru dalam suatu kegiatan belajar mengajar dikelas.

Kaitan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* dengan bangun ruang sisi datar misalnya dalam beberapa kubus disusun menjadi sebuah balok maka siswa harus bisa kreatif mungkin dalam menghitung volume balok dan penilaiannya siapa yang cepat dan tepat jawabannya maka tim tersebut yang menang dan setiap anggota dalam tim tersebut harus mempresentasikan hasil mereka secara bergantian.

Kemampuan siswa akan berkembang jika mereka bisa memahami dan bisa mengerjakan soal dan tugas mereka sendiri. Maka dari itu guru membutuhkan metode dan model yang mudah dan langsung melibatkan seluruh siswa yang ada

dalam kelas tersebut tanpa memandang kelebihan dan kekurangan siswa tersebut dalam mengerjakan soal. Metode kooperatif sangat baik untuk digunakan dalam mengajar karena langsung.

Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga masih kurang memahami dalam penerapan konsep rumus bangun ruang. Misalnya dalam menghitung volume bangun ruang sisi datar kubus dan balok, siswa dalam menggunakan rumus hanya menggunakan rumus luas permukaan. Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman PPL 2 di SMP Negeri 1 Telaga bahwa pembelajaran dikelas VIII hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana RPP yang digunakan adalah kurikulum 2013 dan menggunakan model serta strategi pembelajaran akan tetapi tidak dilaksanakan sesuai dengan RPP.

Pembelajaran matematika dilakukan harusnya membutuhkan metode dan model yang tepat serta penggunaan metode juga harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* bersifat kolaboratif akan membantu kejenuhan dalam belajar.

Pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat merangsang siswa untuk lebih merespon dan aktif lagi dalam belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams***

## ***Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar***”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dalam uraian latar belakang diatas, peneliti mengambil beberapa identifikasi masalah, antara lain :

- 1.1 Model pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru.
- 1.2 Hasil belajar siswa masih belum mencapai pada ketuntasan belajar yang diharapkan.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini antara lain yaitu untuk melihat apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka yang jadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : **“Apakah hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran langsung ?”**.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe teams games tournament.
2. membandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran tipe teams games tournament dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Informasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada guru untuk memilih metode, pendekatan, serta model pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik siswa dengan memperhatikan materi yang akan diajarkan.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru matematika untuk dapat menerapkan model pembelajaran matematika untuk sub pokok pembahasan lain.