BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara mengenai pendidikan, pendidikan di Indonesia menjadi salah satu hal yang terpenting dan utama. Terbukti pada Pembukaan UUD 1945 alinea IV menegaskan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap manusia mempunyai hak – hak yang sama dalam menerima pendidikan. Pendidikan membawa peran penting untuk meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia). "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan,pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak bangsa dan negara (UU No. 20 tahun 2003, 2003:4).

Kualitas pendidikan nasional juga harus ditingkatkan sehingga dapat mencapai tujuan diatas. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga pendidikan yang ada karena merupakan peranan yang sangat berpengaruh. Komponen yang penting dalam dunia pendidikan salah satunya adalah guru. Hal ini disebabkan gurulah yang berada dilingkup pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya guru mempunyai berbagai kompetensi yang berkaitan dengan tugas dan tanggungjawabnya. Dengan kompetensi tersebut, maka akan menjadi guru yang profesional, baik secara akademis maupun non akademis.

Guru juga dituntut untuk terus mengikuti berkembangnya wawasan baru dalam dunia pendidikan. Berkembangnya wawasan-wawasan baru tersebut mengakibatkan lahirnya inovasi-inovasi baru yang menunjang proses pembelajaran, diantaranya yaitu ditemukannya model-model pembelajaran yang inovatif,

kreatif, dan konstruktif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif yang saat ini banyak digunakan para guru karena menuntut siswa untuk lebih aktif dan saling berinteraksi. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu pelajaran yang sangat penting di sekolah adalah pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika memiliki peran penting baik untuk kepentingan praktis dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk kepentingan teoris. Oleh sebab itu, matematika dikatakan sebagai ratu dari ilmu pengetahuan dimana matematika diperlukan disemua jurusan yang dipelajari oleh semua orang. “Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak, hierarkis, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika”(Karso, 2008:1.4).

Tetapi banyak siswa yang menganggap matematika sesuatu yang menakutkan. Proses belajar yang tidak tepat, penyampaian materi yang kurang inovasi membuat matematika menjadi mata pelajaran sulit dan membosankan. Selain itu, banyak diantara guru-guru yang kurang memperdulikan proses pelajaran di kelas. Guru hanya menjalankan tugasnya untuk menyampaikan materi sesuai jadwal tetapi tidak memperdulikan siswanya paham atau tidak.

Menurut Bruner belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat didalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu (Hudojo, 1990:48). Sehingga tidak cukup jika belajar matematika hanya sekedar menghafal saja, melainkan harus memahami konsep-konsep dan menghubungkan konsep yang sudah dipelajari dengan konsep yang baru. Sehingga guru sebagai fasilitator dan pembimbing dituntut untuk menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat agar tercapau tujuan pembelajaran.

Masih banyak diantara guru-guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana proses belajar mengajar terpusat pada guru. Sehingga siswa pasif karena hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, setelah itu diberikan latihan soal dan rumus-rumus yang harus dihafalkan. Padahal pembelajaran matematika yang dibutuhkan oleh siswa bukan hanya sekedar menghafal tetapi penanaman konsep dan pengaplikasiannya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak guru lebih suka model pembelajaran konvensional karena dianggap mudah pengaplikasian didalam kelas dan tidak rumit.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah perlu diterapkannya proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa sehingga siswa lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Komalasari, 2013:67). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan akademik yang berbeda. Disetiap akhir pembelajaran akan dilakukan *tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Setelah itu akan diberi penghargaan pada masing-masing kelompok untuk memotivasi dan memberi semangat siswa.

Model pembelajaran TGT (*Times Games Tournament*) ini dinilai mempunyai banyak keunggulan karena terfokus pada aktifitas siswa, guru hanya sebagai fasilitator dan

penyampai materi. Selain itu, proses belajar mengajar akan terasa tidak membosankan sehingga secara tidak langsung akan menarik minat siswa untuk belajar matematika sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain dan meningkatkan kerjasama antar siswa sehingga baik untuk perkembangan siswa itu sendiri.

Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Menurut Bloom (Suprijono 2013: 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowlegde (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menetukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyadari banyaknya keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran tersebut.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terrhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN Sidoarjo”.

B. Batasan Masalah

Agar masalah penelitian tidak melebar, maka peneliti memberikan beberapa keterbatasan sehingga dapat fokus pada permasalahan pokok sebagai berikut:

a. Model pembelajaran yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
b. Hasil belajar yang dilihat setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan agar permasalahan tepat pada sasaran yang dituju maka perlu ada perumusan masalah yang dapat memperjelas ruang lingkup dan memberi batasan-batasan permasalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

"Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN Sidoarjo?"

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

   Dengan menerapkan model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa

terhadap mata pelajaran matematika dan meningkatkan semangar belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga, diharapkan dapat melatih keaktifan siswa melaui kerjasama dan diskusi kelompok.

2. Bagi Guru

   Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Selain itu dapat dijadikan salah satu alternatif dan pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika sehingga tidak menggunakan model pembelajaran yang monoton.

3. Bagi Peneliti

   Dapat digunakan sebagai salah satu referensi peneliti sebagai calon guru agar mampu menciptakan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan.