

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menjamin keberlangsungan pembangunan suatu negara. Di dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 telah dijelaskan tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 (1) yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar agar siswa dapat secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperoleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan keterampilan mereka dibutuhkan negara.” (Anggraeni & Wibowo, 2019).

Menurut Pohan (2020) menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya mengikuti tiga norma budaya. Budaya membaca, menulis dan berhitung. Maka dari itu, salah satu budaya yang perlu dikembangkan adalah budaya berhitung. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang selalu ada di setiap jenjang pendidikan yaitu pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Matematika mengajarkan siswa untuk berfikir logis, sistematis dan kritis. Selain itu, matematika melatih kemampuan berpikir dan bernalar siswa. Oleh karena itu, ketika pembelajaran matematika, guru harus memilih berbagai model yang sesuai dengan kondisi dan materi yang disajikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Pembelajaran yang dibutuhkan adalah pembelajaran yang efektif yang mudah dipelajari siswa, menyenangkan untuk dilakukan, dan memenuhi tujuan yang diharapkan (Efendi et al., 2017).

Model pembelajaran yang tepat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran inovatif yang dapat

melibatkan siswa agar lebih terlibat dan memahami pelajaran (Jaya, 2022).

Menurut Annurwanda (2018) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan lingkungan kelas yang efektif sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menerima dorongan yang konsisten untuk sukses, dan memiliki pemahaman yang jelas tentang konsep yang mereka pelajari. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan jenis model pembelajaran kolaboratif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas siswa dengan menerapkan model permainan dan kompetisi. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih santai, serta dapat meningkatkan tanggung jawab, kejujuran, kolaborasi dan persaingan yang sehat dengan proses pembelajaran.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh untuk motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam mempelajari matematika. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dalam menyerap informasi ilmiah, memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, meningkatkan hasil belajar, dan melatih siswa dalam bekerjasama sekaligus menjelaskan kepada sekelompok teman yang tidak mengerti. Dengan cara ini, siswa tidak bosan dan mendapatkan manfaat yang maksimal baik dari motivasi belajar maupun hasil belajarnya (Faridatul, 2019).

Menurut Pratama et al. (2019) Motivasi belajar siswa memegang peranan yang sangat penting dalam memajukan belajar dan keberhasilan belajar siswa pada suatu mata pelajaran tertentu. Motivasi siswa yang tinggi meningkatkan kemungkinan bahwa proses pembelajaran akan berhasil, maka skor yang lebih tinggi dapat diartikan bahwa semakin tinggi motivasi seseorang maka semakin besar pula usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan belajar.

Pada kurikulum 2013, salah satu materi pembelajaran matematika pada jenjang SMP yang harus dikuasai siswa kelas VIII adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Menurut Sudiman (2022) bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika,

khususnya dalam menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Hal ini memang sangat perlu dipelajari, karena jika kesulitan salah satu konsep dasar dan tidak segera diselesaikan, maka dapat menimbulkan kesulitan dalam memahami konsep selanjutnya. Seperti pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel yang nantinya dipelajari pada saat jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) ini yang banyak sekali siswa temui kesulitannya dalam menyelesaikan masalah matematika, terutama dengan penggunaan soal cerita (Amelia et al., 2021).

SMP YP 17 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah pertama swasta yang ada di kecamatan kenjeran. Sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang lumayan banyak jika dibandingkan dengan sekolah swasta lain yang berada di kecamatan kenjeran. Dengan banyaknya siswa tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan observasi dan menemukan beberapa permasalahan, salah satunya adalah dalam penggunaan model pembelajaran pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika di SMP YP 17 Surabaya, guru yang masih menerapkan model pembelajaran yang masih terlalu umum yaitu hanya dengan menjelaskan materi, memberi contoh soal dan dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal. Sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, siswa yang kurang diberikan kesempatan untuk bertukar pendapat dan berdiskusi dengan teman disekitarnya. Hal ini mengakibatkan konsep yang dipelajari siswa cenderung tidak bertahan lama atau mudah hilang atau bahkan bisa saja siswa tidak mengerti tentang materi yang sedang dijelaskan. Terkadang masih banyak siswa yang tidak ikut fokus pada saat guru menjelaskan materi didepan.

Permasalahan-permasalahan dari uraian diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa yang masih rendah sehingga juga bisa berdampak terhadap hasil belajar siswa nantinya, menumbuhkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan pemberian model pembelajaran yang lebih menarik minat siswa dalam pemahaman proses pembelajaran. Dalam hal ini,

perlu adanya rancangan model pembelajaran yang bisa melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok agar siswa lebih bisa aktif dan bisa berdiskusi dengan teman sekelasnya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi motivasi belajar yang rendah yaitu dengan pemilihan model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, atau pendekatan pembelajaran. Pada penelitian ini untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa peneliti menggunakan cara dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Sehingga dari uraian diatas maka perlu dilakukannya sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP YP 17 Surabaya”. Untuk mendapatkan hasil tersebut maka, peneliti perlu mengadakan sebuah penelitian untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa serta juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Perbandingan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan model pembelajaran langsung.
3. Materi yang diteliti yaitu Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dalam kehidupan sehari-hari.
4. Variabel penelitian ini siswa kelas VIII SMP YP 17 Surabaya tahun ajaran 2022-2023.

## **C. Rumusan Masalah**

Beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dengan diadakannya penelitian ini diharapkan semoga dapat bermanfaat bagi:

1. Guru  
Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk memotivasi siswa dan memberikan masukan serta pengetahuan guru yang nantinya dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga dapat menemukan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif di kelas dan membantu untuk menerapkannya.
2. Sekolah  
Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan acuan untuk memotivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai tujuan yang diharapkan. Juga, dapat digunakan untuk memperkuat proses pembelajaran yang lebih beragam dan juga lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Peneliti  
Memberikan pengetahuan, pengalaman, dan wawasan baru ke dalam model pembelajaran yang lebih beragam dan juga efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya

6

adalah penggunaan tipe pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan aktivitas siswa yang lebih aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena motivasi belajar sudah ada.