

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan kehidupan yang serba modern ini, teknologi juga berkembang sangat pesat. Dengan perkembangan ini kemudahan dalam hal apapun bisa kita rasakan terutama masalah informasi, sehingga tidak perlu lagi pergi ke kantor pos untuk menyampaikan kabar atau berita kepada orang lagi, cukup dengan menggunakan telepon/hp berita dapat tersampaikan dalam jangka waktu kurang dari satu detik. Kemajuan teknologi juga terlihat pada sekolah-sekolah yang maju, yang menggunakan *finger-print* untuk mengabsen siswa. Tidak hanya itu, masih banyak lagi contoh kemajuan teknologi yang dengan sadar atau tidak sadar kita temui di sekitar.

Selain menimbulkan efek positif, kemajuan teknologi juga menimbulkan efek negatif. Penyalahgunaan teknologi sekarang ini menjadi masalah utama dalam pembentukan karakter siswa, terutama pada sifatnya. Hal kecil yang sering dijumpai adalah di unggahnya video-video senonoh atau bersifat sara sehingga banyak anak yang melihat bahkan melakukan apa yang ada di video. Selain itu penggunaan *handphone* yang berlebihan akan membuat anak malas belajar bahkan malas untuk sekolah.

Belajar merupakan salah satu proses kegiatan untuk mengubah karakteristik, sifat, dan juga pola pikir anak. Dalam hal ini peran guru dan juga orang tua sangat dibutuhkan. Orang tua berperan ketika di rumah, orang

tua hendaknya menjadi motivator sekaligus pendorong anak untuk belajar dan mengontrol anak dari bermain terutama bermain tentang teknologi. Sedangkan peran seorang guru adalah ketika berada di sekolah, karena guru adalah pengirim pesan pendidikan kepada anak.

Pendidik atau guru bertindak untuk mendidik anak di sekolah. Tindakan mendidik tersebut tertuju pada perkembangan siswa menjadi mandiri. Untuk dapat berkembang mandiri anak/siswa harus belajar.¹ Di dalam lingkungan pendidikan, peserta didik akan mengalami suatu proses menerima ilmu yang disebut dengan proses belajar. Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar. Selain itu, belajar juga terkait dengan pengalaman-pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungan. Sedangkan di sekolah belajar berupa penyampaian ilmu/keterangan dari seorang guru kepada siswa, yang biasa disebut dengan proses Pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan model ataupun pendekatan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, dapat menjadikan siswa mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan pada diri siswa, bahkan semangat belajar siswa akan tinggi dan proses pembelajaran sangat menyenangkan. Sebaliknya, apabila penggunaan model pembelajaran kurang tepat maka proses pembelajaran akan terasa tidak menyenangkan dan akan berdampak buruk bagi siswa. Jadi, seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran harus memiliki tujuan terlebih dahulu.

¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 5

Tujuan guru adalah untuk mengantarkan peserta didik menguasai materi dan menumbuhkan ketrampilan-ketrampilan yang dikemas dalam kurikulum. Oleh karena itu guru dituntut untuk kreatif agar apa yang menjadi tujuannya dapat terlaksana dengan baik. Salah satu strategi pembelajaran yang kini sedang berkembang adalah pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam satu kelompok untuk mencapai hasil yang maksimal. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini efektif dalam pembelajaran matematika, karena model pembelajaran ini dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan dapat membantu siswa mendapat pemahaman secara mendalam tentang materi yang diberikan. Penggunaan model pembelajaran ini akan membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar, karena model pembelajaran ini tergolong dalam model pembelajaran yang santai tetapi serius. Sehingga siswa akan merasa nyaman pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan materi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat memperoleh motivasi belajar dan mendapat hasil belajar yang memuaskan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs PSM Tanen Materi Aljabar”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Dalam penelitian ini, perlu dilakukan identifikasi masalah agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru terlalu dominan selama proses pembelajaran matematika sehingga siswa menjadi pasif dan kurang berani mengungkapkan pendapat.
- b. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika.
- c. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal sehingga hasil belajar matematika kurang maksimal.

2. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran matematika sebagaimana penulis paparkan di atas, maka penulis membatasi masalah diantaranya:

a. Subjek penelitian

Subjek (populasi) dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan. Namun dibatasi pada 2 kelas sebagai sampel penelitian. Kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol.

b. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII-G dan VII-H.

- c. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang di

terapkan pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

- d. Materi yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya pada materi aljabar pokok bahasan operasi hitung bentuk aljabar.
- e. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil *post-test* setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi aljabar.
- f. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi yang timbul pada siswa untuk belajar matematika pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar
3. Adakah pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (hipotesa) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.² Terdapat dua macam hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara variabel x dan variabel y, sedangkan hipotesis kerja (H_1) menyatakan adanya perbedaan antara variabel x dan y.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

² Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 160.

H_1 : Terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

H_1 : Terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

3. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen Materi aljabar.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan terutama yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan prestasi dan motivasi belajar Matematika siswa.

2. Secara Praktis,

Secara praktis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, diantaranya yaitu:

a. Peneliti

Sebagai calon guru, diharapkan peneliti dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau potensi yang dimiliki siswa. Sehingga peneliti dapat memberikan solusi pada setiap permasalahan serta kesulitan yang di hadapi siswa terhadap mata pelajaran matematika.

b. Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan bagi guru, khususnya guru bidang studi matematika tentang seberapa kuat pengaruh pembelajaran kooptif tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
- 2) Menambah pengalaman guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

c. Siswa

- 1) Dapat memberikan wawasan kepada siswa tentang apa saja yang perlu diperhatikan dalam menunjang hasil belajar pada pelajaran Matematika.
- 2) Dapat memberikan gambaran pada siswa tentang besarnya pengaruh pembelajaran kooptif tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika.

- 3) Dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu lebih dalam tentang pelajaran Matematika yang akhirnya meningkatkan prestasi belajar.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka peneliti perlu memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Definisi Konseptual

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah menyediakan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.³ Zaini dalam Dazrullisa mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.⁴ Jadi model pembelajaran merupakan upaya guru menyediakan kondisi dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa dengan berbagai cara dalam mengajar melalui proses pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan

³ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm 40.

⁴ Dazrullisa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kreatifitas Dan Motivasi Pada Materi Bangun Datar SD Negeri Percontohan Banda Aceh", *Jurnal Bina Gogik*, Vol. 3, No. 1, Maret 2016, hlm. 45.

kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁵ Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dan bersifat heterogen.

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor dan mengandung unsur permainan.

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), digunakan *tournament* akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, *game*, *tournament*, dan penghargaan kelompok.⁶

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab dalam proses pembelajaran, kerja sama dalam suatu kelompok, persaingan antar kelompok, keterlibatan belajar dalam suatu kompetisi.

⁵ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontektual, Konsep, dan Aplikasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011), hlm.62

⁶ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 203

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar.⁷

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁸ Hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan atau penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika setelah menempuh proses belajar mengajar yang lazimnya ditunjukkan dengan tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akibat dari kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika kelas VII di MTs PSM Tanen Rejotangan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah peneliti ketika dilapangan, sehingga penelitian dapat dilakukan secara sistematis. Sistematika pembahasan yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tentang (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) hipotesis penelitian, (f) manfaat penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan tentang (a) deskripsi teori (b) penelitian terdahulu (c) kerangka kerangka berfikir penelitian.

⁷ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 49.

⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 45.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini di uraikan tentang (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan di uraikan tentang: (a) Deskripsi data, (b) Pengujian hipotesis yang didalamnya berisi (uji instrument, uji prasyarat dan uji hipotesis).

5. BAB V Pembahasan

Dalam bab ini berisi pembahasan tentang hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah dalam penelitian.

6. BAB VI Penutup

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dari uraian hasil penelitian. Selanjutnya terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian dilapangan.