

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil adalah sesuatu yang diadakan atau dijadikan oleh usaha. Sedangkan, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.¹ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting karena hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan alat untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang diajarkan.²

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimulai dengan menyusun tujuan pembelajaran yang tepat.³ Tujuan pembelajaran mampu mewadahi berbagai aspek, diantaranya aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan pandangan hidup suatu negara. Konsep pendidikan jiwa merdeka merupakan salah satu alternatif yang bisa diterapkan dalam penetapan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan pandangan hidup masyarakat Indonesia.⁴ Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari merupakan salah satu tujuan pembelajaran.

¹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008). hal.528

² Nina Nurliani, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Peristiwa Alam," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 981–990.

³ Edi Istiyono, dkk, "Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (PysTHOTS) Siswa SMA," *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 18, no. 1 (2014): 1–12.

⁴ Taufik Hendratmoko, dkk, "Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara," *Jinotep* 3, no. 2 (2017): 152–157.

Upaya meningkatkan pemahaman siswa tidak hanya pemberian mata pelajaran saja, terdapat faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan, misalnya kemampuan siswa dalam memahami materi, kemampuan guru dalam menyajikan materi, suasana kelas, sarana dan prasarana yang mendukung, bobot materi yang disampaikan, metode pembelajaran, dan lain sebagainya.

Sebuah pembelajaran perlu adanya penguasaan materi, agar dalam menyampaikannya guru tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa sulit memahami materi. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru harus sesuai dengan bidangnya masing-masing. Salah satu kemampuan guru adalah memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Keberhasilan dari sebuah metode sangat tergantung dari kemampuan guru dan keaktifan siswa dalam belajar.⁵ Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif, untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang dirumuskan, apabila guru mengetahui berbagai model pembelajaran dan menerapkannya sesuai dengan materi yang dapat menunjang pemahaman siswa.

Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat, dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan dalam

⁵ Muhammad Afandi, dkk, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013). hal.121

pembelajaran yang masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Penggunaan model pembelajaran konvensional juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah Nurul Hidayati, Siti Khabibah dan Iesyah Rodliyah yaitu rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang membosankan karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga hanya beberapa siswa yang interaktif dengan guru.⁶

Berdasarkan observasi peneliti terhadap siswa MTsN 2 Tulungagung yang dilakukan pada 23 September 2022, siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang menakutkan. Selain itu, penyampaian materi dengan model pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang bersemangat dan kurang memahami materi pelajaran. Siswa merasa bosan pada proses pembelajaran sehingga ada beberapa siswa yang tidak mau mendengarkan penjelasan dari guru. Perlu adanya sebuah pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktif siswa dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman siswa yang baik dapat menjadikan

⁶ Hikmah Nurul Hidayah, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Aritmetika Sosial Kelas VII," *Axioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 65–73.

hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Sehingga, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran matematika di dalam kelas, maka diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Trisnawati dan Dhoriva Urwatul Wutsqa menunjukkan bahwa model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah model *Quantum Teaching* dan model *Team Game Tournament* (TGT).⁷ Kedua model ini dipilih karena memiliki keunggulan dapat meningkatkan aktivitas, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa bahkan melatih kemampuan berkomunikasi siswa untuk mengungkapkan pemahamannya. Model *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) dapat membuat suasana lebih menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dapat menjadikan siswa lebih aktif dan siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua model pembelajaran yaitu *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat kerangka-kerangka yang menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap mata pelajaran. Kerangka ini dipastikan bahwa

⁷ Trisnawati dan Dhoriva Urwatul Wutsqa, "Perbandingan Keefektifan *Quantum Teaching* dan TGT Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Prestasi dan Motivasi," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2015): 11.

mereka mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri, dan mencapai sukses. Dengan model pembelajaran ini, dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan tournamen akademik.⁸ Model pembelajaran TGT mudah diterapkan karena dalam pelaksanaannya melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan status. TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dalam kelompok-kelompok belajarnya beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi aritmatika sosial yang ada di kelas VII. Materi aritmatika sosial selaras dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Quantum Teaching* karena materi aritmatika sosial membahas mengenai harga jual, harga beli, keuntungan, kerugian, neto, tara, bruto, diskon, pajak, dan bunga. Materi aritmatika sosial mempelajari mengenai jual beli sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT), materi aritmatika sosial disampaikan, sehingga siswa dapat menyelesaikan

⁸ Iesyah Rodliyah Hikmah, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Materi Pokok Aritmetika Sosial Kelas VII," *Kebijakan: Jurnal Ilmu Administrasi* 11, no. 1 (2020): 65–73.

soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang tentunya memerlukan pemikiran dan kerjasama tim.

Model pembelajaran yang digunakan sangat memengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pemahaman siswa tersebut, dapat membuat hasil belajar siswa yang berbeda-beda pula. Model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, penelitian ini mengarah pada perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) kelas VII MTsN 2 Tulungagung, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung pada mata pelajaran matematika.

- b. Dalam pembelajaran guru masih monoton dan masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- c. Pemilihan model pembelajaran belum relevan dan belum sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Batasan masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam menginterpretasi dan memudahkan pembaca dalam memahami judul penelitian ini, peneliti mencantumkan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Peneliti fokus untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament (TGT)*.
- b. Hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial yaitu terkait perhitungan dan penyelesaian masalah mengenai harga jual, harga beli, untung, rugi, neto, tara, dan bruto serta istilah-istilah lain dalam aritmatika sosial (diskon, pajak, bunga).

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung?

2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) serta berapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) serta besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah khazanah keilmuan dalam bidang matematika, sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman matematika, serta sebagai wujud keikutsertaan peneliti dalam mengembangkan matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan evaluasi dalam rangka perbaikan untuk memilih model pembelajaran yang tepat bagi siswa dan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan guru sebagai bahan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan.

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi informasi sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan juga referensi terhadap penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah (1) ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung, (2) ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung, dan (3) ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung

G. Definisi Istilah

1. Definisi Konseptual

a. *Quantum Teaching*

Quantum Teaching adalah bentuk inovasi dari pengubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar.⁹

b. *Team Game Tournament* (TGT)

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pembelajaran juga dapat diselengi

⁹ Bistari Basuni Yusuf, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 2017. hal.15

dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).¹⁰

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dari proses pembelajaran.¹¹ Adapun hasil belajar menurut Bloom menggolongkan kedalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar.¹²

2. Definisi Operasional

a. *Quantum Teaching*

Prinsip-prinsip yang harus ada dalam pembelajaran *Quantum Teaching* adalah¹³ :

- 1) Segalanya berbicara, maksudnya segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar.
- 2) Segalanya bertujuan, maksudnya semua yang terjadi mempunyai tujuan.
- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama, maksudnya otak berkembang pesat dengan adanya rangsangan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses

¹⁰ Ibid. hal.77

¹¹ Ibid. hal.138

¹² Lorin W. Aderson dan David R. Krathwohl, eds., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran Dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017). hal. 39

¹³ Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016). hal. 39

belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

- 4) Akui setiap usaha yaitu belajar mengandung risiko. Pada saat mengambil langkah, setiap siswa patut mendapatkan pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri.
- 5) Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan, maksudnya perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar

b. *Team Game Tournamet (TGT)*

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*).

c. Hasil Belajar

Hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan proses belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan penelitian kualitatif meliputi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Tiap-tiap bagian dapat dirinci sebagai berikut.

1. Bagian awal

Cakupan bagian awal meliputi halaman judul depan, halaman judul, persetujuan pembimbing, dan daftar isi.

2. Bagian inti

Dalam bagian inti penelitian kuantitatif, penulis membagi menjadi enam bab yang saling berkaitan dan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi dan Batasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Manfaat Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Definisi Istilah, (h) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Deskripsi Teori, (b) Kajian Konsep Islam yang Sesuai dengan Penelitian, (c) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berpikir Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi dan Sampel Penelitian, (d) Instrumen Penelitian, (e) Data dan Sumber Data, (f) Teknik Pengumpulan Data, (g) Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung, (b) Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung, (c) Tidak ada Perbedaan Hasil Belajar yang Signifikan Antara

Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

3. Bagian akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar riwayat hidup.