

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan aktivitas dalam rangka mengembangkan aspek-aspek kepribadian manusia yang berlangsung seumur hidup, baik itu Pendidikan umum maupun Pendidikan agama. Dengan kata lain Pendidikan tidak hanya berlangsung didalam kelas, maupun diluar kelas, baik bersifat formal (disekolah), dan informal (dalam keluarga), maupun non formal (dalam masyarakat). Dalam proses belajar mengajar diperlukan usaha dalam kegiatan mengajar yang baik, karena hasil tujuan Pendidikan tersebut sangatlah bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, karena kegiatan belajar mengajar akan berhasil apabila siswa aktif menjadi pelaku atau subjek dalam proses belajar mengajar<sup>1</sup>

Pengajaran dapat diartikan sebagai praktik pengeluaran informasi untuk proses pembelajaran, lebih jelasnya pengajaran merupakan gaya penyampaian dan perhatian terhadap kebutuhan para pembelajar atau siswa yang diterapkan diruang kelas ataupun keluarga lingkungan manapun dimana pembelajaran itu terjadi. Agar pembelajaran lebih efektif, pembelajaran harus dipahami lebih dari sekedar penerima pasif pengetahuan, melainkan seorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis dan fisiologis yang kondusif

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam sejumlah bidang studi lainnya, dan memajukan pemikiran manusia.<sup>2</sup> Ironisnya, matematika selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena sifatnya yang abstrak dan fakta bahwa ide-ide dasar yang diajarkan kepada siswa belum menetap. Karena matematika pada dasarnya adalah mata pelajaran

---

<sup>1</sup> Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi, (Jakarta: Bina Aksara, 2001), h. 139

<sup>2</sup> Rukmiati "Prinsip-prinsip Pembelajaran Matematika", (Bandung: PT Remaja Rosda Karya Tahun 2017)

hirarkis, akan menjadi tantangan bagi siswa untuk maju ke materi selanjutnya jika mereka tidak memahami ide-ide dasar.

Pembelajaran matematika di sekolah sekarang ini mengalami perubahan, diantaranya perubahan yang menitik beratkan dari situasi guru mengajar menjadi situasi siswa belajar. Agar situasi ini cepat tercapai maka guru harus dapat menggunakan strategi belajar mengajar yang cenderung lebih banyak melibatkan siswa. Lewat strategi belajar yang bervariasi diharapkan minat dan peran aktif siswa akan tergali sehingga muncul keberanian dan inisiatif siswa untuk bertanya perihal materi yang masih kurang dipahami. Sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berikut ini beberapa konsep mengenai pembelajaran yang sering kali menjadi fokus riset dan studi selama ini, pembelajaran berifat psikologis yakni pembelajaran dideskripsikan dengan merujuk pada apa yang terjadi dalam diri manusia secara psikologis, pembelajaran bersifat proses yakni intraksi antar individu dan lingkungan sekitarnya, dan pembelajaran merupakan produk dalam lingkungan tersebut

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang membangun pendidik dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dan menggambarkan prosedur yang dirancang untuk membangun pembelajaran dan pengetahuan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>3</sup> Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan efektif dalam proses pembelajaran adalah strategi Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Dengan ini peneliti tertarik dengan model pembelajaran tersebut terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa didalam belajar. Sehingga didalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* bisa mengembangkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 6 Tulungagung.

Model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin, yang mudah diterapkan karena model ini mengikut sertakan aktivitas siswa yang mengandung unsur game atau permainan, dimana siswa-siswa belajar dalam

---

<sup>3</sup> Muhammad Fathurrahman, "Model-Model Pembelajaran Inovatif (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, Tahun 2015). h.29

kelompok kecil tanpa ada perbedaan latar belakang.<sup>4</sup> dari banyak strategi pembelajaran yang dapat membantu terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.<sup>5</sup>

Teams Game Tournament dapat meningkatkan kemampuan dasar, percaya diri, kreativitas, hasil belajar dan interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara siswa. Menyampaikan TGT dengan sistem yang lebih menyenangkan, jadi dapat diharapkan pada siswa lebih tertarik, semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.<sup>6</sup>

Dari pernyataan diatas, apabila kreativitas baik, maka hasil belajar siswa pula menjadi baik, dan salah satunya wujud keberhasilan adalah realisasi pengalaman ajaran. Dengan demikian, terlihat adanya kreativitas siswa dengan mata pelajaran matematika

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Yusron, S.Pd sebagai guru matematika MTsN 6 Tulungagung pada tanggal 9 Februari 2023, peneliti menanyakan bagaimana proses pembelajaran di sekolah dan metode apa saja yang digunakan oleh guru. Untuk itu peneliti mencari jalan keluar untuk mengaktifkan belajar siswa di kelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe Teams Game Tournament yang memberikan kemandirian, keaktifan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran memang sudah menggunakan kelompok belajar, namun masih dengan kerja kelompok yang masih bersifat tradisional yakni masing-masing kelompok memilih sendiri anggota-anggota kelompoknya. Hal ini di pandang kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, bahkan lebih fatalnya setelah diadakannya kelompok-kelompok belajar guru memberi tugas tanpa mengetahui tingkat

---

<sup>4</sup> Hamdani, "Strategi Belajar Mengajar (Bandung: Cv Pustaka Setia, Tahun 2011) h.92

<sup>5</sup> Rusman. "Model-Model Pembelajaran" 2014 Bandung: Rajagrafindo Persada

<sup>6</sup> Musmiratul Uyun "Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan pendekatan Sanfik Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa Kelas VII SMPN Se-Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajrn 2014/2015" Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika vol 04, no 07 Tahun 2016 h.670

kepemahaman siswa telah sampai dimana. Hal ini tentunya akan semakin membebani siswa dan tidak akan mengembangkan kemampuan siswa.

Berdasarkan berbagai pemikiran yang telah disampaikan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung”**.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung ?
2. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung ?
3. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung ?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui

1. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung
2. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung
3. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

##### 1. Siswa

Penerapan pembelajaran dengan model Kooperatif tipe TGT ini merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

##### 2. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* dan diharapkan juga dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi setiap bulan nya agar dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.

##### 3. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi hal positif untuk meningkatkan mutu Pendidikan di MTSN 6 Tulungagung.

##### 4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman berharga guru untuk kedepannya menghadapi permasalahan dan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan menenai model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournaments*.

#### **E. HIPOTESIS PENELITIAN**

Hipotesis ialah suatu proposisi yang akan diuji keberlakuannya, atau dapat menjelaskan suatu dugaan sementara atas smprumusan masalah dari pertanyaan peneliti. Jadi, berdasarkan judul skripsi ini, hipotesis penelitiannya adalah

1. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung.

2. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung.
3. Ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung.

## **F. BATASAN MASALAH**

Mengingat peneliti terbatasnya waktu, kemampuan dan biaya yang dimiliki dan supaya tidak menyimpang dari pokok masalah yang ingin diketahui kepastiannya dan dapat lebih terfokus juga. Jadi, Batasan masalah dalam penelitian ini ialah

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*)
2. Populasi penelitian MTSN 6 Tulungagung, Kabupaten Tulungagung, Tahun ajaran 2022/2023.
3. Materi yang akan diuji yaitu Matematika bab Aritmetika Sosial

## **G. PENEGASAN ISTILAH**

Penegasan istilah disusun sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman atau perbedaan penafsiran mengenai judul dalam penelitian ini. Maka penegasan istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Penegasan Konseptual
  - a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif adalah memberikan tugas kepada satu tim dan siswa secara bersama-sama dengan saling membantu

sama lainnya yang hasil dari diskusinya akan dipresentasikan kedepan kelas.<sup>7</sup>

b. Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT)

Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif dengan siswa 1 kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang berisi 5 sampai 6 anggota yang berbeda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, ras berbeda dan latar belakang etniknya.<sup>8</sup>

c. Kreativitas

Kreativitas ialah suatu kemampuan untuk menciptakan ide-ide yang baru, inovatif dan berbeda dari sebelumnya.<sup>9</sup>

d. Hasil Belajar

Proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.<sup>10</sup>

2. Penegasan Operasional

Secara operasional peneliti akan meneliti Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII Mtsn 6 Tulungagung. Dimana model kooperatif terdiri dari Jigsaw, STAD (*Student Team Achievement Division*), TGT (*Team game Tournament*), GI (*Group Investigation*), NHT (*Number Head Together*), TPS (*Think Pair Share*).<sup>11</sup> Tetapi pada penelitian ini hanya fokus pada TGT (*Team game Tournament*) dimana nanti (1) guru membuat kelompok heterogen, (2) guru memberikan informasi materi pelajaran dan mekanisme kegiatan, (3) guru dan siswa menyiapkan meja turnamen, penempatan masing-masing siswa duduk di tabel ditentukan oleh guru

<sup>7</sup> Hobri, "Model-Model Pembelajaran Inovatif (Jember: CSS, Tahun 2008) h.95

<sup>8</sup> Sharan, Shlomo "*Handbook of Cooperative Learning*". Tahun 2009, Yogyakarta: Impe rium, h.67

<sup>9</sup> Ayu Sri Menda, *Pengembangan Kreativitas Siswa* (Jakarta: Guepedia, 2019), h. 20-25.

<sup>10</sup> Mudjiono, D. d. "*Belajar dan Pembelajaran*" (Tahun 2009) Jakarta: Rineka

<sup>11</sup> Trianto, "*Model Pembelajaran Inovatif – Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya*" pada KTSP (Jakarta:Perdana Media Grup, Tahun 2009), hal. 57

sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa, (4) selanjutnya pelaksanaan turnamen, (5) melaksanakan mumping pada turnamen kedua, ketiga, dan selanjutnya, (6) setelah selesai guru menghitung nilai skor untuk setiap kelompok asli dan individu, kemudian guru memberikan penghargaan kepada kelompok.<sup>12</sup>

Sedangkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa akan diperoleh dari mengerjakan pretest dan postest pada materi Aritmetika Sosial

## H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Proposal dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* ( TGT) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTSN 6 Tulungagung” memiliki sistematika pembahasan terdiri dari enam bab dan masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab antara lain :

1. BAB 1 (Pendahuluan) yang terdiri dari : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, batasan masalah, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II (Landasan Teori) berisi kajian pustaka tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa
3. BAB III (Metode Penelitian) yang terdiri dari : rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. BAB IV (Hasil Penelitian) yang terdiri dari : deskripsi data, uji instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis.
5. BAB VI (Penutup) dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

---

<sup>12</sup>Slavin, R.E, 2005. “Cooperative Learning, Theory”, Research and Practice, (London: Allyn and Bacon Publisher.