

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.¹ Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkh laku yang sesuai dengan kebutuhan.²

Peningkatan mutu pendidikan adalah prioritas utama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, agar terbentuk masyarakat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas juga harus mempunyai daya berfikir rasional, kritis dan kreatif. Sikap yang ingin maju dan tidak pernah puas merupakan sifat ilmiah yang dimiliki setiap manusia. Dimana sifat ini bias digunakan untuk menjadi motifator bagi seseorang untuk terus menambah ilmu pengetahuan dalam sarana pendidikan. Jadi, untuk dapat membentuk manusia yang berhasil dalam pendidikan, diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan yang

¹Dr. Hj. Binti Maunah, M. Pd. I, *Landasan Pendidikan*. (Yogyakarta : Teras), hal. 5

²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 10

salah satunya ilmu matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah formal mulai dari tingkat SD sampai dengan tingkat SMA, bahkan di perguruan tinggipun tidak terlepas dari hal itu. Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu kita di dorong untuk mempelajari ilmu matematika dan kita sangatlah merugi jika tidak mempelajarinya, selain itu dalam wahana pendidikan matematika tidak hanya digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK.³

Hal ini menunjukkan bahwa matematika mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu SDM (Sumber Daya Manusia). Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran matematika, karena menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membingungkan selain itu juga mereka menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan momok dari semua mata pelajaran, begitu pula yang terjadi pada siswa SMPN 2 Sumbergempol.

Berdasarkan informasi dari guru SMPN 2 Sumbergempol, ada beberapa

³HermanHudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2005), hal.35

kendala yang dihadapi ketika pembelajaran matematika yang menyebabkan matematika itu menjadi sulit. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal yaitu: 1) siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena munculnya rasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton yaitu lebih banyak didominasi oleh guru dan siswa pandai saja, sedangkan siswa yang kurang pandai cenderung bersifat pasif; 2) siswa tidak menyukai matematika karena menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti. Hal ini jika dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Melihat kenyataan seperti tersebut, guru dituntut untuk mau mengubah praktik pembelajaran didalam kelas, dari yang bersifat *teacher centered* menjadi *student centered*.

Guru merupakan salah satu komponen sistem yang menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan. Betapapun baiknya program pendidikan yang dikembangkan oleh para ahli, apabila guru tidak melaksanakan tugasnya dengan baik, maka pelaksanaan dan hasil belajarnya akan menyimpang dari tujuan. Pentingnya peran guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan merupakan faktor utama untuk keberhasilan pembelajaran. Hal lain yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika adalah metode dan strategi pembelajaran yang kurang tepat seperti guru mengajar hanya menyampaikan apa yang ada di buku paket saja, kurang menjelaskan materi secara lebih detail, dan kurang mengakomodasi kemampuan berfikir siswanya.

Strategi dan metode pembelajaran yang seperti itulah yang membuat siswa merasa kurang mampu dan sulit untuk memahami pelajaran matematika. Padahal dalam pembelajaran pelajaran matematika sangat diperlukan penjelasan yang lebih terperinci karena sebagian besar terdapat istilah-istilah dan simbol-simbol yang perlu dijelaskan. Untuk itu dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat, tidak hanya menggunakan metode ceramah saja.

Guru seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dalam mengajar matematika, agar siswa lebih tertarik dan mempunyai minat belajar yang tinggi dalam pelajaran matematika, misalnya dengan memberikan suatu penghargaan dalam setiap usaha yang dilakukan siswanya. Mereka lebih bersemangat untuk belajar matematika. Untuk itulah metode pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh pada minat belajar siswa. Kurangnya minat siswa dalam belajar matematika, maka dari itu seorang guru dituntut untuk tidak hanya pintar dalam menyampaikan materi, tetapi guru juga harus bisa membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Guru harus bisa memberikan motivasi kepada siswanya agar siswa tersebut mempunyai minat untuk mempelajari materi yang disampaikan.

Menurut Slameto, minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh.⁴ Sehingga kurangnya minat atau tidak adanya minat belajar menyebabkan terhambatnya

⁴Asyar Basyari, *Hubungan Antara Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III*, (Yogyakarta : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hlm.9

proses pembelajaran, sebab seorang yang tidak mempunyai minat dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Kurangnya minat anak dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, misal materi yang sulit dipahami, suasana kelas yang tidak nyaman dan menyenangkan, faktor guru, dan lain lain.

Guru dapat menyebabkan kesulitan karena metode yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu metode yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Untuk itu, guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan strategi yang mampu meningkatkan atau membangkitkan minat. Sehingga membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar. Apabila minat siswa terbentuk, maka penyampaian bahan ajar akan lebih menarik, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dalam mengikuti pelajaran dan hasil belajar siswa akan lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah hasil dari usaha yang telah dilakukan oleh peserta didik (siswa) dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk pemahaman, penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap nilai, pengetahuan, dan perkembangan keterampilan setelah mengalami proses belajar.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai lima siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku yang berbeda (heterogen). Selain itu dalam pembelajaran kooperatif ini sistem penilaian dilakukan terhadap

kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) diakhir pembelajaran, jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggungjawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.⁵

Didalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa pendekatan yang merupakan bagian dari kumpulan strategi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, yaitu STAD (*Student Teams Achievement Devisions*), TGT (*Teams Games Tournaments*), *Jigsaw*, *Investigasi kelompok*, dan pendekatan *struktural* meliputi TPS (*Think-Pair-Share*) dan NHT (*Numbered Heads Together*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai variable kontrol, sedangkan untuk variabel terikatnya peneliti menggunakan minat dan hasil belajar siswa. Alasan mengapa peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini dikarenakan didalam TGT ini terdapat kegiatan turnamen yang mengharuskan siswa untuk berkompetisi dengan siswa lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa diharapkan dapat mempunyai,

⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hal. 240-241

untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT diatas maka, pembelajaran tipe ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) di akhir permainan. Sehingga timbul suatu permasalahan dapatkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di harapkan siswa lebih minat untuk belajar matematika dan mampu memahami konsep-konsep matematika dengan mudah serta mendapatkan hasil yang memuaskan. Karena model pembelajaran tipe ini didesain dengan menggunakan permainan akademik, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat proses belajar mengajar tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika di SMPN 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol?
2. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar matematika di

SMPN 2 Sumbergempol?

3. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol.

D. Hipotesis Tindakan

Untuk menguji kebenaran suatu hipotesis diperlukan suatu informasi yang dapat digunakan untuk mengambil suatu kesimpulan, apakah suatu pernyataan tersebut dapat dibenarkan atau tidak.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol
3. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol

E. Kegunaan Penelitian

Setelah dilakukannya penelitaian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Secara Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengetahui minat dan hasil belajar matematika kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol.

b. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematika pada siswa sehingga siswa dapat juga meningkatkan hasil belajarnya pula dengan peningkatan pemahaman ini.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam memilih teknik pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan serta dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun penelitian yang lebih baik lagi.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017” adalah sebagai berikut:

- a. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol
- b. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol
- c. Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol

2. Keterbatasan Peneliti

Ruang lingkup penelitian sebagaimana tertera diatas, maka selanjutnya peneliti membatasi penelitian ini agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Subyek Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII F dan VII H di SMPN 2 Sumbergempol

b. Obyek Penelitian

Minat dan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol.

c. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Adapun model pembelajaran TGT yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

G. Penegaasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran dan untuk meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan).⁶

b. Minat Belajar

Rasa suka atau ketertarikan kepada suatu hal disertai dengan usaha dan keyakinan untuk mempelajari dan mencari sesuatu. Minat bukanlah pembawaan, namun minat bisa di usahakan, dipelajari, dan di kembangkan.⁷

c. Hasil Belajar

Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, sikap. Gegne menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu.⁸

⁶ Aris Shoimin, *68model pembelajaran...*hal.203

⁷ Asyar Basyari, *Hubungan Antara Minat dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III*, (Skripsi Tidak Diterbitkan, Yogyakarta), hal. 7-8

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hal. 5-6

2. Definisi Operasional

- a. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan).
- b. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
- c. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan *post test*.

H. Sistematika Skripsi

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas, menyeluruh dan memudahkan dalam pemahaman terhadap penulisan penelitian ini, maka penulis membagi skripsi ini menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi memuat tentang hal-hal yang bersifat formalitas yaitu halaman sampul depan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama skripsi terdiri dari enam bab yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya. Adapun isinya adalah:

BAB I Pendahuluan meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi

BAB II LANDASAN Teori meliputi: Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), minat belajar, hasil belajar, tinjauan materi garis dan sudut, kajian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN meliputi: rancangan penelitian, variable penelitian, populasi sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN meliputi: penyajian data dan analisis data

BAB V PEMBAHASAN meliputi: rekapitulasi data dan pembahasan hasil penelitian

BAB VI PENUTUP meliputi: kesimpulan dan saran

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan surat pernyataan keaslian skripsi, dan daftar riwayat hidup.