BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Sholihah dan Ali (2015:176) matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Kegiatan manusia yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari hampir tidak terlepas dari matematika seperti pedagang, penjahit, dan lain-lain. Selain itu, matematika juga ilmu yang dibutuhkan di berbagai bidang lain, sehingga matematika menjadi pelajaran wajib yang harus dipelajari pada setiap jenjang pendidikan.

Menurut Syaripah (2016:118) ada beberapa alasan tentang perlunya belajar matematika yaitu selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari; merupakan sarana komunikasi yang jelas dan singkat; dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian. Akan tetapi, kondisi di lapangan masih jauh dari harapan karena hasil belajar matematika masih relatif rendah.

> Pada tingkat internasional, prestasi matematika para siswa Indonesia juga masih rendah. Hasil-hasil studi menunjukkan bahwa prestasi matematika siswa-siswa sekolah Indonesia tertinggal dari prestasi matematika siswa sekolah di beberapa negara tetangga. Misalnya, dari hasil studi TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study) tahun 1999 prestasi matematika siswa kita berada pada urutan ke 34 dari 38 negara yang berpartisipasi, pada tahun 2003 berada pada urutan ke 36 dari 45 negara yang berpartisipasi, sedangkan pada tahun 2007 berada di rutan 36 dari 49 negara yang berpartisipasi. Prestasi ini jauh di

> bawah prestasi siswa-siswa dari negara tetangga seperti Singapura, Malaysia dan Thailand, di mana ketiga negara tersebut pada TIMSS tahun 2007 masing-masing berada di urutan ke-3, ke-20 dan ke-29 (Qohar, 2009:455). Pada tahun 2011, siswa Indonesia menduduki peringkat ke 38 dari 59. Siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata internasional saat itu adalah 500. (Sturman, dkk, 2012:8)

Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan karena siswa menganggap bahwa matematika itu sulit. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu pembelajaran yang bersifat monoton. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Setyawati (2012:780) bahwa matematika sulit disebabkan oleh pola pengajaran konvensional yang proses belajar mengajarnya lebih menekankan pada ceramah guru, mengerjakan soal, hafalan dan kecepatan berhitung sehingga dapat menyebabkan siswa menjadi pasif.

Pada kenyataannya banyak sekolah yang masih menggunakan metode ceramah. Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014:261) ceramah adalah penuturan atau penerangan secara lisan oleh guru di depan kelas. Kegiatan ini berpusat pada guru dan komunikasi yang terjadi searah dari guru kepada siswa. Guru mendominasi seluruh kegiatan sedangkan siswa hanya memperhatikan dan membuat catatan seperlunya. Guru dapat menguasai seluruh kelas dan semua siswa mempunyai kesempatan yang sama dalam mendengarkan penjelasan guru. Namun, pada metode ini materi yang diceramahkan mudah dilupakan oleh siswa karena pada dasarnya belajar matematika lebih mengutamakan proses berpikir siswa, siswa menjadi pasif, dan menimbulkan rasa bosan dalam diri siswa karena guru tidak dapat membangkitkan gairah dan rasa tertarik dari siswa (Faizi, 2013:75).

Dengan demikian, seorang guru harus pandai memilih model atau metode pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Model

atau metode pembelajaran yang dipilih hendaknya dapat mendorong siswa untuk aktif. Jika siswa aktif, maka mereka dapat berpikir kritis, kreatif, dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar matematika, tetapi tidak setiap model dapat diterapkan dalam setiap materi. Tabany (2015:27) menyatakan bahwa dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akah dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan.

Sub pokok bahasan segitiga merupakan materi kelas VII Sekolah Menengah Pertama semester genap. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan serta kurangnya minat belajar matematika pada materi segitiga (Nahar, dkk, 2016:49). Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa dan kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Kesulitan siswa mengerjakan soal dan kurangnya minat belajar matematika dapat diatasi menggunakan suatu model yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Shoimin, 2014:203). Aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan jiwa kompetitif, tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar. Selain itu, menurut Rosiana, dkk (2013:2) pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Pada tahap belajar kelompok, siswa yang berkemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan rendah dalam menguasai materi.

Berdasarkan uraian diatas, pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan materi guna mencapai tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar matematika siswa lebih baik. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menunjang hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Sub Pokok Bahasan Segitiga Kelas VII SMP Negeri 1 Maesan Tahun Ajaran 2016/2017".

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar model *Teams Games Tournament* (TGT) dibanding metode ceramah pada sub pokok bahasan segitiga kelas VII SMPN 1 Maesan tahun ajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar model *Teams Games Tournament* (TGT) dibanding metode ceramah pada sub pokok bahasan segitiga kelas VII SMPN 1 Maesan tahun ajaran 2016/2017.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya salah tafsir terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional. Definisi operasional yang dimaksud antara lain:

1) Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dari awal hingga akhir untuk membantu peserta didik mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
2) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran secara berkelompok (heterogen) yang menggunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain untuk mencapai hasil, kemudian diakhir pembelajaran guru memberikan penghargaan yang didasarkan atas rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok.
3) Metode ceramah merupakan metode penyampaian materi yang dilakukan secara lisan dimana guru mendominasi kegiatan pembelajaran, sehingga peran siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru.
4) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar berupa nilai atau angka. Pada penelitian ini hasil belajar berupa nilai tes pada sub pokok bahasan segitiga.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat teoritis

1) Secara umum, penelitian ini dapat memberikan tambahan model pembelajaran pada mutu pembelajaran matematika khususnya dalam peningkatan hasil belajar matematika.
2) Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode ceramah pada sub pokok bahasan segitiga.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

   dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dari model pembelajaran yang diterapkan, sehingga dapat berdampak pada hasil belajarnya.
2) Bagi guru

   dapat memperoleh pengalaman mengajar dan memilih model pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta tidak membosankan.
3) Bagi sekolah

   penelitian ini dapat memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tornament* (TGT) demi meningkatkan mutu pendidikan khususnya pembelajaran matematika.

4) Bagi peneliti

a) mendapat pengalaman langsung melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tornament* (TGT) pada pembelajaran matematika;

b) dapat mengetahui kendala-kendala dalam pembelajaran dan sebagai bekal calon guru matematika agar siap terjun dalam dunia pendidikan.

5) Bagi peneliti lain

sebagai acuan dan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka untuk menghindari permasalahan yang meluas dan menyimpang serta penafsiran yang salah dalam penelitian, perlu adanya batas penelitian terlebih dahulu masalah yang akan diteliti, yaitu :

1) Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tornament* (TGT) sebagai kelas eksperimen dan metode ceramah sebagai kelas kontrol.
2) Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Maesan tahun ajaran 2016/ 2017.
3) Materi yang diajarkan adalah sub pokok bahasan segitiga.