

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik sekaligus dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis. Di antara beberapa ilmu, pelajaran yang dipelajari pada hampir semua tingkatan Pendidikan adalah matematika (Depdiknas, 2006). Mulai dari pendidikan dasar, matematika adalah pelajaran wajib di sekolah-sekolah (Widyastuti,dkk, 2019). Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif. Dalam proses perkembangannya dapat dilihat bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Karena hampir seluruh disiplin ilmu menggunakan konsep matematika dalam mempelajari objek kajiannya. Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan (Fahrurrozi, 2017). Menurut Niss (dalam Hardi,2017), salah satu alasan utama diberikan matematika kepada siswa di sekolah adalah untuk memberikan setiap individu pengetahuan yang dapat membantu mereka untuk mengatasi berbagai hal kehidupan, seperti pendidikan atau pekerjaan, kehidupan pribadi, sosial, dan sebagai warga Negara. Namun pada kenyataannya, sebagian peserta didik menganggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang sukar disbanding pelajaran lain. Pembelajaran matematika bagi peserta didik adalah pembelajaran yang terlalu banyak rumus serta berhubungan

dengan hitungan dan angka, oleh karena itu banyak peserta didik yang tidak berminat belajar matematika.

Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa harus segera diberi penguatan sehingga dapat melekat pada pola pikir dan pola tindakannya. Pada kenyataannya siswa dalam proses belajar mengajar hanya datang, mendengarkan ceramah guru, melihat penjelasan di papan tulis, lalu mengingat informasi yang di berikan guru. Sehingga siswa merasa bosan dan minat belajar pun rendah (Heruman, 2013)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 September 2023 diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada materi aljabar masih rendah hal ini ditunjukkan dengan presentase kelulusan berdasarkan KKM (70) hanya sebanyak 26% dari 30 siswa. Rendahnya tingkat kelulusan dikarenakan banyak siswa yang belum memahami konsep dasar matematika selain itu guru menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya dan diselingi dengan pembelajaran outdoor yaitu guru membuat kelompok kemudian siswa diberi materi dan soal Latihan, LKS yang diberikan guru hanya berisikan soal tanpa diberi petunjuk atau materi untuk menemukan konsep matematika, selain itu rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan karakter siswa yang berbeda-beda yaitu ada siswa tidak menyukai matematika, ada yang memiliki subnormalitas mental, ada yang lambat untuk menangkap atau memahami pelajaran serta memiliki kecerdasan tinggi namun hasil belajarnya rendah

Berfokus pada karakter siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda yang menjadi faktor penyebab hasil belajar matematika yang rendah, model

pembelajaran kooperatif bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Banyak sekali pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan. Namun, pada kesempatan ini peneliti ingin menyelesaikan permasalahan tersebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, dkk (2018) bahwa metode pembelajaran TGT (*teams game tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan presentase ketuntasan hasil belajar matematika meningkat dari 63,6% siswa yang tuntas pada siklus I menjadi 83,3% siswa yang tuntas pada siklus II. Dengan demikian, peningkatan hasil belajarsiswa sebesar 19,7% , penelitian yang dilakukan Ramadhani dan Indrawati (2020) juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) dengan berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Presentase hasil ketuntasan belajar matematika meningkat sebesar 73,91% pada siklus 1 menjadi 91,30% pada siklus II

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa meninjau kembali dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Miftahul Huda, 2015), Adapun pendapat lain mengemukakan Menurut Saco, dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor tim masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) untuk Meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Immanuel Batu.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana langkah – langkah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Immanuel Batu?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournaments*) pada siswa kelas VII di SMP Immanuel Batu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu :

a. Manfaat teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran yang di nilai sulit dipahami oleh murid. Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) memberikan cara belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga murid akan lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan belajar

b. Manfaat praktis :

1. Bagi siswa

Bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika dan melatih siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi guru

Memberikan alternatif lain bagi guru tentang model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan memberikan informasi kepada guru, bahwa minat siswa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan inovasi pembelajaran guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

