

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan matematika mempunyai peranan penting dalam membentuk siswa yang dapat berpikir kritis, logis dan sistematis, dimana siswa memiliki kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor, didalamnya memiliki kemauan untuk memperoleh pengetahuan, pengembangan jati diri, melaksanakan tugas-tugas tertentu, dapat hidup berdampingan secara harmonis, kerja sama, mengemukakan pendapat, dan menciptakan keterampilan-keterampilan khusus dalam belajar matematika. Dijelaskan tujuan pengajaran matematika pada pendidikan dasar dan menengah (Depdiknas, 2006) antara lain agar peserta didik memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu/kritis, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri. Disamping itu pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan pada penataan nalar, pembentukan sikap siswa serta keterampilan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Salah satu ciri penting matematika adalah memiliki obyek abstrak, sehingga kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit. Menurut (Soedjadi, 1999: 41), sifat abstrak tersebut merupakan salah satu penyebab

sulitnya seseorang guru mengajarkan matematika sekolah. Namun sebagai seorang guru, harus berusaha mengurangi sifat abstrak tersebut sehingga memudahkan siswa menangkap materi yang diberikan. Guru perlu memahami cara-cara penyampaian materi pelajaran. Jadi disamping penguasaan materi, cara penyajian atau menyampaikan materi matematika merupakan syarat yang harus dikuasai seorang guru matematika.

Kenyataan yang ada sekarang ini pembelajaran matematika di sekolah masih banyak guru menggunakan pembelajaran secara klasikal, yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada metode ekspositori / ceramah, dimulai dari definisi atau teorema, contoh soal dan dilanjutkan dengan latihan, pemberian pekerjaan rumah, soal penerapan dalam masalah yang menyangkut kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan pembelajaran berpusat pada guru dan siswa pasif. Guru aktif menyampaikan informasi dan siswa pasif menerima. Kesempatan bagi siswa untuk melakukan *refleksi* dan *negosiasi* melalui interaksi antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru kurang dikembangkan. Dengan pembelajaran tersebut siswa tidak mendapat kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan menemukan berbagai solusi penyelesaian masalah, tetapi siswa sangat tergantung pada guru, tidak terbiasa melihat solusi lain yang mungkin dapat dipakai menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien. Pada akhirnya siswa menghafal saja semua rumus atau konsep tanpa memahami makna dan tidak mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan, guru merupakan faktor penentu mencapai tujuan pendidikan sekolah. Kehadiran guru di kelas sangat diharapkan dalam

menciptakan sistem lingkungan belajar yang baik dan situasi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara optimal, situasi dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru dan bahan pengajaran di tempat tertentu yang telah di atur dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran dengan adanya aktivitas yang menyenangkan.

Sampai saat ini keberhasilan seorang guru dalam mengajar oleh masyarakat masih dilihat dan diukur dari prestasi dan perolehan nilai hasil belajar siswa. Karena itu sering kali prestasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menjadi pembicaraan yang tiada habisnya. Lebih-lebih setelah selesai suatu kegiatan penilaian, khususnya pada tes semester, lomba matematika, ujian nasional, dan sebagainya. Mereka berpendapat bahwa pelajaran matematika itu sulit dan hasilnya selalu lebih rendah dari mata pelajaran lain. Yang berbicara demikian bukan hanya siswa sebagai peserta didik, tetapi orang tua, masyarakat, bahkan lingkungan pendidik itu sendiri. Demikian juga yang terjadi pada siswa MTs Nurul Islam Bukit Kemuning Tapung Hulu Kampar Riau, ini terbukti dari tahun pelajaran 2005/2006 sampai dengan tahun pelajaran 2008/2009 nilai ebtanas murni (NEM) siswa bidang studi Matematika tertinggi baru mencapai 6,33.

Banyak guru mengeluh tentang hasil belajar matematika para siswa, yang prestasi belajarnya jelek, nilai rata-rata ujian nasionalnya yang rendah. Adapun alasan yang sering dikemukakan oleh guru pada umumnya adalah sebagai berikut: (1) bahan pengajaran terlalu padat, (2) alokasi waktu di sekolah tidak sesuai dengan padatnya materi, (3) tingkat kesulitan materinya terlalu tinggi, (4) alat peraga/media pembelajaran tidak memadai, (5) kemampuan berfikir siswa

yang masih rendah, (6) motivasi dari orang tua sangat kurang, dan (7) faktor ekonomi orang tua yang kurang mampu.

Agar proses pembelajaran lebih kondusif, perlu diarahkan pada aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif baik mental, fisik maupun sosial, dan terjalin kerjasama antar siswa, maka proses pembelajaran harus ditingkatkan kepada yang baik dengan menggunakan model, metode, pembelajaran yang sesuai, diantaranya dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diberikan kesempatan untuk bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama, dan dari setiap anggota kelompok dituntut untuk memahami materi yang mereka diskusikan, mengemukakan pendapat. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yaitu model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang ditambah dengan suatu kegiatan yaitu turnamen akademik, semacam perlombaan atau ajang kompetisi yang mana setiap siswa bersaing ketika mewakili kelompok masing-masing.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dilakukan peneliti pada pembelajaran matematika dengan materi peluang. Pembelajaran dengan materi peluang menggunakan model kooperatif tipe TGT yaitu adanya pertandingan (kompetisi) antar kelompok dimana setiap siswa bersaing untuk mewakili kelompoknya. Setiap anggota dari masing-masing kelompok dengan kemampuan setara bertanding pada meja turnamen pada tingkatan tertentu. Persaingan setara

ini setiap anggota berusaha untuk dapat menyumbangkan nilai semaksimal mungkin bagi kelompoknya.

Mengingat kemampuan dan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut: Penelitian ini dilakukan di kelas IX MTs Nurul Islam Bukit Kemuning Tapung Hulu Kampar Riau tahun pelajaran 2009/2010, materi yang diberikan yaitu materi peluang yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan sifat siswa, pola berpikir kritis dan kreatif, sehingga sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dunia nyata yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran. Oleh karena itu siswa perlu diberikan pengalaman belajar otentik dan keterampilan pemecahan masalah, caranya dengan menghadapkan siswa pada masalah-masalah yang tidak terstruktur. Tyler (dalam Karimah, 1999:78) berpendapat bahwa pengalaman atau pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh keterampilan-keterampilan dalam penyelesaian masalah dapat merangsang keterampilan berpikir kritis, kreatif dengan standar kompetensi menggunakan aturan statistik, kaidah pemecahan, sifat-sifat peluang, menentukan peluang suatu kejadian sederhana dan penafsirannya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “***Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MTs “***  
***( Studi Eksperimen Pada Materi Peluang dikelas IX MTs Nurul Islam Bukit Kemuning Tapung Hulu Kampar Riau )***

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi pada studi peninjauan dan beberapa pendapat para ahli, maka penulis mencoba melakukan pembelajaran pada materi peluang dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), lebih baik dari pembelajaran langsung?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).



3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Beberapa kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dapat mendorong /meningkatkan prestasi belajar siswa dan membentuk sifat siswa kearah pola pikir kritis dan kreatif.
2. Belajar akan bermakna terhadap siswa mengalami sendiri apa yang dialami dan dipelajarinya, bukan mengetahuinya.
3. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta keterampilan yang dikembangkan atas dasar pemahaman, sehingga adanya peningkatan prestasi belajar dan hasil belajar.
4. Memberikan informasi dan dorongan munculnya ide-ide baru dalam mengembangkan model pembelajaran matematika maupun bidang studi lainnya.
5. Pembelajaran materi peluang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dapat dijadikan salah satu acuan bagi guru, untuk menyempurnakan model pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Islam Bukit Kemuning Tapung Hulu Kampar Riau.

### **E. Definisi Operasional *Teams Games Tournament* (TGT).**

Untuk menghindari perbedaan persepsi mengenai istilah dalam penelitian ini perlu penjelasan terhadap beberapa istilah berikut :

1. Pendekatan *konstruktivisme* adalah pendekatan menggunakan prosedur aktivitas siswa dalam mengkonstruksi, memecahkan soal-soal matematika diwujudkan melalui tantangan masalah, kerja dalam kelompok, dan diskusi kelas menggunakan apa yang “biasa” muncul dalam materi kurikulum kelas “biasa”. Memfokuskan secara eksklusif pada proses dimana siswa secara individual aktif mengkonstruksi realitas matematika mereka sendiri.
2. Model *kooperatif*, yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk terjadinya kerja sama dan saling ketergantungan antar siswa.
3. Kooperatif TGT, yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk terjadinya kerja sama, berdiskusi memberikan pendapat, mengoreksi dan membantu pada anggota kelompok, dan berkompetisi dengan tim lain memperebutkan nilai.
4. Pembelajaran langsung, yaitu pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan procedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.
5. Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menguasai bahan, materi yang diajarkan.
6. Aktivitas siswa dalam penelitian ini meliputi; mendengar atau memperhatikan penjelasan guru/teman, membaca, mengerjakan LKS, memahami materi ajar,



memperhatikan media, mengajukan dan menanggapi pendapat atau pertanyaan dan mempresentasikan hasil pembelajaran.

7. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Dalam hal ini, respon siswa diukur berdasarkan skor yang diperoleh melalui angket.
8. LKS, adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas.
9. Guru yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang memiliki peranan penting tercapainya tujuan pembelajaran kepada siswa di depan kelas, dalam hal ini adalah peneliti.

