

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal materil yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu dari mana mesti harus diawali.

Terkait mutu pendidikan, khususnya pendidikan pada tingkat dasar (SD dan SMP) sampai saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Standarisasi nilai kelulusan yang telah ditentukan pemerintah dengan nilai 5,50 menimbulkan banyak kontroversi dikalangan dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena kekhawatian mereka akan ketidak lulusan anak didik mereka

---

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di berbagai sekolah umumnya masih menggunakan metode konvensional yang menjadikan siswa sebagai objek pembelajaran, (bukan sebagai subjek pembelajaran), baik dalam bidang studi agama maupun exact. Salah satu sekolah yang masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya adalah SMP Negeri 12 Kota Cirebon yang masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajarannya terutama dalam bidang studi matematika yang umumnya tidak disukai oleh siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam bidang studi matematika di SMP Negeri 12 Kota Cirebon ini masih belum dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika terbukti dengan belum adanya kolaborasi antara guru dengan siswa sehingga kualitas pembelajaran masih rendah

Sistem persamaan linier dua variabel adalah salah satu pokok bahasan dalam bidang studi matematika kelas VIII yang hasil belajar serta ketuntasan belajarnya masih rendah karena belum maksimalnya metode pembelajaran yang digunakan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya untuk menghadapi problematika tersebut. Karena model pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. *Cooperative Learning* merupakan strategi belajar dengan jumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Isjoni, 2007 : 12). Dalam *Cooperative Learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan.

Diantara berbagai model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournamen (TGT)* merupakan salah satu model yang dipercaya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar informasi, tidak hanya informasi dari guru. Pembagian kelompok pada model pembelajaran ini didasarkan pada keheterogenan siswa, baik suku, hasil, jenis kelamin atau lainnya.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pembelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai siswa secara tuntas terutama pembelajaran yang mayoritas tidak disenangi oleh siswa seperti matematika. Ini merupakan masalah yang cukup sulit dirasakan oleh guru. Kesulitan itu karena siswa bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tapi juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Berbagai upaya dan berbagai macam metode pembelajaran telah dicoba untuk diterapkan tetapi sampai saat ini hasilnya masih belum maksimal

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* dipercaya dapat memberikan solusi terhadap problematika pembelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar karena model *Teams Games Tournamen (TGT)* ini dapat memperhatikan keheterogenan siswa, dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dianggap cukup penting, maka penulis terdorong untuk meneliti tentang upaya model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) di SMP Negeri 12 Kota Cirebon

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut diatas, maka rumusan permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah :

“Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) di SMP Negeri 12 Kota Cirebon ?

### **1. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran matematika di kelas masih berjalan monoton
- b. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat
- c. Belum ada kolaborasi antara guru dan siswa
- d. Metode yang digunakan bersifat konvensional
- e. Rendahnya kualitas pembelajaran matematika
- f. Rendahnya hasil siswa pada mata pembelajaran matematika

### **2. Pembatasan Masalah**

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diterapkan oleh guru matematika di kelas VIII pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.

### 3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran persamaan linier dua variable di SMP Negeri 12 Kota Cirebon ?
- b. Seberapa besar peningkatan hasil belajar terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan persamaan linier dua variable di SMP Negeri 12 Kota Cirebon dengan menggunakan *Teams Games Tournament(TGT)*?
- c. Bagaimana sikap dan pendapat siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* ?

### C. Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang akan digunakan dalam PTK ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan metode ini diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika akan meningkat

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* dalam pembelajaran persamaan linier dua variabel

2. Untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar Matematika Di Kelas VIII SMP Negeri 12 Kota Cirebon dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
3. Untuk mengetahui sikap dan pendapat siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*?

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru
  - a. Penelitian ini bagi guru bermanfaat untuk menambah variasi metode dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
  - b. Meningkatkan kinerja guru dalam memberikan pembelajaran matematika.
2. Bagi Siswa
  - a. Dengan adanya variasi pembelajaran tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajar.
  - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam kegiatan proses belajar mengajar.
  - c. Memberi motivasi siswa dalam mempelajari matematika khususnya materi persamaan linier dua variabel.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar karena tujuan pembelajaran adalah

terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh tiga komponen pembelajaran yaitu siswa, materi pembelajaran dan guru. Ketiganya memiliki peran tersendiri yang tidak dapat diabaikan. Penguasaan materi, penerapan model pembelajaran dengan strategi yang tepat merupakan suatu keharusan bagi seorang guru, terutama guru matematika. (Alkrismanto, 2003 : 1)

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru akan menemukan perbedaan-perbedaan mulai dari perbedaan gender, suku, agama, hasil, dan lain-lain. Dari keheterogenan tersebut maka seorang guru dituntut untuk dapat menguasai kelas sehingga siswa dapat aktif, tidak merasa jenuh dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep, berfikir kritis memotivasi siswa, berdiskusi, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam model ini siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya

Dengan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran ini akan sangat tepat jika model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran yang

mebutuhkan pemahaman konsep dan kurang diminati siswa seperti mata pelajaran matematika.

Nickson (dalam Salamah, 2003: 10) menyatakan bahwa “Pembelajaran matematika adalah pemberian bantuan kepada siswa untuk membangun konsep-konsep dan prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun”.

Pembelajaran matematika di SMP bertujuan untuk meningkatkan ketajaman daya nalar siswa dan membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol, lebih mengembangkan sikap logis, kritis, cermat, disiplin, dan menghargai kegunaan matematika. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **G. Hipotesis Tindakan**

Rumusan hipotesis tindakan berdasarkan pada cara memecahkan masalah dalam PTK adalah sebagai berikut.

Ho = Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan persamaan linier dua variabel



Ha = Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan persamaan linier dua variabel