

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.<sup>2</sup>

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah dengan cara melalui perbaikan proses pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses pembelajaran telah muncul dan berkembang seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai personel yang menduduki posisi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti berkembangnya wawasan baru dalam dunia pengajaran tersebut.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Pada umumnya model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran matematika cenderung masih dikembangkan melalui pola *teori-contoh-latihan*. Padahal seperti yang dikutip oleh Mutadi, Groves mengungkapkan bahwa pengajaran matematika yang didasarkan pada "*teori-contoh-latihan*" hanya menyajikan pandangan yang sempit tentang

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2007), hlm. 3.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 1.

matematika.<sup>3</sup> Pola seperti ini perlu ditinjau kembali sebab pola seperti ini akan menempatkan guru lebih aktif memberikan informasi sedangkan peserta didik lebih pasif menerima informasi. Burton menambahkan, bahwa pembelajaran harus memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang matematika secara mendalam yang didasarkan pada apa yang telah mereka ketahui (*previous knowledge*) dari pada hanya sekedar melalui cara penyampaian formal.<sup>4</sup> Menurut Nana Sudjana dalam buku yang ditulis oleh B. Suryosubroto, dalam praktik mengajar metode yang baik digunakan adalah metode mengajar yang bervariasi/kombinasi dari beberapa metode mengajar.<sup>5</sup> Metode pembelajaran yang sama rutin dilakukan hampir tiap hari dan tidak ada variasi akan dapat memunculkan kebosanan pada peserta didik dan selanjutnya dapat merusak minat peserta didik untuk belajar. Apabila hal ini terus dilakukan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan tercapai.

Matematika merupakan sebuah ilmu yang memberikan kerangka berpikir logis universal pada manusia. Di samping itu, matematika merupakan satu alat bantu yang urgen bagi perkembangan berbagai disiplin ilmu lainnya.<sup>6</sup> Seperti yang dikutip oleh Hamzah B. Uno, Nesher mengonsepsikan karakteristik matematika terletak pada kekhususannya dalam mengkomunikasikan ide matematika melalui bahasa numerik. Dengan bahasa numerik, memungkinkan seseorang dapat melakukan pengukuran secara kuantitatif. Sedangkan sifat kekuantitatifan dari matematika tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyikapi suatu masalah.<sup>7</sup> Itulah sebabnya matematika lebih memberikan jawaban yang lebih eksak dalam memecahkan masalah. Namun dalam praktik pembelajarannya,

---

<sup>3</sup> Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan–Depag bekerjasama dengan ditbina Widyaiswara, Lan-RI, 2007), hlm. 24.

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 24-25.

<sup>5</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 43.

<sup>6</sup> Mutadi, *op. cit.*, hlm. 1.

<sup>7</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Ed.1, Cet. 3, hlm. 130.

matematika dianggap sebagai sesuatu yang abstrak, menakutkan dan tidaklah menarik dimata peserta didik. Sehingga hal ini berakibat pada rendahnya *output* peserta didik dalam menguasai materi matematika.<sup>8</sup> Hal ini mengakibatkan sering kali hasil belajar matematika dari peserta didik masih rendah.

Berdasarkan informasi dari guru matematika MTs NU 06 Sunan Abinawa, hal yang hampir sama juga terjadi pada madrasah yang berlokasi di kecamatan Pegandon ini. Pada tahun pelajaran sebelumnya masih dijumpai peserta didik yang mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika. Beberapa nilai peserta didik masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan madrasah, yakni untuk mata pelajaran matematika adalah 6,0. Khususnya peserta didik di kelas VIII semester 1, pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan terbukti dengan nilai ulangan peserta didik yang belum tuntas KKM.

Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika guru harus memilih dari berbagai variasi model yang sesuai dengan kondisi dan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari suatu pembelajaran yang direncanakan dapat dicapai. Karena model pembelajaran bergerak dengan melihat kondisi kebutuhan peserta didik sehingga guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat tanpa mengakibatkan peserta didik bosan.

Materi pokok sistem persamaan linear dua variabel merupakan materi pokok kelas VIII pada semester 1 yang memiliki variasi variabel dan variasi soal yang beragam. Materi pokok ini di sampaikan setelah materi pokok bentuk aljabar, relasi dan fungsi, dan garis lurus selesai. Dari materi sebelumnya yang cukup banyak, maka diperlukan pembelajaran efektif, yaitu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan sesuai dengan harapan (*intended learning outcome*).<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Mutadi, *op. cit.*, hlm.1.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 58.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.<sup>10</sup> Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Dengan berkelompok peserta didik dapat berdiskusi dan mengajarkan kepada teman-temannya. Hal ini memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.<sup>11</sup>

Model pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang heterogen, yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.<sup>12</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang hampir sama dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*), Hanya saja, untuk menambah skor perolehan tim setelah pelaksanaan kuis dipertandingkan suatu pertandingan edukatif (*Educative Games*).<sup>13</sup> Komponen utama pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah presentasi kelas, tim, *game*, *tournament*, dan rekognisi tim.<sup>14</sup> Adanya variasi dalam proses pembelajaran sangat tepat digunakan untuk menyampaikan materi pokok yang berada di pertengahan semester 1 ini. Model pembelajaran ini sangat memungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel yang memiliki banyak variasi variabel dan soal yang beragam. Materi pokok ini tidak memiliki rumus yang baku untuk menyelesaikan soal-soal sehingga diperlukan banyak latihan menggunakan soal-soal yang variatif agar peserta didik memperoleh

---

<sup>10</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 41.

<sup>11</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif*, terj. Raisul Muttaqien, (Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama Penerbit Nuansa, 2004), Cet.1, hlm.31.

<sup>12</sup> Doantara Yasa, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT)", [file:///F:/PembelajaranKooperatifTipeTeamsGamesTournament\(TGT\)<<Ipotes.htm](file:///F:/PembelajaranKooperatifTipeTeamsGamesTournament(TGT)<<Ipotes.htm), hal.1.

<sup>13</sup> Amin Suyitno, *Pemilihan Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya di SMP* (Semarang: 2007), hlm. 10.

<sup>14</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: (Teori, Riset Dan Praktik)*, terj. Raisul Muttaqin, (Bandung, Penerbit Nusa Media, 2008), 166.

penguasaan materi yang lebih baik. Dengan pemberian soal dalam setiap komponen dalam TGT, baik yang diberikan secara klasikal yang disampaikan guru pada presentasi kelas maupun yang diberikan secara kelompok dengan menggunakan *game*, peserta didik dapat berlatih soal-soal yang lebih banyak dan variatif dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tetap bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Jadi peserta didik dapat memperoleh penguasaan materi yang lebih baik. Dengan penguasaan materi yang lebih baik, hasil belajar peserta didik pun akan baik pula. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul yang dipilih adalah: “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI POKOK SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII selama ini masih di bawah KKM yang telah ditentukan madrasah yaitu 6,0.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar masih kurang variatif, masih sering bersifat konvensional dengan pola “*teori-contoh-latihan*”.
3. Harapan madrasah hasil belajar peserta didik dapat lebih dari KKM yang telah ditetapkan madrasah.
4. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika adalah dengan memberikan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang bervariasi yang efektif meningkatkan hasil belajar matematika adalah model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*).

### C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas peneliti membatasi sasaran penelitian antara lain :

1. Sasaran penelitian terbatas pada peserta didik tingkat SMP/MTs kelas VIII semester 1, lebih khusus pada peserta didik kelas VIII semester 1 MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon.
2. Sasaran penelitian terbatas pada kompetensi dasar menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel.
3. Sasaran penelitian terbatas pada tahun pelajaran 2009/2010.

Untuk memudahkan dan menghindari kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

#### 1. Efektivitas

”Efektivitas” berasal dari kata efektif yang artinya adanya efeknya, adanya pengaruh, dapat membawa hasil tentang usaha, tindakan.<sup>15</sup> Menurut L. L. Pasaribu dan B. Simanjuntak seperti yang di kutip oleh B. Suryosubroto dalam pendidikan efektivitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu: <sup>16</sup>

- a. Mengajar guru, di mana menyangkut sejauh mana kegiatan pembelajaran yang direncanakan terlaksana.
- b. Belajar murid, yang menyangkut sejauh mana tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai melalui kegiatan pembelajaran.

#### 2. Model Pembelajaran

“Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.”<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 284.

<sup>16</sup> B. Suryosubroto, *op. cit.*, hlm. 9-10.

<sup>17</sup> Amin Suyitno, *op. cit.*, hlm. 1.

### 3. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

“Pembelajaran Kooperatif adalah sebuah grup kecil yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (*solve a problem*), melengkap latihan (*complete a task*), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*).”<sup>18</sup> Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang heterogen, yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.<sup>19</sup>

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila dibanding pada saat pra-belajar.<sup>20</sup> Jadi hasil belajar adalah suatu perolehan dari suatu proses dengan ditandai dengan perubahan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai mata pelajaran matematika yang dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*). Meningkatkan hasil belajar peserta didik menurut peneliti adalah adanya peningkatan nilai peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) yang diperoleh dari tes evaluasi diakhir penelitian.

### 5. Sistem Persamaan linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) merupakan kumpulan dari dua atau lebih persamaan linear dua variabel.<sup>21</sup> SPLDV adalah salah satu materi pokok yang diajarkan pada peserta didik kelas VIII semester 1 dengan salah satu kompetensi dasarnya adalah menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel.

---

<sup>18</sup> Mutadi, *op. cit*, hlm. 35.

<sup>19</sup> Doantara Yasa, *op. cit.*, hal.1.

<sup>20</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 250-251.

<sup>21</sup> Mujiyono dan Endang Retno Wulan, *Matematika untuk SMP dan MTs Kelas VIII*, (Sukoharjo: Graha Multi Grafika, 2007), hlm.86.

#### **D. Perumusan Masalah**

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel?”.

Rumusan pokok masalah tersebut dapat dipecah menjadi tiga rumusan masalah yang operasional, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana nilai hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
3. Adakah perbedaan antara hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik peserta didik, guru, sekolah maupun peneliti. Manfaat yang diharapkan setelah menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon:
  - a. Hasil belajar peserta didik MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dapat meningkat.
  - b. Daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika dapat meningkat.
  - c. Terjalin kerjasama yang baik antar peserta didik.

2. Bagi guru MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon:

Adanya inovasi model pembelajaran matematika dari dan oleh guru yang menitikberatkan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dapat dipakai seterusnya di MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon.

3. Bagi pihak sekolah

- a. Mendapatkan panduan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama untuk rujukan pembelajaran MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon.

4. Bagi pembaca:

- a. Memberikan wawasan baru kepada pembaca tentang model pembelajaran yang efektif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Mendapatkan pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan di tempat lain.