

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah program melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan (Purwanto, 2014:01). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut, sehingga sekolah diharapkan mampu melaksanakan fungsi pendidikan secara optimal. Yakni mengembangkan kemampuan dan semangat belajar untuk meningkatkan mutu kehidupan.

Matematika perlu dipelajari oleh siswa dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Bukan hanya itu, ilmu matematika juga dapat mencerdaskan dan membentuk kepribadian siswa. Matematika adalah bahasa simbolis yang memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keuangan (Suyati, 2015:04). Matematika menduduki peran penting dalam dunia pendidikan, matematika tidak lepas dari perannya dalam segala jenis dimensi kehidupan. Misalnya, banyak persoalan kehidupan

yang memerlukan kemampuan menghitung dan mengukur. Menghitung mengarah pada pembelajaran aritmatika dan mengukur mengarah pada pembelajaran geometri. Kemampuan di atas berguna untuk pendidikan lebih tinggi dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat, juga termasuk bekal di dunia kerja. Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang harus diajarkan dalam dunia pendidikan agar siswa mampu berpikir logis, kritis dan sistematis dalam memecahkan suatu permasalahan, baik dalam bidang matematika, bidang lain maupun di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 27 November 2017 dari salah satu guru mata pelajaran matematika di MTs Sabilul Muttaqin Daramista Kecamatan Lenteng, menyebutkan bahwa siswa masih kurang aktif dan merasa takut untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada guru maupun kepada siswa lainnya. Hal itu disebabkan kurangnya motivasi belajar siswa dan pembelajaran matematika yang dilakukan oleh kebanyakan guru matematika kurang bervariasi. Dalam hal ini guru jarang menggunakan model pembelajaran dan hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Disamping itu, guru mata pelajaran matematika juga menyebutkan bahwa siswa lebih senang pada pembelajaran yang bersifat bekerja sama (pembelajaran kooperatif). Khususnya pada materi segitiga yang biasanya siswa mendengarkan secara pasif menjadi lebih aktif serta lebih memahami dan mengaplikasikan konsep yang dipelajarinya.

Dari masalah-masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan dua model pembelajaran yang berbeda. Karena model pembelajaran

yang tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang akan di gunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama dalam sebuah tim/kelompok. siswa belajar dalam kelompok yang beraneka ragam pengetahuannya Masing-masing siswa menuju ke meja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok dan memiliki kemampuan yang sama. Hal ini mampu melatih siswa untuk menyampaikan dan menghargai pendapat atau gagasan orang lain. Sedangkan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. sehingga mampu mengoptimalkan partisipasi siswa. Karena dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* siswa akan terlatih menerapkan konsep karena bertukar pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah dengan pola- pola yang berbeda.

Dari uraian di atas peneliti tertarik meneliti dua model tersebut. Yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*. Dimana dua model tersebut merupakan model kooperatif yang dapat memberikan pemahaman pada

materi pelajaran matematika sehingga mampu memberikan motivasi belajar yang bernuansa baru pada siswa, khususnya siswa kelas VII MTs Sabilul Muttaqin Daramista Lenteng.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul **Perbedaan Prestasi Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* terhadap Siswa Kelas VII MTS Sabilul Muttaqin Daramista Lenteng.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Siswa merasa bosan dan jenuh pada pembelajaran matematika. Karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kondisi siswa.
2. Siswa masih kurang aktif dan takut dalam menyampaikan pendapat kepada guru maupun siswa lainnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti harus menggunakan batasan masalah melihat kemampuan dari peneliti sendiri. Adapun batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Sabilul Muttaqin.

2. Model pembelajaran yang di gunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*.
3. Pokok bahasan yang digunakan adalah materi Segitiga.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Sabilul Muttaqin dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*.

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan prestasi belajar matematika siswa MTs Sabilul Muttaqin dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa

Siswa termotifasi dan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat memiliki prestasi belajar yang lebih baik.

2. Bagi guru

Guru mampu berkreasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*.

3. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini Peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk melatih diri sebagai calon guru

G. Definisi Operasional

Untuk mewujudkan pandangan yang berhubungan dengan judul, dan menghindari penafsiran yang berbeda pada penelitian peneliti maka perlu di tegaskan istilah-istilah berikut.

1. Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai siswa setelah berusaha secara intensif sehingga hasil itu merupakan suatu keunggulan pada tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar.

3. Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar matematika merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa dari kegiatan proses belajar pada mata pelajaran matematika yang dapat ditunjukkan melalui skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes prestasi belajar matematika yang diberikan oleh guru.

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

5. *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan, adanya kerjasama dalam sebuah tim/kelompok. Perwakilan dari setiap tim dapat melakukan permainan melalui pengacakan kartu, untuk memilih nomor soal dan melakukan pertandingan/turnamen, melalui presentasi jawaban dari soal yang dipilih wakil dari setiap tim/kelompok tersebut.

6. *Think Pair Share (TPS)*

Think Pair Share (TPS) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menunjukkan partisipasi kepada orang lain. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik lebih banyak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih besar.