

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia karena pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan. Akan tetapi, pendidikan masih memiliki banyak hambatan, antara lain kualitas guru dan kualitas pembelajaran. Jika kualitas guru dan kualitas pembelajaran ini rendah maka motivasi siswa untuk belajar matematika itu rendah. Guru perlu memahami hal-hal yang mempengaruhi proses belajar siswa, seperti model atau strategi pembelajaran efektif yang dapat membantu siswa agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagian sekolah memiliki pengalaman dengan berbagai pendekatan dari metode pembelajaran (Ahmadi, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dan data Penilaian Tengah Semester (PTS) dari guru SMP Muhammadiyah 5 Surabaya diperoleh gambaran kondisi awal siswa pada saat proses pembelajaran hasil belajar matematika masih rendah. SMP Muhammadiyah 5 terdapat lima kelas untuk kelas VII. Setiap kelas memiliki kemampuan yang heterogen. Permasalahan yang terjadi pada kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 adalah hasil nilai mata pelajaran matematika 75% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Siswa yang mencapai atau melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya ada 25%. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya hasil belajar matematika adalah siswa masih kurang dalam menguasai materi. Selain itu, keinginan siswa masih kurang dalam mata pelajaran matematika. Sehingga siswa merasa jenuh jika pembelajaran yang dilakukan hanyalah kegiatan siswa yang mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal-soal yang terdapat pada bahan ajar atau yang ditulis dipapan tulis. Hal tersebut jelas dapat mengganggu proses belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan adanya pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat dan dapat menarik minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut Rusman (2011) Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Menurut Saco dalam Syaifudin (2018) Teams Games Tournament (TGT) siswa bermain dengan anggota tim lain untuk memperoleh point bagi tim masing-masing. Permainan disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sehingga dalam model pembelajaran ini, siswa dituntut aktif dan hasil belajar meningkat selama proses pembelajaran, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sangat tepat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, cara mengajar yang menyenangkan perlu didukung dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah belajar sambil bermain.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga). Media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) merupakan media pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. Oleh karena itu, penggunaan media permainan tersebut diharapkan membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan (Saleha, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model**

Pembelajaran Team Games Tournament dengan Media ENGKLUT (ENGKLEK ULAR TANGGA) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dalam pembelajaran matematika.
3. Kurangnya keinginan siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah, adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segiempat dengan menggunakan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga).
2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, semester II tahun pelajaran 2018/2019 pada materi segiempat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat di kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek

Ular Tangga) pada materi segiempat di kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya?

3. Bagaimana respon siswa mengenai penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat di kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga). Secara rinci tujuan yang ingin dimaksud sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat di kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat di kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
3. Mendeskripsikan respon siswa mengenai penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat di kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

F. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan pedoman dari SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 .

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Agar siswa lebih tertarik dan lebih terpancing untuk belajar lebih giat dan aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung. Dengan digunakannya model pembelajaran Team Games Tournament dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) diharapkan hasil belajar siswa dapat optimal.

3. Bagi Guru

Agar guru, khususnya guru matematika di masa mendatang dapat lebih inovatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk diajarkan di kelas sehingga suasana belajar kondusif dan hasil belajar siswanya dapat optimal.



