**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan ialah 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, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Jadi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan perkembangan mental peserta didik sehingga menjadi mandiri dan juga dapat mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas,kreatif dan bermoral.

Dalam jenjang pendidikan dasar dan menengah terdapat mata pelajaran wajib, salah satunya adalah matematika. Menurut Robi, (2016)Matematika merupakan induk dari ilmu pengetahuan lain. Cabang ilmu yang berkembang saat ini tidak terlepas dari matematika. Sedangkan Menurut Purnomo,(2016) Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang perlu diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Jadi, matematika itu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Yanti, (2013) bahwa pelajaran matematika sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi yang tujuannya untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah sesuai dengan cakupan mata pelajaran matematika antara lain berpikir kritis,logis, kreatif dan sistematis.

Ironisnya, kenyataan di lapangan menunjukan bahwa pelajaran matematika tidak cukup mudah dikuasai oleh siswa dan hasil belajar siswa yang diperoleh kurang maksimal. Hal itu disebabkan beberapa faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang kurang menarik, sehingga peserta didik jenuh dan kurang aktif saat proses pembelajaran . Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah menguasai materi dan, dapat memaksimalkan hasil belajar siswa adalah Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang berbasis kompetisi dan permainan secara berkelompok. Model ini sangat cocok diterapkan untuk siswa SMP, karena siswa SMP menyukai tantangan dalam permainan, sehingga dimungkinkan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran semakin besar.

Menurut Sudarmi, (2014) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa tingkat kemampuan akademik yang berbeda (tinggi, sedang, rendah), dan setelah belajar kelompok siswa diajak dalam suatu permainan akademik (*Tournament*). Sedangkan menurut Yanti, (2014) Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Penelitian tentang pembelajaran TGT telah dilakukan oleh Putra,(2014) yang hasilnya menyatakan bahwa, penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) mampu mencapai ketuntasan hasil belajar siswa. Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Kusumaningrum, (2014). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa, pembelajaran menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas pembelajaran dan dapat berkontribusi besar terhadap hasil belajar siswa

Dari beberapa materi yang ada pada jenjang SMP materi Luas dan Volume Tabung yang diajarkan di kelas IX merupakan materi yang cukup komplek karena merupakan materi yang memadukan pemahaman tentang bangun datar dan bangun ruang, sehingga penyampaiannya harus menggunakan metode-metode yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Dan Volume Tabung Kelas IX-H SMP Negeri 5 Bangkalan”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar ?

1. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar

1. **Manfaat Penelitian**
2. Bagi guru: sebagai bahan pertimbangan, khususnya guru matematika SMP Negeri 5 Bangkalan dan sekolah lain pada umumnya dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa: agar siswa lebih aktif dalam aktivitas belajar sehingga menimbulkan minat belajar siswa.
4. Bagi sekolah: Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas mengajar guru.
5. Bagi peneliti: Memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti dan menambah wawasan atau menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini sebagai guru yang professional.
6. **Definisi Operasional**

Sesuai dengan judul penelitian terdapat istilah yang perlu dijelaskan untuk menyamakan persepsi dalam penelitian ini diantaranya :

1. Pengaruh adalah Suatu yang timbul dari suatu hal yang dimiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.
2. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang tujuannya untuk memberikan ilmu pengetahuan.
3. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, angka angka dan operasi bilangan yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, geometri.
4. Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang tujuannya untuk memberikan ilmu matematika
5. Model pembelajaran adalah langkah-langkah kegiatan guru yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
6. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen secara aspek akademik sebagai team suatu permainan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan untuk memperebutkan skor tertinggi.
7. Hasil belajar adalah nilai angka yang diperoleh siswa dari pemberian*pretest* dan pemberian*postest* setelah diterapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).