

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting bagi kehidupan didunia dan diakhirat. Pendidikan merupakan sarana untuk menumbuhkembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan, belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan sebagai subjek dalam belajar sedangkan mengajar merujuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Pendidikan merupakan suatu proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakat, proses sosial ketika seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terpimpin, sehingga dia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan, dalam proses ini individu dibantu mengembangkan bakat, kekuatan, kesanggupan dan minatnya.<sup>1</sup>

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1, 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.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Yessy Nur Endah Sari, (2018), *Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublish, hal. 2.

<sup>2</sup> Abdul Latif, (2009), *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, Bandung: PT Refika Aditama, hal. 7.

Pendidikan merupakan suatu investasi pembangunan sumber daya manusia yang sangat diperlukan dalam pembangunan sosial dan ekonomi suatu masyarakat dan suatu bangsa. Pendidikan dewasa ini diselenggarakan semakin demokratis, semakin merata dan terbuka bagi setiap orang. Selain itu, pendidikan juga semakin bervariasi dalam tujuan, fungsi, isi dan metodenya. Pendidikan semakin banyak memerlukan berbagai keahlian professional dalam sistem manajemennya serta memerlukan berbagai keahlian yang bersifat interdisipliner dalam memecahkan masalah.<sup>3</sup>

Didalam Al-Qur'an juga terdapat ayat yang menjelaskan tentang pendidikan dimana ayat tersebut adalah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadilah: 11).<sup>4</sup>

Dari batasan ini tampak bahwa pendidikan bertujuan untuk membangun kualitas manusia bukan hanya tertuju pada aspek keduniawian semata saja tetapi juga mentalitas spiritual. Pendidikan juga bertujuan untuk memajukan suatu bangsa, dimana dengan

<sup>3</sup> Matin, (2013), *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, hal. 1.

<sup>4</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Depok : Sabiq), hal. 567.

adanya pendidikan akan memberikan pengetahuan-pengetahuan yang lebih kepada peserta didik agar menjadi penerus-penerus bangsa selanjutnya.

Pengembangan kemampuan siswa secara optimal sangat diperlukan saat ini. Mengingat di era globalisasi sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini memungkinkan dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Mudah-mudahan mengakses informasi dan pengetahuan bagi siapa saja yang memerlukannya untuk dapat memilih informasi dan pengetahuan mana yang memang berguna dan mana yang tidak. Sehingga sangat berguna untuk menghadapi tantangan hidup dan dapat membantu siswa dalam belajar, terutama dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Ada pula pandangan lain bahwa Matematika ialah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain.<sup>5</sup> Dalam Pendidikan, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pelajaran matematika mendapat porsi cukup banyak dibandingkan mata pelajaran yang lain. Akan tetapi hal tersebut belum memberikan hasil yang optimal terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran matematika siswa sering kali mengalami kesulitan dalam menyelesaikan berbagai bentuk soal khususnya dalam pembelajaran limit fungsi. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang tidak disukai banyak siswa karena pembelajaran matematika sulit di pahami, membosankan dan menegangkan bagi siswa, sehingga banyak siswa tidak begitu aktif saat pembelajaran berlangsung, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Adanya rasa takut dan tegang yang

---

<sup>5</sup> Hariwijaya, (2009), *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, Yogyakarta: TuguPublisher, hal. 29.

membuat siswa tidak aktif bisa mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah.

Berdasarkan observasi disekolah MTs Cerdas Murni masih banyak siswa yang tidak aktif dalam belajar. Ketika menerima pelajaran dari guru, mereka hanya bersikap pasif sehingga terkadang hanya siswa tertentu yang aktif. Sering terjadi keterbalikan diantara siswa dan guru saat pembelajaran berlangsung, dimana saat pembelajaran guru lebih aktif dibanding siswa. Dalam hal ini ada beberapa hal yang menyebabkan siswa tersebut tidak aktif : (1) siswa tersebut tidak tahu mengenai pembelajaran yang sedang dipelajari pada saat pembelajaran berlangsung, (2) hilangnya kepercayaan diri siswa untuk mengeluarkan pendapat, mereka beranggapan “tidak ada artinya memberikan pendapat, kalau tidak didengar atau diterima”.

Kurang aktifnya siswa di kelas dapat mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, terutama pada mata pelajaran Matematika. Diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas IX yang tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika adalah 80. Hasil belajar siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  adalah 15 siswa (45%) dan  $< 65$  adalah 18 siswa (55%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi belum tuntas, karena hanya 45% yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Faktor yang mempengaruhi kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran karena kurang tertarik dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kesulitan dalam pefaktorasi pada materi limit fungsi. Keaktifan dan hasil belajar rendah disebabkan oleh model pembelajaran yang diberikan guru masih menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya mendengarkan dan menerima yang diberikan guru.

Sehingga perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar menjadi menyenangkan. Maka, sebagai solusi mengatasinya dapat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW). Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) diharapkan seluruh siswa dapat bersemangat, memiliki minat dan tertarik dalam pembelajaran matematika, hal ini juga diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Adapun salah satu kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) adalah membuat peserta didik cerdas dalam hal akademik dan lebih memahami materi pokok yang diajarkan guru.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>6</sup> Aktifitas siswa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa untuk belajar lebih rileks disamping itu juga menimbulkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) adalah strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. Strategi *Think Talk Write* (TTW) mendorong siswa untuk berfikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu tertentu. Strategi *Think Talk Write* (TTW) memperkenalkan siswa untuk memengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan. Ia

---

<sup>6</sup> Miftahul Huda, (2014), *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 197.

juga membantu siswa dalam mengumpulkan dan mengembangkan ide-ide melalui percakapan terstruktur.<sup>7</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Dan *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX MTs Cerdas Murni Tahun Ajaran 2020/2021.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran Matematika.
2. Hasil belajar Matematika rendah.
3. Sikap siswa terhadap mata pelajaran Matematika menganggap sulit.
4. Kurangnya pengetahuan guru dalam mengelola proses mengajar dalam pembelajaran Matematika.
5. Pengetahuan yang dipahami siswa hanya sebatas apa yang diberikan guru.
6. Fokus pembelajaran ada pada guru, dimana siswa hanya bisa menerima yang diberikan guru tanpa melalui aktivitas dan partisipasi yang berarti.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika materi Persamaan Kuadrat terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX MTs Cerdas Murni Tahun Ajaran 2020/2021?

---

<sup>7</sup>ibid., hal. 218.

2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) pada mata pelajaran Matematika materi Persamaan Kuadrat terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX MTs Cerdas Murni Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) pada mata pelajaran Matematika materi Persamaan Kuadrat terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX MTs Cerdas Murni Tahun Ajaran 2020/2021?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh interaksi guru dan siswa terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Persamaan Kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW).
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Persamaan Kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni.
3. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) materi Persamaan Kuadrat Kelas IX MTs Cerdas Murni.

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

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat kepada guru matematika dan siswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternative dalam meningkatkan mutu semua mata pelajaran pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran matematika.

## 2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan suatu model pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas prose pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi Guru-guru dalam membuat strategi pembelajaran, agar proses dalam kegiatan belajar-mengajar dapat berjalan secara optimal.
- c. Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi guru untuk dapat lebih meningkatkan kualitas pengajarannya dan untuk dapat berinteraksi lebih baik dengan siswa.

## 3. Bagi Siswa

- a. Mendorong siswa untuk lebih tekun belajar dan patuh pada saran-saran yang diberikan oleh guru sehubungan dengan bagaimana belajar yang baik dan dapat mewujudkan keinginan untuk memiliki prestasi yang lebih baik.
- b. Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi orang tua siswa sebagai bahan pertimbangan akan upaya menjalin kerjasama yang lebih baik untuk anak-anaknya disekolah, sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan lebih baik.