

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang paling utama dalam membangun sumber daya manusia. Potensi diri dari sumber daya manusia harus dididik sejak dini melalui pendidikan yang dirangkai sedemikian rupa, agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pengembangan sumber daya manusia dapat dilakukan dengan meningkatkan kemampuan dan keterampilan, serta nilai-nilai yang ada pada setiap diri siswa.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan. Pendidikan berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang. Pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu.<sup>1</sup>

Dari gambaran diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan secara bersama guna meningkatkan kualitas diri siswa. Pendidikan ini ditujukan untuk kemajuan bangsa, karena pada dasarnya pemimpin bangsa berasal dari anak bangsa yang mampu menjadi pemimpin bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

---

<sup>1</sup> Abdul Kadir, (2008), *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Group, hal. 60-61.

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang yang telah diatur pemerintah maka kewajiban bersama bagi masyarakat dan warga negara untuk mendukung jalannya pendidikan di Indonesia. Pendidikan ini berguna untuk merubah masa depan bangsa yang meningkat dikemudian hari akan bertambah pesat, hingga dapat merubah bangsa menjadi semakin maju. Dengan undang-undang yang telah disusun maka sudah sepantasnya mendukung pembelajaran di dalam kelas dengan semaksimal mungkin, agar pembelajaran dapat membuahkan hasil. Salah satu bidang pendidikan yang tidak terlepas dari kehidupan diantaranya yaitu matematika. Matematika merupakan bidang ilmu yang selalu dibutuhkan diberbagai bidang kehidupan. Bukan hanya itu, matematika juga dapat merubah pemikiran, sikap dan tingkah laku, karena pada matematika siswa akan memahami serta menganalisis logis, dan sistematis. Dalam pembelajaran matematika seringkali siswa tampak mengalami kesulitan. Salah satu faktor penyebabnya dikarenakan belajar siswa belum bermakna, sehingga konsep yang ada dalam matematika menjadi sulit dipahami. Pembelajaran matematika di Indonesia juga masih menitik beratkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya didominasi oleh guru dan interaksi yang terjadi hanya satu arah.<sup>2</sup> Hal ini sesuai dengan keadaan prestasi siswa Indonesia ditingkat internasional masih tertinggal jauh terbukti dari hasil survei *International The Third International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2015 Indonesia memperoleh peringkat 44 dari 49 negara dengan rata-rata skor Indonesia 397

---

<sup>2</sup>Dian Nopiyani, Turmudi, Sufyani Prabawanto, (2016), *Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan GeoGebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*, STKIP Garut: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 5 No.2, hal. 45.

sedangkan skor rata-rata internasional 500.<sup>3</sup> Kegiatan evaluasi pembelajaran bertujuan untuk melihat bagaimana tujuan pembelajaran tercapai atau tidaknya. Evaluasi pembelajaran atau penilaian hasil belajar ini akan menunjukkan tingkat keberhasilan pembelajaran matematika, maka dengan ini kegiatan penilaian pembelajaran sangat penting didalam dunia pendidikan. Setelah pembelajaran dievaluasi maka guru akan memperbaiki proses pembelajaran agar menjadi lebih baik. Kegiatan evaluasi pembelajaran ini agar mampu memperlihatkan kondisi atau situasi peserta didik agar bisa mencapai tujuan pembelajaran disetiap pertemuan pembelajaran. Dengan kegiatan evaluasi hasil belajar ini maka guru dapat melihat bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan, serta melihat ketepatan startegi pembelajaran dengan materi pembelajaran yang disampaikan dalam kelas. Maka evaluasi bertujuan melihat kelemahan-kelemahan disetiap proses pembelajaran. Hasil belajar yaitu bentuk keberhasilan siswa memahami materi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran meliputi hal kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang rendah yaitu bentuk ketidakmampuan siswa melewati proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru dikelas. Dalam mengatasi kendala-kendala tersebut perlunya perbaikan dalam pembelajaran matematika. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa diduga karena dalam pembelajaran pendidik jarang menggunakan media, pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan langsung memberikan soal-soal yang ada di LKS yang berakibat anak cepat bosan, kurang aktif, dan tidak semangat dalam proses pembelajaran matematika. Selain itu, dalam pembelajaran anak jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara kelompok. Pembelajaran pun tidak pernah dilakukan dengan permainan, padahal dengan bermain anak akan merasa senang, dan bersemangat sehingga pembelajaran

---

<sup>3</sup>Hadi dan Novaliyosi. 2019. "*TIMSS (Trend In International Mathematics And Science Study)*". Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers. FKIP Siliwangi, hal. .2.

tidak akan terasa bosan. Menurut guru bidang studi matematika MTs Muallimin Univa Medan, hasil belajar matematika siswa beragam bentuknya, hal ini berdasarkan motivasi belajar siswa. Siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran akan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pada akhirnya dapat berakibat pada nilai atau hasil belajar siswa. Siswa yang tidak memiliki semangat dalam proses pembelajaran biasanya disebabkan oleh suasana pembelajaran yang monoton atau siswa yang berpusat pada guru. Siswa yang berpusat pada guru akan menjadikan siswa tidak mandiri untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada maka peneliti mencoba menawarkan diantara variasi belajar matematika yang ditujukan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika sehingga siswa dapat termotivasi pada pelajaran matematika yang terkesan sulit dipahami. Adapun beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu, *Course Review Horay* (CRH) dan *Team Game Tournament* (TGT) dan lain sebagainya. Model pembelajaran tersebut diharapkan mampu menghidupkan kembali suasana pembelajaran didalam kelas, dan menghindarkan siswa memiliki sikap yang individual. Diharapkan siswa dapat mampu bersosialisasi dan bekerja sama dalam pembelajaran. Menurut Shoimin yaitu : Pembelajaran *Course Review Horay* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran ini merupakan suatu pengujian terhadap pemahaman konsep siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak *horay* atau *yelyel* lainnya. Melalui pembelajaran *Course Review Horay* diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok kecil.<sup>4</sup> Sejalan dengan

---

<sup>4</sup>Shoimin A, (2016), *68 Model Pembelajaran Inovatif da Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-

pendapat di atas, Kurniasih dan Sani, model pembelajaran *Course Review Horay* merupakan model yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar maka siswa tersebut diwajibkan berteriak “hore” atau yel-yel lainnya yang disepakati oleh kelompok.<sup>5</sup> Model pembelajaran diatas mengajarkan bekerja sama dalam kelompok, sehingga diharapkan mampu membantu guru untuk menghidupkan kembali suasana kelas yang terkesan kaku, menjadikan siswa aktif sehingga masing-masing diantara mereka harus bekerja sama, tidak bekerja secara individu dalam pembelajaran matematika. Sedangkan model pembelajaran matematika yang kedua yaitu *Teams Games Tournament* memainkan permainan dengan anggotaabggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Isjoni,

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.<sup>6</sup> Dengan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti mengenai hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa yang menurun, serta motivasi peserta didik yang rendah peneliti merasa

---

Ruzz Media, hal. 54.

<sup>5</sup>Kurniasih dan Sani, (2015), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, Banda Aceh: Pena, hal. 80.

<sup>6</sup>Isjoni, (2011), *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, hal. 83.

bahwa model pembelajaran diatas perlu diterapkan dalam proses pembelajaran matematika dalam materi relasi dan fungsi.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian di sekolah MTs Muallimin Univa Medan terkhusus kelas VIII dengan judul: **“Perbedaan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Course Review Horay (CRH)* dan *Team Game Tournament (TGT)* pada Materi Relasi dan Fungsi Di Kelas VIII MTs. Muallimin Univa Medan T.P 2021/2022”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika.
2. Kemampuan dan motivasi belajar matematika siswa masih rendah.
3. Interaksi antara guru dan siswa kurang baik dalam proses pembelajaran matematika.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah: **“Perbedaan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* Dan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas VIII MTs Muallimin Univa Medan T. P 2021/2022”**.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah Hasil Belajar Matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs. Muallimin Univa Medan
2. Apakah Motivasi Belajar Matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs. Muallimin Univa Medan.
3. Apakah Hasil dan Motivasi Belajar Matematika siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah Hasil Belajar Matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs. Muallimin Univa Medan
2. Untuk mengetahui apakah Motivasi Belajar Matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs. Muallimin Univa Medan.
3. Untuk mengetahui apakah Hasil dan Motivasi Belajar Matematika siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Game*

*Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga dalam upaya mengembangkan konsep pembelajaran atau strategi belajar mengajar dalam mata pelajaran Matematika.

### 2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk perbaikan prestasi belajar peserta didik yang akan mendatang.

#### b. Bagi siswa

Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan mengaktifkan peserta didik serta dapat menjalin hubungan yang lebih baik diantara peserta didik lainnya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.

#### c. Bagi pihak sekolah

Sebagai bahan masukan untuk menentukan berbagai kebijakan terkait pembelajaran matematika.

#### d. Bagi peneliti

Sebagai bahan pedoman bagi calon guru dalam proses pembelajaran yang lebih tepat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah pada masa yang akan datang.