

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan matematika saat ini mendorong pembelajaran kolaboratif, dimana siswa bekerja sama untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kerja tim. Pembelajaran sangat penting bagi pertumbuhan manusia dan masyarakat terutama dalam pembelajaran matematika. Pentingnya pembelajaran matematika tidak hanya untuk pengetahuan tetapi juga untuk mempersiapkan individu agar dapat menghadapi kemajuan ilmiah dan teknologi. Pada situasi ini pembelajaran matematika sangat diperlukan karena memberikan dasar yang kuat untuk pemahaman konsep-konsep matematika dan pengembangan keterampilan kognitif.

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pembelajaran matematika sebaiknya dilaksanakan secara aktif dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang memungkinkan partisipasi aktif siswa. Pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika, termasuk rasa percaya diri dan minat belajar. Memahami konsep-konsep matematika secara mendalam, siswa akan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa. Pembelajaran matematika menjadi penting dalam

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Panca Setya 2 Sintang angket minat belajar dengan beberapa indikator diperoleh persentase, yaitu: perasaan senang 48%, ketertarikan untuk belajar 49%, pemusatan perhatian 35%, keterlibatan dalam belajar 48%, dan kesadaran belajar tanpa disuruh 48%, dengan persentase rata-rata minat belajar yaitu 46%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Selanjutnya, pada saat proses pembelajaran mata pelajaran matematika di kelas ditemukan beberapa permasalahan berkaitan dengan minat belajar, yaitu terdapat beberapa siswa tidak mengerjakan tugas (PR), siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, tidak menanyakan hal-hal yang belum dipahami atau tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan, serta ada sebagian besar siswa dengan nilai masih belum mencapai ketuntasan. Kemudian, nilai rata-rata siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan dalam hasil belajar kognitif adalah 46%.

Minat belajar setiap siswa tidaklah sama, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang dan mampu mengarahkan tingkah laku agar dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan baik, sedangkan siswa yang minat belajarnya rendah cenderung tidak senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Sehingga minat belajar bukan hanya menjadi faktor penting dalam pencapaian pengetahuan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk sikap, dan minat siswa untuk

pembelajaran. Minat belajar memiliki peran yang penting untuk mengikuti pembelajaran, berpartisipasi aktif, dan mencapai hasil belajar yang baik.

Minat belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan pendidikannya. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan seseorang, tetapi juga pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan atau belajar, yang berfokus pada meningkatkan kemampuan siswa atau tujuan kinerja, yang berfokus pada menunjukkan kemampuan kita kepada orang lain (Menurut Hrp, N.A, dkk (2022:26)). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik (Hrp.N.A., (2022:30-31)). Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran *team games tournament*.

Model pembelajaran *team games tournament* adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan dalam kelompok 4 sampai 6 orang dengan jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Menurut Manasikana, O.A, dkk 2022:72). Model pembelajaran *team games tournament* tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus, seperti ruangan atau peralatan. Model Pembelajaran *team games tournament* tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga melibatkan aktivitas yang dilakukan oleh semua siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Siswa melakukan turnamen, di mana masing-masing kelompok membuat soal dan menjawabnya, dan kemudian saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama.

Beberapa beberapa penelitian terdahulu, yakni Tomia, W. A. (2021:69), Hakim, L.,dkk (2020:128), dan Yunita.A, dkk (2020:31), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif jenis *team games tournament* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa lebih giat belajar karena guru menggunakan model pembelajaran yang menarik, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan terhibur, menumbuhkan rasa saling menghormati dan bertanggung jawab. Model ini dapat mendorong kemajuan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *team games tournament* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uruaian di atas model pembelajaran *team games tournament* sangatlah berpengaruh bagi minat dan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah diatas dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar siswa SMP?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa SMP?

3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *team games tournament*?
4. Apakah terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian seperti yang telah dijabarkan pada latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar siswa SMP
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa SMP
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *team games tournament*
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dalam hal teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi para pembaca dalam kaitannya dengan penggunaan model

pembelajaran tipe kooperatif team games tournament terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Panca Setya 2 Sintang.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang lebih efektif atau kreatif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.
- b) Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan minat belajar matematika.
- c) Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan model pembelajaran *team games tournament* dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.
- d) Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terkait model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

E. VARIABEL PENELITIAN

Pada penelitian terdapat variabel bebas (independen) dan variabel (dependen).

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas (independen), adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian yaitu model pembelajaran *team games tournament* (X).

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat (Y1) dan hasil belajar (Y2).

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *team games tournament* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Adapun tahapan dalam model pembelajaran *team games tournament* yaitu: tahap menyampaikan informasi, tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa, tahap permainan, dan tahap pemberian penghargaan kelompok.

2. Minat Belajar

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perasaan tertarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas. Adapun indikator dalam minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar, dan kesadaran belajar tanpa di suruh.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif siswa mencakup pemahaman, pengetahuan, penerapan, dan analisis yang diperoleh siswa dalam menguasai materi pelajaran atau kompetensi tertentu.

4. Materi Pembelajaran

Judul materi pada penelitian ini yaitu data dan diagram. Sub materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu penyajian data (Diagram batang, dan lingkaran).