

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan berbangsa pendidikan merupakan faktor terpenting. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari kualitas pendidikan. Kualitas ini mencakup kualitas proses dan kualitas keberhasilan. Pendidikan dikatakan berhasil apabila proses kegiatan belajar mengajar dapat belajar dengan baik.¹ Faktor-faktor proses pembelajaran di sekolah yang baik, antara lain kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar, dan bahan pembelajaran yang disediakan.² Dalam melakukan suatu pembelajaran, guru perlu mengetahui bagaimana cara agar peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan baik. Hal ini tersebut tertulis pada Q.S An Nahl ayat 125

اُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالنَّبِيِّ هِيَ
 أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : “Serulah manusia kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang

¹ Amrin Suryani, I Made Suarjana, and Happy Artini, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Gamess Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan,” *Indonesian Gender and Society Journal* 1, no. 1 (2021): 29–34, <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>.

² I Wayan Sugiata, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2019): 78, <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.

tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.³

Pada kandungan surat tersebut menjelaskan bahwa dalam suatu pengajaran dapat dilakukan dengan cara *Mau'idhah hasanah* merupakan ajakan dengan taktik yang tepat dengan keadaan obyeknya yang bisa diterima oleh manusia.⁴ Maksud dari kalimat ini adalah agar seorang guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa. Oleh karena itu cara pengajaran dapat dibuat semenarik mungkin agar peserta didik dapat paham apa yang diajarkan guru.

Salah satu faktor proses pembelajaran yang baik yaitu penggunaan model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Adanya pembelajaran yang menarik agar peserta didik tertarik terhadap pembelajaran tersebut. Saat ini banyak model pembelajaran yang ada salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model pembelajaran TGT guru menyusun sebuah permainan agar siswa dapat bermain bersama anggota kelompoknya melawan anggota kelompok lainnya untuk mendapatkan poin bagi timnya. Cara memainkan permainan tersebut guru memberikan pertanyaan berupa kuis dimana pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar karena pada saat pembelajaran siswa dapat berinteraksi satu sama lain ketika melakukan tugas kelompok. Dalam meningkatkan hasil belajar, pembelajaran kooperatif sangat efektif karena peserta didik merasa bahagia ketika mengikuti pembelajaran. Perasaan bahagia ini berpengaruh pada partisipasi peserta didik yang tinggi selama pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal.⁵ Selain itu penggunaan model pembelajaran TGT, tidak

³ Saudi Arabia Kementerian Agama, “Al-Qur’an Al-Karim Dan Terjemahannya,” *Komplek Percetakan Al Qur’anul Karim Kepunyaan Raja Fahd*, 2018.

⁴ Luc Vinet and Alexei Zhedanov, “A ‘missing’ Family of Classical Orthogonal Polynomials,” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 5–93, <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.

⁵ Ety Ratnawati and Yenie Marvina, “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Antara Yang Menggunakan Metode Pembelajaran

membutuhkan waktu yang terlalu banyak dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam untuk menyelesaikan materi pembelajaran ini.⁶

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sefti Lailatifah juga menyatakan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif daripada model pembelajaran STAD, dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memfasilitasi siswa untuk melakukan turnamen. Dimana dalam turnamen ini siswa berlomba untuk menjawab soal-soal demi mengumpulkan poin, dengan demikian kemampuan berpikir kritis siswa juga dapat dilatih.⁷

Selain meningkatnya hasil belajar, penggunaan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Keberhasilan model pembelajaran tersebut dapat dilihat pada suatu artikel penelitian yang dilakukan oleh Sukasih dkk dimana terbukti dari peningkatan rata-rata minat pada siklus I sebesar 16 menjadi 20 pada siklus II.⁸

Berdasarkan informasi dari guru matematika MA NU Raudlatut Tholibin Bapak M. Hasanul Muna, S.Pd menjelaskan bahwa minat belajar matematika di sekolah tersebut masih termasuk kategori rendah dikarenakan beberapa faktor salah satunya siswa berpikiran bahwa matematika pelajaran yang rumit. Selain itu cara penyampaian materi juga dapat mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model

Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Turnamen) Dengan Pembelajaran Konvensional (Studi Eksperimen Pada Peserta didik Kelas VII Di SMP Negeri I Waled),” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 1, no. 2 (2012): 40–47, <https://doi.org/10.24235/eduma.v1i2.296>.

⁶ Erni Fatmawati and Ria Yuliatin, “Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Make a Match Terhadap Hasil Belajar,” *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 17, no. 1 (2019): 27, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i1.1076>.

⁷ Sefti Lailatifah and Tuharto, “Efektivitas Model Pembelajaran Tgt Dan Stad Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Effectiveness of Tgt and Stad Based on Critical Thinking,” *Jurnal Pedagogi Matematika*, 2018, 38–47.

⁸ Ni nyoman Sukasih, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 224, <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>.

pembelajaran yang konvensional mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan kurang aktif dalam suatu pembelajaran karena tidak ada komunikasi antar guru dengan peserta didik.

Menurut Purwanto menjelaskan minat merupakan landasan penting untuk mendorong peserta didik agar belajar dengan suka rela. Namun menurut Djamarah, minat ialah perasaan suka atau tertarik yang berlebihan terhadap sesuatu, kegiatan atau tindakan tanpa adanya dorongan dari orang lain.⁹ Dari pemahaman tersebut maka minat merupakan keinginan untuk suka terhadap kegiatan tanpa paksaan atau menyukai suatu hal.

Nilai hasil ulangan peserta didik masih tergolong rendah dimana peserta didik yang memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimal sekitar 20%. Hal tersebut dapat disebabkan salah satunya yaitu rendahnya minat belajar. Tanpa ada suatu minat belajar, maka peserta didik akan merasa malas dan bosan dalam mempelajarinya. Bahkan rata-rata peserta didik tidak ingin mempelajari matematika karena dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan adanya masalah tersebut, guru harus lebih cerdas dalam menguasai materi pembelajaran dan mengajarkannya ke peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian tentang **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XI MA NU Raudlatut Tholibin Sidomulyo Jekulo Kudus”** Alasan peneliti melakukan penelitian di MA NU Raudlatut Tholibin Sidomulyo Jekulo Kudus karena di sekolah tersebut rendahnya minat belajar dan hasil belajar matematika. Ditambah lagi, model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga peserta didik tidak tertarik dengan suatu pembelajaran.

⁹ Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti, “Analisis Minat Belajar Peserta didik Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 64, <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Seberapa efektif model pembelajaran *Teams Gamess Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas XI?
2. Seberapa efektif model pembelajaran *Teams Gamess Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar belajar matematika peserta didik kelas XI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas XI MA NU Raudlatut Tholibin Sidomulyo Jekulo Kudus.
2. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar belajar matematika peserta didik kelas XI MA NU Raudlatut Tholibin Sidomulyo Jekulo Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan tujuan yang disebutkan diatas memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut ini adalah urainnya.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menginspirasi guru untuk mengembangkan model pengajaran yang lebih baik dan modern dalam pendidikan matematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta didik

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memaksimalkan minat dan hasil khususnya pelajaran matematika.

b. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat meningkatkan model pembelajaran yang lebih baik agar pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas model pembelajaran yang digunakannya untuk memaksimalkan kinerja dalam mengembangkan kemampuan peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini, kami berharap informasi yang ada dapat bermanfaat bagi peneliti lain di kemudian hari dan dapat dikembangkan lebih lanjut.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini terdapat halaman judul, pernyataan keaslian, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Penelitian ini dipecah menjadi lima bab, yang diuraikan dalam bagian ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bagian ini, membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bagian ini memberikan landasan teoretis, termasuk teoriteori yang berkaitan dengan judul bab, penelitian sebelumnya, kerangka konseptual, dan perumusan hipotesis.

BAB III: METODE PENELITIAN

Jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi variabel, teknik pengumpulan data, dan teknik analitik data semuanya dibahas dalam bab ini

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti akan membahas objek penelitian, melakukan beberapa pengujian pendahuluan, dan melihat hasil pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Kesimpulan, saran, dan penutup dari penelitian disajikan di sini.

3. Bagian terakhir mencakup bahan pelengkap, seperti daftar pustaka, serta lampiran-lampiran pendukung lainnya.

