**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahun dan teknologi. Pendidikan didefinisikan di dalam undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003, yang membahas tentang sistem pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (1) berbunyi :

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.

Masalah pendidikan perlu mendapatkan perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas ataupun kualitasnya. Begitu penting pendidikan sehingga harus dijadikan prioritas utama dalam pembangunan bangsa. Oleh karena itu diperlukan mutu pendidikan yang baik sehingga tercipta proses pendidikan yang cerdas, damai, terbuka, demokratis, dan kompetitif.

1

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Nasution, 2008). Proses pembelajaran ini dapat terjadi di sekolah atau diluar sekolah.

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipatif aktif, memberikan ruang kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik.

Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal, sekolah mempunyai peranan penting dalam usaha mendewasakan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang berguna. Untuk tujuan tersebut, sekolah menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar dan kurikulum sebagai wadah dan bahan mentahnya.

Matematika merupakan kurikulum dan mata pelajaran yang ada dalam tiap tingkatan sekolah, mulai dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS) dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Keberadaan matematika diperlukan di tiap tingkat sekolah karena matematika memagang peranan penting dalam ilmu pengetahuan, sehingga siswa di tiap tingkat sekolah harus mempelajari matematika.

Dalam proses belajar matematika, diharapkan terjadi transfer belajar, yakni materi yang disajikan guru dapat diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa. Struktur kognitif adalah perangkat fakta-fakta, konsep-konsep, generalisasi-generalisasi yang terorganisasi yang telah dipelajari dan dikuasai seseorang (Slameto, 2010).

Akibat terjadinya transfer belajar yang diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa, Siswa dapat menguasai materi pelajaran tidak hanya terbatas pada tahap ingatan tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna. Demikian pula dengan tujuan pengajaran matematika yang akan tercapai dengan pengajaran bermakna.

Siswa merupakan individu yang unik artinya tidak ada dua peserta didik yang sama persis, masing-masing mereka memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Perbedaan yang ada dalam diri siswa itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Dimana perbedaan individual tersebut berpengaruh pada cara dan hasil belajar. Hasil belajar ini ditentukan oleh berbagai macam faktor, salah satu diantaranya, yaitu keterampilan sosial yang dilakukan oleh guru kepada siswanya agar minat belajar semikin tinggi dan giat aktif dalam belajar.

Mata pelajaran Matematika selain mempunyai sifat abstrak, pemahaman konsep yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan pemahaman konsep sebelumnya. Akan tetapi, pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak ditemui kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Akibatnya, siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep selanjutnya. Sehingga siswa akan menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika rendah. Metode pembelajaran yang banyak dilakukan oleh para guru di sekolah-sekolah adalah dengan metode ceramah. Begitu pula di SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng.

Hasil wawancara dengan guru matematika SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng yakni Nurdin S.Pd diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa di sekolah tersebut rendah. Rendahnya hasil belajar matematika di kelas tersebut diduga karena guru secara aktif menjelaskan materi, memberi contoh, dan latihan sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan. Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain itu, kecil sekali peluang terjadinya proses sosial antar siswa yaitu hubungan siswa satu dengan siswa lainnya dalam rangka membangun pengetahuan bersama.

Salah satu model pembelajaran yang berpijak pada pandangan konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan kelompok kecil (antara 3 sampai 5 orang).

Pembelajaran kooperatif masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka harus saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihnya. Sampai saat ini sudah cukup banyak tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan, diantaranya adalah *Students Team Achievement Divisions* (*STAD), Teams Games Turnament (TGT), Jigsaw, Team Assisted Individralization (TAI), Group Investigation (GI),* dan lain-lain.

*Teams Games Turnament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat lima tahap dalam *Teams Games Tournament* yaitu persentase kelas, kerja tim/kelompok, permainan, turnamen, rekognisi tim. Hal yang menarik dari *Teams Games Tournament* dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka perlu suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dalam rangka itu peneliti melakukan penelitian dengan judul: **“ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Perbandingan Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Pangkaje Sidenreng ”.**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Matematika perbandingan trigonometri di kelas X SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng ?
2. Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* terhadap hasil belajar matematika perbandingan trigonometri di kelas X SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng.

**C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran Matematika siswa di kelas X SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng ?
2. Mengetahui pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa di kelas X SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi lembaga pendidikan (Universitas Negeri Makassar), khususnya Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu sebagai wahana untuk menjalankan tugasnya dalam mengemban Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni melaksanakan: (1) pendidikan dan pembelajaran, (2) penelitian, dan (3) pengabdian kepada masyarakat, terlebih fakultas ini memiliki tugas menghasilkan calon-calon guru professional di masa depan. Dengan demikian hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mempersiapkan calon guru di masa yang akan datang dan juga sebagai informasi dalam pengembangan pengetahuan, mengenai penerapan model *Teams games Tournament* khususnya mata pelajaran matematika.
3. Manfaat Praktis
4. Bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

1. Bagi guru

Dapat dijadikan alternative model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru matematika ataupun guru bidang studi lainnya untuk menyampaikan pelajaran, agar tercapai hasil belajar yang diharapkan, serta memperbaiki suasana pembelajaran yang tidak kondusif.

1. Bagi siswa

Dengan penerapan model *Teams games Tournament* diharapkan siswa dapat membangkitkan rasa semangat, serta meningkatkan kemampuan berpikir dalam pelajaran matematika sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman berharga dalam pembentukan menjadi guru yang professional. Dan peneliti juga dapat menuangkan buah fikirnya secara tertulis dalam bentuk karya ilmiah.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Model Pembelajaran**

Ada beberapa hal yang penting perlu diperhatikan guna terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Beberapa hal tersebut diantaranya: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyusun model pembelajaran sebaiknya berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya.

Sebelum membahas pengertian model pembelajaran lebih lanjut terlebih dahulu akan dibahas mengenai pengertian model dan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut; Dahar (2006:13) mengemukakan “Model merupakan suatu analog konseptual yang digunakan untuk menyarankan bagaimana sebaiknya meneruskan penelitian empiris tentang suatu masalah”. Sedangkan model menurut Marks (Dahar,2006) ialah suatu struktur konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang, dan sekarang diterapkan, terutama untuk membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang.

Pembelajaran berarti tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik (Sofan Amri, 2010).

9

Sebagaimana pengertian di atas, Suradijono juga mengemukakan pengertian pembelajaran. Pembelajaran adalah kerja mental aktif, bukan menerima pengajaran dari guru secara pasif. Guru berperan untuk member dukungan, tantangan berpikir, melayani sebagai pelatih namun siswa tetap merupakan kunci pembelajarannya (Sofan Amri, 2006) .

Berdasarkan uraian di atas, dapat simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan mereka.

Sofan, Amri (2013:7) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien”. Atau dapat diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan,artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2011).

Soekarno (Trianto. 2007 : 5) mengemukakan bahwa :

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan dari uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola mengajar yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas.

1. **Model Pembelajaran Kooperati Tipe *Team Games Tournament* *(TGT)***
   1. Pengertian

Secara umum *Teams Games Tournament* sama saja dengan STAD kecuali satu hal : *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Isjoni (2009:83) berpendapat bahwa “*Teams Games Tournament* adalah adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Robert E. Slavin (2009:83) menyatakan *“Teams Games Tournament* artinya adalah bentuk pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, termasuk juga dalam penyampaian materi di kelas”. Dalam *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Fengfeng Ked dan Barbara Grabowski (2007) dalam British Journal of Educational Technology. “*Teams Games Tournament* cooperation is more effective than isnterpersonal competition in facilitating positice maths attitude, but not in promoting maths performance”. Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sangat efektif untuk bersaing antarindividu dan juga untuk memudahkan siswa berpikir positif dalam matematika, tetapi tidak dapat memelihara pekerjaannya dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang berbeda kemampuan yang menggunakan sistem turnamen akademik yang diikuti oleh seluruh siswa dan efektif untuk memudahkan siswa berpikir positif dalam mata pelajaran matematika.

* 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Robert E.Slavin (Taniredja Tukiran.2010:67-70) meliputi 5 tahap yaitu : 1) Presentasi kelas, 2). Kerja tim atau kelompok, 3) Permainan atau games, 4). Turnamen, dan 5) Rekognisi Tim.

1). Persentasi Kelas

Tahap awal yang dilakukan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu presentasi kelas. Pada tahap ini guru memberikan penjelasan kepada para siswa tentang materi yang akan dipelajari. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti diskusi kelompok, game, turnamen.

2). Kerja Tim / Kelompok

Tahap berikutnya setelah presentasi kelas yaitu kerja tim/kelompok. Pada tahap ini yang harus dilakukan pertama kali adalah pembentukan tim/kelompok. Siswa satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda jenis kelamin, ras/suku, agama, dan berbeda kemampuan. Tetapi pada dasarnya semua siswa mempunyai kemampuan yang setara sewaktu diadakan pembelajaran dengan menerapkan *Teams Games Tournament (TGT).* Setelah tim/kelompok terbentuk, guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh semua anggota tim.kelompok. hal yang paling penting pada tahap ini adalah kerja sama oleh semua anggota tim/kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain adalah membantu agar anggota yang belum bisa tersebut mampu menguasi materi pembelajaran.

3). Permainan

Tahap selanjutnya yaitu permainan, sebelum dilakukan permainan harus dibentuk kelompok bermain yang anggotanya berbeda dari tim/kelompok saat kerja tim/kelompok. Permainan yang dilakukan adalah permainan akademik yang menggunakan kartu soal yang masing-masing kartu mempunyai skor yang berbeda tergantung pada tingkat kesukaran soal yang tertera pada kartu soal

Langkah-langkah permainan yang dilakukan yaitu :

1. Siswa menempatkan diri pada kelompok bermainnya.
2. Siswa menyiapkan alat tulis.
3. Salah satu siswa pada kelompok bermain mengacak kartu soal yang sudah disediakan guru.
4. Tiap siswa dalam kelompok bermain dibagikan sebuah kartu oleh siswa yang telah mengacak kartu.
5. Siswa boleh menukar kartu soal yang didapatkan dengan siswa lain dalam satu anggota. Penukaran kartu soal berdasarkan kesepakatan dari kedua belah pihak.
6. Siswa mulai menjawab mengerjakan kartu soal yang telah didapatkan.
7. Siswa boleh mengambil kartu soal yang berikutnya apabila sudah selesai menjawab kartu soal yang sebelumnya.
8. Kelompok bermain menyudahi permainan jika kartu soalnya sudah habis.
9. Tiap siswa mempunyai skor bermain yang berbeda. Skor didapat jika jawaban kartu soal benar.
10. Skor bermain digunakan untuk menentukan siswa yang akan maju ke turnamen pada akhir unit.

Tabel 2. 1 Lembar Skor Game

Meja : ……

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Pemain | Kelompok | Skor Game | Poin Turnamen |
| S1 | A |  |  |
| S2 | B |  |  |
| S3 | C |  |  |

4) Turnamen

Biasanya turnamen diselenggarakan akhir minggu, setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mengerjakan tugas-tugasnya. Siswa berkompetisi di antara tiap satu meja yang terdiri dari tiga sampai empat orang yang berkemampuan sama. Setiap meja turnamen terdiri dari lembar penempatan *tournament tabel*,satu lembar game yang terdiri dari pertanyaan, satu lembar jawaban game, satu lembar skor game dan kartu bernomor, korespondensi dari nomor pertanyaan pada lembar game.

Memulai *tournament table* dengan menentukan pembaca terlebih dahulu, penantang pertama dan penantang kedua, selanjutnya berputar berdasarkan arah jarum jam. Pembaca mengambil kartu, membaca korespondensi pertanyaan dari nomor yang ada di kartu dengan keras dan mencoba menjawab pertanyaan. Setelah pembaca memberikan jawaban, penantang pertama menantang jika mempunyai jawaban yang berbeda. Jika penantang pertama pas maka penantang kedua boleh menantang dengan memberikan jawaban yang berbeda. Setelah semua menantang atau pas, penantang kedua memeriksa jawaban di lembar jawaban. Siswa yang mendapat jawaban dengan benar mengambil kartu dari pertanyaan tersebut. Jika tidak ada yang menjawab dengan benar kartu dikembalikan ke meja.

Giliran selanjutnya terjadi perpindahan posisi sesuai arah jarum jam sehingga semua kartu game habis. Ketika kartu games habis, pemain melaporkan banyaknya kartu yang mereka menangkan pada lembar skor game, sehingga pada akhir *tournament table* mereka dapat menghitung skor total dan menuliskan poin turnamen.

5) Rekognisi Tim

Pada turnamen sudah terpilih satu tim/kelompok belajar yang terbaik. Kelompok yang terbaik akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa pujian dan hadiah dari guru. Hal ini dilakukan untuk memacu kelompok lain agar terus giat belajar.

Yang perlu dilakukan :

1. Cek lembar skor game tiap turnamen.
2. Pindahkan poin turnamen tiap siswa ke dalam lembar rangkuman kelompok berdasarkan kelompoknya.
3. Jumlahkan semua skor anggota kelompok dan bagi sesuai banyaknya anggota kelompok. Contoh lembar rangkuman kelompok dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.2 Lembar Rangkuman Kelompok

Nama kelompok :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Anggota kelompok | Games 1 | Games 2 | Games 3 | Games 4 | Games 5 | Turnamen |
| S1 |  |  |  |  |  |  |
| S2 |  |  |  |  |  |  |
| S3 |  |  |  |  |  |  |
| S4 |  |  |  |  |  |  |
| S5 |  |  |  |  |  |  |
| Total Skor Kelompok |  |  |  |  |  |  |
| Rata-rata kelompok |  |  |  |  |  |  |

Sumber: (Trianto,2007:88)

Ada 3 tingkatan dalam pemberian penghargaan, dengan kriteria sebagai berikut ;

Tabel 2.3 Kriteria Pemberian Penghargaan

|  |  |
| --- | --- |
| Kriteria | Penghargaan |
| 40 | Good Team |
| 45 | Great Team |
| 50 | Super Team |

Sumber: (Trianto,2007:89)

Berdasarkan teori-teori mengenai pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*  di atas, penulis menggunakan teori pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dikemukakan oleh Slavin sebagai acuan dalam menerapkan pembelajran tipe *TGT* di SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Model *TGT*

Slavin (Taniredja Tukiran,dkk,(2010:72-73), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara inplisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sebagai berikut:

1). Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;

2). Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;

3). Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil;

4). Motivasi belajar siswa bertambah;

5). Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan;

6). Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

7). Siswa dapat menelaah sebuh mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Adapun Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Slavin (Taniredjan Tukiran,dkk,(2010:73).

a). Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.b). Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.c). Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelolah kelas.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Menurut Suarjana (2000:10) dalam Nurul Milati (2009), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain:

1). Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar

2) Siswa menjadi semangat dalam belajar

3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri.

4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti: kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain.

Sedangkan kelemahan *Teams Games Tournament (TGT)* adalah:

1). Bagi Guru

Bagi para pengajar pemula, model ini membutuhkan waktu yang banyak. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Serta membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.

2). Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. Selain itu, siswa terbiasa dengan adanya hadiah.

1. **Mata Pelajaran Matematika**
   1. Pengertian Matematika

Mata pelajaran Matematika adalah kumpulan bahan kajian dan pelajaran tentang bentuk, susunan, besaran, konsep-konsep yang paling berhubungan satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan ketajaman penalaran siswa untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan symbol-simbol serta lebih mengembangkan sikap logis, kritis, cermat, disiplin, dan menghargai kegunaan Matematika. Di bawah ini dikemukakan pendapat tentang Matematika.

Sutawijaya sebagaimana dikutip Nyimas aisyah dkk (2007:11), menyatakan bahwa “Matematika mengkaji benda abstrak (benda pikiran) yang disusun menggunakan lambing dan penalaran deduktif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu deduktif dan universal yang mengkaji benda abstrak, disusun dengan menggunakan bahasa symbol untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memajukan daya piker serta berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

* 1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Adapun belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sofan Amri.2013:24). Menurut pendapat Santrock dan Yussen (Sofan Amri,2013) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman.

Belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia antara lain pikiran, perasaan dan bahasa tubuh di samping pengetahuan, sikap dan keyakinan. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Menurut *Gadne* (Dahar:2006) :

belajar menyangkut perubahan dalam suatu organism. Hal ini berarti bahwa belajar membutuhkan waktu. Untuk mengukur belajar, kita membandingkan cara organisme itu berperilaku pada waktu 1 dengan cara organisme itu berperilaku pada waktu 2 dalam suasana yang serupa. Bila perilaku dalam suasana serupa itu berbeda untuk waktu itu, kita dapat berkesimpulan bahwa telah terjadi belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa defenisi dari belajar yaitu suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap

dan tingkah laku yang bersifat menetap.

Schoenfeld dalam Uno (2007:130), mendefinisikan bahwa belajar matematika

berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Berkaitan dengan hal ini, maka belajar matematika merupakan suatu kegiatan yang berkenaan dengan penyeleksian himpunan–himpunan

dari unsur matematika yang sederhana dan merupakan himpunan–himpunan baru, yang selanjutnya membentuk himpunan–himpunan baru yang rumit. Demikian seterusnya, sehingga dalam belajar matematika harus dilakukan secara hirarkis. Dengan kata lain, belajar matematika pada tahap yang lebih tinggi, harus didasarkan

pada tahap belajar yang lebih rendah terlebih dahulu. Belajar matematika itu haruslah bertahap dan beruntun secara sistematis serta berdasarkan pada pengalaman belajar yang lalu.

Mata pelajaran matematika, konsep-konsepnya saling berhubungan dan saling mendasar. Memahami konsep matematika pada umumnya perlu memahami konsep sebelumnya. Konsep lanjutan tidak mungkin dipahami sebelum memahami konsep sebelumnya dengan baik. Memahami konsep sebelumnya itu merupakan prasyarat untuk memahami konsep lanjutan.

Belajar matematika berarti belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur yang terdapat dalam bahasan yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur tersebut (Hudojo, 2003:123). Belajar matematika pada hakekatnya adalah yang berkenaan dengan ide-ide atau gagasan-gagasan, struktur-struktur serta hubungan-hubungan secara logika sehingga matematika dikembangkan berdasarkan alasan yang logis dengan menggunakan pembuktian yang deduktif. Sehingga arah belajar matematika tidak hanya membaca dan menghafalnya saja tetapi lebih ditekankan pada penalaran konsep, karena konsep-konsep sebelumnya akan mempengaruhi pada pembelajaran selanjutnya.

* 1. Fungsi dan Tujuan Matematika SMA

Menurut Jihad (2008:153) fungsi matematika adalah sebagai wahana untuk : (1) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol, (2) mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Suherman (2001:55) mengemukakan bahwa fungsi matematika SMA adalah sebagai alat, pola pikir dan ilmu atau pengetahuan. Ketiga fungsi tersebut hendaknya dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika sekolah.

Tujuan belajar adalah seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Tujuan yang didasari oleh siswa sendiri sangat bermakna

dalam upaya menggerakkan kegiatan belajar untuk mencapai hasil yang optimal.

Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006, mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1). Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. 2). Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3). Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.4)Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5).Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Matematika SMA diungkapkan bahwa tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah adalah sebagai

berikut.

a). Siswa memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi. b). Siswa memiliki keterampilan matematika sebagai peningkatan matematika pendidikan dasar untuk dapat digunakan dalam kehidupan yang lebih luas (di dunia kerja) maupun dalam kehidupan sehari-hari. c).Siswa memiliki pandangan yang lebih luas serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika, sikap kritis, logis, objektif, terbuka, kreatif, serta inovatif. d). Siswa memiliki kemampuan yang dapat dialihgunakan (*transferable*) melalui kegiatan matematika di SMU. (Suherman Erman, 2003: 57).

Berdasarkan fungsi dari matematika itu sendiri yaitu mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran,

geometri, aljabar, peluang, statistik, kalkulus dan trigonometri serta mengembangkan

kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar matematika adalah suatu kegiatan belajar yang dilakukan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan matematikanya di antaranya menghitung dan menggunakan rumus matematika yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bila dicermati, terlihat bahwa tujuan yang dikemukakan di atas memuat nilai-nilai tertentu yang dapat mengarahkan klasifikasi atau penggolongan tujuan pendidikan matematika menjadi (1) tujuan bersifat formal, lebih menekankan kepada penataan penalaran dan membentuk kepribadian siswa, (2) tujuan bersifat material, lebih menekankan kemampuan menerapkan matematika dan keterampilan matematika.

1. **Hasil Belajar**
   1. Pengertian Hasil Belajar

Bundu Patta (2008:66) mengatakan bahwa “Hasil belajar seseorang sering tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar”. Namun demikian, karena hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Nana Sudjana (2009:22) menyatakan bahwa “hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar”. Sedangkan menurut Hamalik Oemar (2006:30), hasil belajar ialah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.

Syah (Bundu, Patta. 2008:68) menyatakan bahwa :

Hasil belajar siswa dapat juga dilihat dari tiga aspek, yakni secara *kuantitatif*, *institusional*, dan *kualitatif*. Aspek *kuantitatif* menekankan pada pengisian dan pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta-fakta yang berarti. Aspek *institusional* atau kelembagaan, menekankan pada ukuran seberapa baik perolehan belajar siswa yang dinyatakan dalam angka-angka. Sedangkan, aspek *kualitatif* menekankan pada seberapa baik pemahaman dan penafsiran siswa terhadap lingkungan di sekitarnyya sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pendapat tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen melalui interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku merupakan hasil belajar.

Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu : *ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.*

Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2009 : 22-23) menjelaskan mengenai ketiga ranah tersebut :

*Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri daeri enam aspek, yaitu : pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut *ranah kognitif* tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi, dan *ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni : penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan *ranah psikomotor* berkenan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tujuh aspek ranah psikomor, yakni (a). Persepsi, (b) kesiapan, (c) mekanisme, (d) respon yang dibimbing, (e) kemahiran, (f) adaptasi, (g) organisasi.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diteliti, yaitu : pada *ranah kognitif*. Karena hasil belajar ini diperoleh melalui tes formatif yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes formatif ini mencangkup lima aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis.

1. **Kerangka Pikir**

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses belajar mengajar diantaranya model pembelajaran. Guru dapat memilih model mengajar yang cocok untuk materi yang diajarkan dalam kelas agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hendaknya diperhatikan bahwa model tersebut dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar dan kebermaknaan belajar.

Salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa aktif yakni Model Pembelajaran *Teams Games Tournament,* yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Model Pembelaran *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams-Games-Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Kebiasaan ini akan di transfer oleh siswa ke semua mata pelajaran lain,yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini mata pelajaran Matematika Perbandingan Trigonometri dipilih sebagai mata pelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan

pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* dan pada kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari kedua kelas tersebut akan dibandingkan apakah pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* *(TGT)* memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Mata Pelajaran

Matematika Perbandingan Trigonometri

Kelas Kontrol

Tidak Menggunakan Model Pembelajaran *Teams games tournament*

Kelas Eksperimen

Menggunakan Model Pembelajaran *Teams games tournament*

Hasil Belajar Matematika

Perbandingan

Trigonometri

Gambar: 2.1 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran koperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas X SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng.

H1: Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas X SMA Negeri 1 Pangkajene Sidenreng.