**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Pendidikan adalah sebuah proses untuk mengubah jati diri seorang peserta didik untuk lebih maju. Menurut para ahli, ada beberapa pengertian yang mengupas tentang pendidikan itu sendiri, diantaranya John Dewey, pendidikan adalah salah satu proses pembaharuan makna pengalaman. Sedangkan menurut H. Horne, pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi mahluk manusia yang berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, emosional dan kemanusiaan dari manusia (Listyarti, 2012 : 2).

Pengertian pendidikan dalam UU No.20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1, Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

1

Masalah utama pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih rendah. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya (Trianto, 2009:5).

 Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting. Untuk mewujudkan proses pembelajaran matematika yang lebih bermakna dengan hasil prestasi sisa yang tinggi, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, peran guru sangatlah penting untuk melaksanakan pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa. Kenyataan yang terjadi dilingkungan sekolah, matematika merupakan pelajaran yang sering kali tidak diminati oleh siswa. Namun tidak menutup kemungkinan, minat terhadap pelajaran matematika akan lebih baik jika guru memilih model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga termotivasi dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang menekankan unsur permainan dalam langkah-langkah pembelajaran adalah model kooperatif tipe TGT (Team Game Tournamen). Pembelajaran kooperatif tipe TGT mengarahkan siswa belajar secara tim namun dalam suasana permainan (game) dan berkompetisi (tournamen). Selain menjadikan siswa lebih aktif, karena setiap siswa berperan dalam tim, langkah pembelajaran TGT juga memberikan penghargaan bagi kelompok yang mencapai kriteria nilai tertentu. Hal ini dapat memacu semangat siswa dalam pembelajaran.

Sejalan dengan model kooperatif tipe TGT, teori belajar yang juga menekankan permainan adalah teori belajar Z.P Dienes. Teori ini bertumpu pada Teori Piaget dan perkembangannya diorientasikan kepada siswa, sehingga sistem yang dikembangkan menarik bagi siswa yang mempelajarinya. Z.P Dienes (dalam Nuriah, 2015) meyakini bahwa dengan menggunakan berbagai sajian (representasi) tentang suatu konsep matematika, anak-anak akan dapat memahami secara penuh konsep tersebut jika dibandingkan dengan hanya satu konsep sajian saja.

 Dari hasil observasi selama mengajar di SMA Neg.1 Bungoro ditemukan fakta bahwa persentase penguasaan materi soal matematika untuk beberapa standar kompetensi lulusan masih dianggap rendah. Berdasarkan nilai ulangan semester dengan KKM 75 yang ditetapkan oleh sekolah, khususnya dikelas XI IPA menunjukkan bahwa nilai rata – rata hasil ujian matematika pada tahun pelajaran 2015/2016 semester Ganjil masih rendah.

 Dari data tersebut penulis mengidentifikasi bahwa masih cukup banyak siswa yang kurang dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika kurang meningkatkan aktivitas dari siswa, guru-guru masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvesional yaitu model pembelajaran yang dominan menerapkan metode ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru (*teacher* *centered*) sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran matematika dikelas.. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah. Pembelajaran dengan menerapkan model-model pembeajaran variatif dan menyenangkan bagi siswa pun masih kurang. Sehingga berdampak pada hasil belajar matematika di SMA Neg.1 Bungoro relatif rendah.

 Adanya aktivitas dan hasil belajar siswa yang kurang optimal ,jelas mengindikasikan adanya permasalahan serius dalam kegiatan pembelajaran matematika yang harus segera dicarikan solusinya. Sebagai upaya pemecahan terhadap masalah yang timbul dalam proses pembelajaran matematika di kelas XI IPA tersebut maka dilakukanlah pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan Teori Permainan Dienes..

Berdasarkan hasil penelitian Safitri (2011) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika dikelas VII SMP Negeri 45 Palembang diperoleh bahwa gambaran minat belajar matematika siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT masuk dalam kategori berminat, walaupun dalam penelitian tersebut masih ada 6 orang siswa yang dikategorikan kurang berminat.

Selain itu, penelitian Istiqomah (2014) tentang efektivitas model permainan berdasarkan teori dienes dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah Sidowayah diperoleh bahwa model permainan berdasarkan teori Dienes efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Muhammadiyah Sidowayah Tahun 2013/2014 yang dibuktikan melalui uji t dengan hasil -2,265 dan nilai t tabel -2,032.

Penelitian lain yang sejalan dengan kajian penelitian ini adalah penelitian Qadri (2011) tentang Keefektivan Model Kooperatif tipe TGT dengan Penerapan Teori Permainan Dienes dalam Pembelajaran Matematika di kaupaten Luwu Utara diperoleh beberapa hasil penelitian diantaranya: (1) terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes, (2) pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes lebih efektif daripada pembelajaran kooperatif tipe TGT, (3) kelas yang diajar dengan model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes memiliki rata-rata 81,86 dari skor ideal 100 dan siswa mencapai KKM 96%, siswa aktif dalam pembelajaran dan siswa merespon positif proses pembelajaran.

 Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, penanaan konsep, pemahaman dan pemantapannya, meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah dan lainnya.

Menurut Diyanto (2006) dalam Safitri (2011), alasan memilih model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah karena siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik, adanya pengakuan atau penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik dan memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah. Selain itu meningkatkan prestasi siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam suatu kelompok kecil.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan “Efektivitas Model Kooperatif tipe TGT berdasarkan Teori Permainan Dienes dalam Pembelajaran Fungsi Komposisi dan Invers siswa kelas XI SMA Negegi 1 Bungoro”.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu : “ Apakah model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) berdasarkan Teori Permainan Dienes efektif dalam Pembelajaran Matematika Fungsi Komposisi & Invers Siswa Kelas XI SMA Neg. 1 Bungoro?”

 Selain menjawab rumusan masalah tersebut, juga dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana deskripsi hasil belajar Matematika siswa kelas XI SMA Neg.1 Bungoro setelah dilaksanakan pembelajaran model Kooperatif tipe TGT berdasarkan Teori Permainan Dienes pada materi Fungsi Komposisi dan Invers?
2. Bagaimana deskripsi aktivitas belajar matematika siswa kelas XI SMA Neg.1 Bungoro setelah dilaksanakan pembelajaran model Kooperatif tipe TGT berdasarkan Teori Permainan Dienes pada materi Fungsi Komposisi dan Invers?
3. Bagaimana deskripsi respon siswa kelas XI SMA Neg.1 Bungoro terhadap pembelajaran Matematika dengan setelah dilaksanakan pembelajaran model Kooperatif tipe TGT berdasarkan Teori Permainan Dienes pada materi Fungsi Komposisi dan Invers?
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan penerapan model kooperatif tipe TGT berdasarkan Permainan Dienes. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah menggunakan model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT penerapan teori permainan Dienes.
4. Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes.
5. **Manfaat Penelitian**

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan informasi kepada berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika. Manfaat yang diharapkan antara lain sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang pengembangan pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes pada mata pelajaran matematika serta dapat dijadikan rujukan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, khususnya mengenai model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes.

1. **Manfaat praktis**
2. Bagi siswa: Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dengan mudah dapat memahami materi melalui pembelajaran model kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes. Selain itu, cara belajar yang disukai akan memberikan suasana nyaman bagi siswa dalam belajar, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi guru matematika: Model kooperatif tipe TGT berdasarkan Teori permainan Dienes dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.
4. Bagi sekolah: Diharapkan dengan adanya penelitian ini, berbagai informasi dan masukan dapat diperoleh sekolah, sehingga menjadi sumbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
5. **Batasan Istilah**

 Penggunaan istilah pada penelitian ini perlu diberikan batasan atau penjelasan, maka untuk menghindari perbedaan penafsiran, ada beberapa istilah yang harus diberi batasan sebagai berikut:

1. Efektivitas Pembelajaran adalah seberapa besar pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan siswa bekerja bersama-sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain belajar.
3. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang dilakukan oleh guru dengan mengikuti langkah-langkah: (1) tahap penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) game tournamen, (4) pemberian penghargaan.
4. Teori permainan Dienes adalah teori belajar yang memiliki fase-fase: (1) permainan bebas, (2) Permainan dengan aturan, (3) kesamaan sifat, (4) penyajian, (5) simbolisasi, (6) formalisasi.
5. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes adalah seluruh rangkaian kegiatan siswa dan guru yang dirancang dengan cara mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes untuk menjadikan pembelajaran yang efektif.
6. Hasil belajar adalah skor yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan teori permainan Dienes yang diukur dengan tes hasil belajar yang dikembangkan peneliti.
7. Aktivitas siswa adalah perilaku yang ditunjukkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktivitas ini diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
8. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperaf tipe TGT berdasarkan teori pemainan Dienes.