

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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.<sup>1</sup> Pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap peserta didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.<sup>2</sup>

Menurut Hasan Langgulung Pendidikan merupakan suatu proses yang mempunyai tujuan yang biasanya diarahkan untuk menciptakan pola-pola tingkah laku tertentu pada kanak-kanak atau orang yang sedang dididik. Pendidikan disini mengandung proses yang bertujuan untuk menciptakan pola tingkah laku anak didik, yang diusahakan oleh pendidik.<sup>3</sup> Pendidikan bertujuan mencetak anak didik yang beriman. Wujud tujuan itu adalah akhlak anak didik yang mengacu pada kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Media Purana, 2009), Hlm. 2

<sup>2</sup> Sukring, *Pendidik dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), Hlm. 2

<sup>3</sup> Hasan Langgulung, *Asas-asas Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Husna, 1998), hlm. 189

yang dilaksanakan di berbagai lembaga, baik lembaga formal maupun nonformal.

Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal tempat anak-anak pertama kali mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sederhana. Bimbingan lebih banyak diarahkan pada penanaman kebiasaan belajar, disiplin belajar dan penguatan sikap belajar. Karena peristiwa belajar yang sesungguhnya baru dialami di sekolah dasar, maka usaha guru yang pertama adalah membimbing anak senang belajar, seperti mengatakan pada siswa tentang perlunya belajar, memberikan pujian pada anak-anak yang telah memperlihatkan sikap belajar yang baik, memberikan motivasi kepada anak-anak yang belum menunjukkan minat belajar, memberikan penghargaan pada anak-anak yang menunjukkan usaha belajar. pada kelas yang lebih tinggi bimbingan belajar disamping mengkokohkan hal-hal diatas, bimbingan diarahkan pada penguasaan materi pelajaran untuk persiapan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Pelajaran matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai ke perguruan tinggi. Matematika sebagai ilmu dasar begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dari banyaknya kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan pembelajaran matematika. Akan tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang merasa takut, enggan dan kurang tertarik pada pembelajaran matematika disebabkan karena matematika dianggap sebagai momok yang

menakutkan yang membuat siswa kurang tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran matematika.<sup>4</sup>

Salah satu faktor penyebab kurangnya minat belajar matematika ialah kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu perlu dipilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk memilih model pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, suasana/kondisi kelas dan hal-hal lain yang berhubungan dengan proses pembelajaran. dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa mampu dengan mudah menerima informasi atau materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempermudah dalam menyampaikan dan menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan tepat proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan beragam sehingga menarik minat belajar siswa.

*Team Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi kelompok, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran

---

<sup>4</sup> Erny Yunika Putri, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang Tahun Ajaran 2010/2011*, Skripsi S1 PGSD (Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2011), hlm. 1

beragam fakta, materi pokok atau keterampilan. TGT menggunakan pertandingan atau kompetisi akademik, dimana para perwakilan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang sama dari setiap kelompok akan saling berkompetisi. Dalam TGT keberhasilan lebih diorientasikan pada keberhasilan kelompok daripada keberhasilan individu.<sup>5</sup>

Dari hasil wawancara langsung yang peneliti lakukan dengan guru kelas V MI Ahliyah 4 Palembang, bahwa sebagian siswa diduga kurang memiliki minat dalam pembelajaran matematika, hanya beberapa siswa saja yang memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya semangat siswa pada saat proses belajar mengajar, siswa juga terkadang mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Selain daripada itu, kurangnya minat belajar tersebut dapat juga disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang maksimal. Oleh sebab itu penelitian ini akan mencoba menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang mana model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem kompetisi dalam penerapannya, sehingga dapat memacu semangat siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengambil judul penelitian: **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas V MI Ahliyah 4 Palembang”**

---

<sup>5</sup> Nurul Anriani, dkk, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT) Guna Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Statistika Matematika Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNTIRTA*, 2008

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis terhadap masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
2. Pembelajaran berpusat pada guru.
3. Model Pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
4. Guru belum menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menjaga terjadinya pembahasan yang terlalu luas dan menyimpang dari rumusan masalah, maka penulis memberikan batasan pembahasan penelitian meliputi: Pengaruh Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas V pada materi pecahan khususnya penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar matematika siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V MI Ahliyah 4 Palembang?

2. Bagaimana minat belajar matematika siswa sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V MI Ahliyah 4 Palembang?
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa di kelas V MI Ahliyah 4 Palembang?

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

Kaitannya dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V MI Ahliyah 4 Palembang?
2. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V MI Ahliyah 4 Palembang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika di kelas V MI Ahliyah 4 Palembang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan minat belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

2. Secara praktis, ada 3 macam sumbangan pemikiran.

a) Bagi penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan dan menambah wawasan serta pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika. Dan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan

b) Bagi guru

Sebagai bahan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran yang tidak membosankan seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa

c) Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi belajar dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan saling berkompetisi secara akademis. Dalam pembelajaran matematika siswa tidak hanya mencatat materi yang disampaikan guru tetapi turut berpartisipasi aktif melalui diskusi dan kerja kelompok serta permainan dalam turnamen.

## **G. Tinjauan Pustaka**

Judul Penelitian: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas V MI Ahliyah 4 Palembang.

**Tabel 1.1**  
**Daftar Tijauan Pustaka**

No	Judul Skripsi Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Muhammadiyah 12 Pamulang <sup>6</sup>	Pembahasan yang diambil terdapat kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yang sama yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournament</i> )	Perbedaannya adalah pada skripsi terdahulu membahas mengenai minat belajar pada mata pelajaran IPS.
2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan SMK Negeri 3 Purbalingga <sup>7</sup>	Pembahasan yang diambil terdapat kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournament</i> ).	Perbedaannya adalah skripsi terdahulu membahas mengenai prestasi belajar pada mata pelajaran teknik pegelasan tingkat SMK.
3	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team</i>	Pembahasan yang diambil terdapat	Perbedaannya adalah skripsi terdahulu

<sup>6</sup> Fairuzabadi Arif Billah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Muhammadiyah 12 Pamulang, 2017*

<sup>7</sup> Wahyu Nur Musyafa, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan SMK Negeri 3 Purbalingga, 2015*

	<i>Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun T.A. 2017/2018 <sup>8</sup>	kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournament</i> )	membahas mengenai mata pelajaran IPS dan membahas mengenai peningkatan hasil belajar siswa.
4	Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017 <sup>9</sup>	Pembahasan yang diambil terdapat kesamaan dalam pembahasan mata pelajaran matematika dan penggunaan model pembelajaran yang sama yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournament</i> )	Perbedaannya adalah skripsi terdahulu membahas mengenai peningkatan hasil belajar pada siswa pada materi pemecahan masalah bilangan romawi.
5	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Ditinjau dari Hasil dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII-D SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta	Pembahasan yang diambil terdapat persamaan dalam penggunaan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Perbedaannya adalah skripsi terdahulu membahas mengenai keefektivitasan penggunaan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> pada materi persamaan garis

<sup>8</sup> Rabiatul Khairiah, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun T.A. 2017/2018*

<sup>9</sup> Nanik Herliani, *Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017*

	Tahun Ajaran 2015/2016 dengan Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus <sup>10</sup>		lurus yang diterapkan pada siswa kelas VIII atau siswa tingkat menengah pertama.
--	---	--	---

---

<sup>10</sup> Krisfian Eka Sanjaya, Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Hasil dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII-D SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 dengan Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus