

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal kekuatan rohani dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, maka pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka pengetahuan perlu ditanamkan atau diajarkan kepada anak sejak usia dini hingga dewasa. Perspektif ini memberikan konteks bagi pendidikan sebagai proses belajar sepanjang hayat yang terjadi dalam segala situasi dan memengaruhi perkembangan pribadi.

Proses belajar menghasilkan perubahan. Belajar tidak pernah mempertimbangkan lokasi, kualifikasi guru, atau materi pelajaran yang diajarkan. Namun, dalam hal ini, yang menjadi sorotan adalah capaian pembelajaran. (Sari, Endndah Nofita, 2020) Belajar merupakan proses yang rumit dan berlangsung seumur hidup yang dialami semua orang, mulai dari masa bayi hingga meninggal. Perubahan perilaku merupakan salah satu tanda bahwa seseorang telah memperoleh informasi baru. Perubahan perilaku ini meliputi perubahan keyakinan dan sikap (afektif) serta pengetahuan (kognitif) dan kemampuan (psikomotor). Teori Gestalt menyatakan bahwa belajar adalah proses pertumbuhan. Oleh karena itu, anak-anak tidak dapat belajar atau membuat rencana sampai mereka cukup dewasa untuk memperoleh pendidikan yang diperlukan. Karena manusia adalah makhluk hidup yang terus berkembang, kesiapan anak untuk belajar dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan sekitar serta kedewasaan batin mereka.

Disekolah SMA Negeri 2 Rantau Selatan kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika bahkan siswa malas belajar matematika dikarenakan pembelajaran matematika sulit dimengerti oleh semua siswa.guru sudah menjelaskan tentang materi matematika kesemua siswa tetapi siswa tidak mudah mengerti materi tersebut ,cuman ada beberapa siswa yang mengerti materi yang diberikan oleh gurunya.alasan mereka tidak mau belajar matematika dikarenakan bosan,capek,sulit dan rumit materi tersebut.apalagi materi yang disampaikan dijadwal pembelajaran disiang hari ,pasti siswa tersebut tidak mau belajar karena mengantuk.

Agar siswa tetap tertarik untuk belajar dan terdorong untuk lebih bersemangat mengerjakan soal-soal Limit Fungsi Aljabar, penulis di sini menantang siswa untuk menyelesaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) digunakan untuk pembelajaran dan tugas nyata.

Karena matematika dibutuhkan dalam hampir setiap bidang studi, penting untuk mengatasi kesulitan dalam memahami matematika sesegera mungkin. Oleh karena itu, para pendidik dapat menciptakan model pembelajaran yang menginspirasi siswa. Pendekatan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Menurut penulis, mengapa model pembelajaran team games tournament (TGT) perlu diterapkan di sekolah? Mengingat matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari siswa, penggunaan model pembelajaran team games tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas, membuat kelas lebih menyenangkan, dan membuat pembelajaran tidak monoton. Hal ini akan membuat siswa tidak bosan dengan tugas matematika yang diberikan guru di kelas.

Paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan bakat,

jenis kelamin, dan latar belakang ras atau budaya yang berbeda-beda. Paradigma pembelajaran TGT menawarkan beberapa manfaat bagi siswa, seperti memperluas perspektif mereka, menumbuhkan sikap dan perilaku yang menghargai orang lain, dan mendorong partisipasi aktif dari siswa dalam proses belajar mengajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat dibedakan dari uraian latar belakang, termasuk yang berikut ini:

1. Matematika merupakan bidang studi yang dianggap sulit oleh siswa
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang materi limit fungsi aljabar.
3. Motivasi belajar yang kurang menyebabkan hasil belajar yang tidak memuaskan.
4. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat ceramah makanya harus ada model pembelajaran teams games tournament.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada topik-topik berikut agar pembahasan yang dikaji lebih terarah dan sesuai dengan tujuannya:

1. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) digunakan untuk kelas eksperimen dalam penelitian ini, sedangkan model pembelajaran tradisional digunakan untuk kelas kontrol.
2. Motivasi belajar untuk mengikuti pembelajaran matematika.
3. Tujuan pembelajaran pada subtopik Limit Fungsi Aljabar di kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Rantau Selatan adalah yang diharapkan tercapai.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah:

1. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MIPA disekolah SMA Negeri 2 Rantau Selatan tahun ajaran 2023-2024?
2. Apakah terdapat model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) dan hasil Belajar Matematika siswa kelas XI MIPA disekolah SMA Negeri 2 Rantau Selatan tahun ajaran 2023-2024?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas XI MIPA disekolah SMA Negeri 2 Rantau Selatan tahun ajaran 2022-2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian yang perlu dipenuhi selama proses ini:

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Rantau Selatan dipengaruhi oleh metodologi pembelajaran Teams Games Tournament.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Rantau Selatan tahun ajaran 2023–2024 dipengaruhi oleh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).
3. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi pengaruh motivasi belajar dan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Rantau Selatan tahun ajaran 2022–2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memungkinkan dilakukannya pengujian teori tentang dampak motivasi belajar dan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hal ini dapat memperluas keahlian, pemahaman, dan pengalaman peneliti dalam penelitian pembelajaran Turnamen Permainan Beregu (TGT).

b. Bagi sekolah

Diharapkan temuan penelitian ini dapat membantu institusi membuat keputusan tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa secara umum dan matematika secara khusus.

c. Bagi guru

Dapat dimanfaatkan sebagai sumber daya untuk meningkatkan pengajaran di kelas dan meningkatkan prestasi siswa dalam matematika..

d. Bagi siswa

Memanfaatkan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.