BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam kemajuan sebuah bangsa dan negara. Hal ini karena kualitas pendidikan secara langsung mempengaruhi kemampuan serta karakteristik masyarakatnya. Di Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹ Peran guru dalam proses pendidikan sangatlah penting. Mereka tidak hanya bertugas sebagai penyampai materi pelajaran, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Nana Sudjana, guru dianggap sebagai ujung tombak pendidikan yang langsung mempengaruhi perkembangan peserta didik. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi yang diajarkan, tetapi juga mampu menjadi pendidik, fasilitator, motivator, dan evaluator yang profesional.² Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan nilai-nilai kebaikan serta bertindak sebagai contoh bagi peserta didik. Sebagai fasilitator, mereka diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Sebagai motivator, guru perlu memberikan dukungan dan masukan positif agar peserta didik termotivasi untuk mencapai potensi maksimal mereka. Dan sebagai evaluator, guru bertanggung jawab untuk mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik secara sistematis dan

¹ Sartika Ujud and others, 'Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan', *Jurnal Bioedukasi*, 6.2 (2023), 337–47 <<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>>.

² Ahmad Afif Abdullah and others, 'Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran', *Tsaqofah*, 3.1 (2023), 23–38 <<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>>.

objektif, serta menggunakan hasil evaluasi tersebut untuk meningkatkan metode pengajaran dan pembelajaran. Dengan demikian, peran guru bukan hanya sekedar mengajar di dalam kelas, tetapi juga sebagai agen perubahan yang mendorong kemajuan individu dan masyarakat secara luas melalui pendidikan yang bermutu. Melalui pendidikan yang baik, diharapkan masyarakat dapat berkembang menjadi cerdas, mandiri, dan memiliki kesadaran akan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang demokratis dan berbudaya.³

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru untuk mencapai tujuan memfasilitasi peserta didik dalam mengakumulasi pengalaman yang beragam. Dari pengalaman-pengalaman tersebut, diharapkan karakter peserta didik, seperti pengetahuan, sikap, dan kebiasaan, dapat berkembang secara positif untuk membantu mereka menghadapi perubahan sikap dan karakter di masa depan dengan baik. Karenanya, model pembelajaran menjadi strategi yang sangat penting sebagai panduan dalam merancang proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengoptimalkan manfaat dari setiap pengalaman belajar yang mereka jalani.⁴ Menurut Arend dalam Mulyono, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran, guru dapat mempermudah peserta didik dalam menyaring informasi, ide, sikap, dan pola pikir serta menerapkan gagasan. Pembelajaran matematika adalah proses yang mendalam untuk mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan berhitung, dan kemampuan memecahkan masalah. Model pengajaran yang efektif melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, dengan

³ Ahmad Hanif Fahrudin and Eva Nur Tita Sari, 'Implementasi Kode Etik Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sukodadi Lamongan', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13.2 (2020), 151 <<https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v13i2.643>>.

⁴ Bernadus Alvin Aprian and Adrian Hidayat, 'Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Minat Beli Snack Coklat Tobelo Pada PT. Bumi Tangerang Coklat Utama', *ECo-Buss*, 1.1 (2018), 44–55 <<https://doi.org/10.32877/eb.v1i1.28>>.

menggunakan pendekatan konkret, representasional, dan simbolik. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi konsep-konsep matematika. Dengan memberikan konteks dunia nyata, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, yang memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih baik. Evaluasi formatif dan sumatif juga penting untuk memantau perkembangan peserta didik dan menyusun strategi pembelajaran.⁵

Hasil belajar adalah tujuan utama dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis menuju perubahan positif, yang disebut proses belajar. Hasil belajar adalah bagian penting dari proses pembelajaran, karena menjadi indikator sejauh mana peserta didik berhasil dalam belajar. Sebagai alat untuk menilai kemampuan individu, hasil belajar diwujudkan dalam bentuk nilai yang diberikan kepada peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil yang dicapai oleh peserta didik.⁶ Menurut Bloom hasil belajar mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Domain efektif adalah siap, menerima, memberikan respon, nilai, organisasi dan karakter. Selanjutnya Hamalik memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang di peroleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Dari hasil belajar akan tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri sendiri pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap keterampilan.⁷ Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik

⁵ Utami Rukmaliani and Mastar Asran, 'Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap', 2010, 2–10.

⁶ Mardiah Kalsum Nasution, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11.1 (2017), 9–16.

⁷ Sudrajat and Nurelah, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Cooperative Learning Type Talking Stick Pada Siswa Kelas IV SDN Pisangan Timur 12 Pagi Pulogadung Jakarta Timur', *Inovasi Didaktik*, 1.1 (2015).

setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar tersebut mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh anak didik (peserta didik) yang dinyatakan dengan nilai tes atau angka atau huruf. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁸

Berbagai model pembelajaran yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah upaya guru untuk menyediakan alternatif dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Dalam proses belajar mengajar di kelas, terdapat hubungan erat antara guru, peserta didik, kurikulum, serta fasilitas pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan demi mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika, yang salah satu penyebabnya adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat oleh guru.⁹

Model pembelajaran yang akan digunakan untuk materi barisan dan deret adalah *Rotating Trio Exchange* (RTE) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Model "*Rotating Trio Exchange* (RTE)" melibatkan pembelajaran dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga peserta didik. Setiap peserta didik akan bergantian berperan sebagai guru dan mengajarkan materi kepada anggota kelompok lainnya. Model ini mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antara peserta didik. Sementara itu, model "*Teams Games Tournament* (TGT)" melibatkan peserta didik dalam permainan tim di mana mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau tantangan matematika. Model ini mempromosikan kompetisi

⁸ Elvira Mulia and others, 'Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya', *Website: Journal*, 7.2 (2021), 2503–3506.

⁹ Rusydi Ananda, *Dr. Rusydi Ananda, M.Pd*, 2019.

yang sehat dan pemecahan masalah secara kolaboratif di antara peserta didik.¹⁰

Barisan dan deret adalah materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik di tingkat SMP dan SMA. Materi ini mencakup urutan angka atau bilangan dari kiri ke kanan berdasarkan pola dan aturan tertentu. Barisan adalah urutan bilangan yang disusun mengikuti aturan tertentu. Terdapat dua jenis barisan utama: barisan aritmatika (dengan penambahan suku tetap) dan barisan geometri (dengan rasio suku tetap).

Deret adalah hasil penjumlahan suku-suku dalam suatu barisan. Seperti barisan, deret juga bisa bersifat aritmatika atau geometri, tergantung pada jenis barisan yang menjadi dasarnya. Geometri adalah cabang matematika yang mempelajari sifat dan hubungan ruang, bentuk, ukuran, dan sifat-sifat lain dari objek-objek geometris.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti setelah dilaksanakan penelitian, di SMP Cendekia Ambon yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat mengatasi ketidakefektifan dari model pembelajaran yang sudah pernah digunakan. Model pembelajaran yang dipertimbangkan sangat cocok adalah model pembelajaran TGT, dimana model pembelajaran ini memiliki konektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, peserta lebih andil untuk memperluas pemahaman dan menyemangati peserta didik dalam pembelajaran. Meningkatkan karakter positif peserta didik, dan mengembangkan sikap kedewasaan peserta didik, memperdalam rasa ingin tahu peserta didik, rasa percaya diri peserta didik meningkat, meningkatkan jiwa saling terikat, dan juga meningkatkan keterampilan di masa depan.

¹⁰ Ahmad Setyawan, 'Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Barisan Dan Deret', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5.1 (2022), 149–56 <<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.48460>>.

¹¹ Suci Hartati, 'Analisis Kesulitan Siswa SMA Dalam Memahami Materi Barisan Dan Deret', *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 5.2 (2021), 85–95 <<https://doi.org/10.33627/sm.v5i2.728>>.

Dengan adanya perubahan model pembelajaran didalam kelas di harapkan, hasil belajar matematika peserta didik bisa meningkat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan judul **“Efektifitas Model Pembelajaran *Rotating Trio Exchange* (RTE) Dan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini dengan subjek peserta didik kelas VIII A dan VIII B SMP Cendekia Ambon adalah:

Apakah model pembelajaran *Rotating Trio Exchange* (RTE) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah peserta didik dengan subjek kelas VIII A dan VIII B SMP Cendekia Ambon adalah:

Untuk mengetahui efektivitas dari hasil belajar matematika antara model pembelajaran *Rotating Trio Exchange* (RTE) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menentukan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi matematika peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberikan sumbangan dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran judul dan memudahkan pemahaman pembaca terhadap isi dan maknanya, maka perlu bagi peneliti untuk

mengembangkan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebelum mendalami lebih jauh istilah-istilah yang berkaitan dengan variabel penelitian. Oleh karena itu, peneliti akan memperjelas isi dan makna yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar mengacu pada prestasi akhir yang diukur secara kuantitatif seperti nilai ujian, pemahaman konsep, dan penguasaan materi, yang mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Ini juga merupakan prestasi akhir peserta didik dalam pembelajaran matematika, diukur melalui aspek kognitif (pemahaman konsep yang diajarkan), aspek afektif (sikap terhadap pembelajaran), dan aspek psikomotorik (penerapan konsep dalam situasi nyata).
2. Model pembelajaran *Rotating Trio Exchange* (RTE) merupakan pendekatan yang melibatkan tiga kelompok peserta didik yang secara bergantian bertanggung jawab menyampaikan materi kepada kelompok lain, bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, komunikasi, dan pemahaman konsep terhadap materi yang diberikan.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pengajaran yang menekankan aspek permainan dan manajemen waktu untuk memotivasi peserta didik, melibatkan kegiatan kompetitif dalam memahami dan menerapkan konsep matematika barisan dan deret.
4. Aktivitas guru di kelas meliputi tindakan seperti perencanaan, penyampaian materi dengan model *Rotating Trio Exchange* (RTE) dan *Teams Games Tournament* (TGT), bimbingan, umpan balik, dan evaluasi kemajuan peserta didik.

Barisan dan deret merupakan konsep matematika yang meliputi barisan bilangan (deret) dan jumlah bilangan tersebut (deret), menekankan pada pemahaman sifat-sifat, rumus, dan penerapan konsep dalam situasi praktis.