

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan setiap orang, artinya setiap orang berhak mendapatkan pendidikan dan selalu berkembang dalam pendidikan (Darmadi, 2019 : 58) . Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “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 ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan selalu berkaitan dengan proses pembelajaran. Suardi (2018 : 7) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar terjadi proses perolehan pengetahuan, ilmu, penguasaan tabiat dan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik.

Pada 2 maret 2020, pemerintah mengumumkan munculnya kasus pertama *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) di Indonesia. Handarini & Siti (2020 : 497) menyatakan bahwa salah satu dampak yang dialami oleh pendidikan di Indonesia karena kasus ini yaitu metode pembelajaran secara mendadak harus berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Pada maret 2020, seluruh instansi pendidikan menerapkan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) yang bertujuan untuk mencegah penyebaran *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19).

Perubahan sistem pembelajaran secara mendadak ini tentunya membawa kesulitan tersendiri bagi siswa. Terbukti pada akhir april 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima kurang lebih 246 laporan pengaduan terkait kesulitan siswa dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh dalam jaringan, seperti tugas yang diberikan oleh guru terlalu banyak,

pembelajaran bersifat satu arah, pemberlakuan jam pembelajaran yang sama seperti pembelajaran tatap muka, hingga keterbatasan kuota internet, dan perangkat untuk mengikuti pembelajaran daring (Mulyana et al., 2020 : 3). Banyaknya tuntutan yang harus dialami siswa selama pembelajaran daring dapat membuat siswa mengalami kejenuhan belajar.

Hakim (2000 : 62) menyatakan bahwa kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang ketika mengalami rasa lelah dan bosan yang berlebihan sehingga menyebabkan timbulnya rasa lesu, enggan, tidak bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar. Kejenuhan belajar merupakan akumulasi dari kognitif, afektif, sosial, dan gejala perilaku siswa ketika menghadapi tuntutan yang berlebihan terhadap sekolah dan pendidikan, mereka mengalami kesulitan untuk memenuhi tuntutan tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran daring selama pandemi membuat siswa berada di titik jenuh. Hal ini ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2021) dengan judul “Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga (Penelitian terhadap siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran online siswa merasa memiliki tugas lebih banyak dibanding pembelajaran secara tatap muka sehingga beban pekerjaan atau beban belajar yang dirasakan siswa lebih banyak dan sulit, selain itu siswa merasa adanya tuntutan waktu yang membuatnya harus menyelesaikan tugas tepat waktu dan yang paling penting siswa tidak memiliki dukungan sosial.

Kejenuhan dapat terjadi pada berbagai macam aspek dan mata pelajaran yang dipelajari siswa, seperti halnya pada pelajaran matematika. Menurut Haris & Agus (2013 : 110) matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, sampai ke tingkat perguruan tinggi. Matematika sangat penting bagi perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi sehingga menuntut siswa untuk terus mengembangkan pengetahuan mereka yang berkaitan dengan pemahaman dan penguasaan

matematika lebih lanjut. Namun, setiap siswa memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang matematika. Ada siswa yang menganggap bahwa matematika itu sangat menyenangkan, sebaliknya ada juga siswa yang membenci matematika. Menurut Kristanto (2017 : 315) pembelajaran matematika dapat menimbulkan kejenuhan, jika metode atau cara belajar tidak bervariasi, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, belajar hanya di lokasi yang sama, kurang aktivitas rekreasi atau hiburan, adanya ketegangan mental, berlarut-larut pada saat belajar matematika dan didukung dengan pemberian tugas-tugas yang berlebihan. Kristanto (2017 : 315) juga mengatakan bahwa munculnya kejenuhan belajar ditandai dengan adanya semangat belajar yang rendah dan prestasi belajar yang menurun, di mana siswa dengan kejenuhan belajar yang rendah cenderung mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama beberapa siswa SMA Negeri 1 Tebing Tinggi pada tanggal 8 November 2021, siswa mengatakan bahwa mereka merasa bosan atau jenuh belajar matematika selama daring dikarenakan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga beberapa kali siswa tidak menyelesaikan tugas matematika yang diberi oleh guru karena tidak paham dan merasa tidak mampu untuk mengerjakannya. Selain itu, siswa mengatakan bahwa terkadang guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi lewat zoom sehingga siswa tidak memahami tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentunya akan berdampak pada diri siswa, dimana siswa menjadi tidak produktif dalam belajar dan potensi yang dimiliki oleh siswa akan terhambat. Oleh sebab itu, hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa agar siswa tidak merasa jenuh dalam belajar matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kurangnya efektivitas dalam pembelajaran daring mengharuskan diadakannya kembali pembelajaran tatap

muka. Melihat kondisi pandemi COVID-19 yang saat ini sudah cukup menurun dan tidak ramai diperbincangkan, maka beberapa sekolah khususnya SMA Negeri 1 Tebing Tinggi sudah mulai pembelajaran tatap muka dengan intensitas pertemuan yang tidak terlalu lama. Dengan diberlakukan pembelajaran tatap muka ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Perlunya inovasi pembelajaran merupakan suatu yang penting dan harus dimiliki oleh guru supaya pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Sutopo (2019 : 25) model pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk memacu semangat/motivasi belajar siswa sehingga kejenuhan belajar juga dapat teratasi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Sujana & Paed (2020 : 110) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini adalah salah satu model pembelajaran di mana setiap siswa pada suatu kelompok berkompetisi atau berlomba dengan kelompok lainnya (Sujana & Paed, 2020 : 111). Dengan adanya model pembelajaran seperti ini aktivitas siswa akan meningkat, karena setiap siswa dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif untuk mengemukakan gagasan atau idenya. Nurdyansyah & Eni (2016 :77) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing. Permainan dapat berupa kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Tukiran et al. (2017 :72) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berpendapat, menambah motivasi belajar siswa, meningkatkan kebaikan budi,

kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, dan kerjasama antara siswa dengan siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk meneliti **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan dari permasalahan yang ada di latar belakang, maka dapat diperoleh indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika yang kurang menarik dan tidak bervariasi dapat menyebabkan siswa mengalami kejenuhan belajar
2. Siswa merasa kesulitan dalam belajar matematika dan menyelesaikan tugas-tugas matematika
3. Kejenuhan belajar siswa berdampak pada semangat belajar siswa yang rendah dan menurunkan prestasi belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti membuat batasan masalah dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Kejenuhan belajar matematika siswa yang difokuskan pada aspek keletihan (mencakup keletihan fisik, mental, emosional), Depersonalisasi, dan Menurunnya keyakinan akademik.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 dan XI IPA 4 SMA Negeri 1 Tebing Tinggi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kejenuhan belajar matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru khususnya pada guru matematika untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa yang dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Sehingga, guru mampu mencari model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi siswa untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar yang ada pada dirinya sendiri serta memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti tentang ciri-ciri siswa yang mengalami kejenuhan belajar dan mendapat pengalaman mengajar sebagai calon guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan mengenai kejenuhan belajar matematika siswa.

1.7 Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang ketika mengalami rasa lelah dan bosan yang berlebihan sehingga menyebabkan timbulnya rasa lesu, enggan, tidak bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran di mana setiap siswa pada suatu kelompok berkompetisi atau berlomba dengan kelompok lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan

siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memainkan permainan dengan anggota kelompok-kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing.



THE
Character Building
UNIVERSITY