

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mencapai tujuan semacam itu sistem pendidikan harus berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu bertumbuh sebagai pribadi yang utuh. Manusia bertumbuh melalui belajar. Karena itu, sebagai pengajar kalau ia berbicara tentang belajar, tidak dapat melepaskan diri dari mengajar. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Proses kegiatan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang tujuan pengajarannya adalah agar siswa mampu menguasai konsep-konsep dan mengkaitkan antar konsep serta mampu menggunakan konsep-konsep itu dalam metode ilmiah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Abdurrahman, 1999 : 252), “Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir”.

Sedangkan Paling (dalam Abdurrahman, 1999 : 252) mengemukakan bahwa :

“Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan”.

Oleh karena itu, matematika wajib dipelajari oleh semua siswa SD, SMP, SMA hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Corckroft (dalam Abdurrahman, 1999 : 253) mengungkapkan :

“Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang”.

Mengingat besarnya peranan matematika dalam kehidupan tersebut, diharapkan matematika dapat menjadi pelajaran yang disenangi oleh semua siswa. Namun pada kenyataannya, sebagian besar siswa tidak menyukai matematika dan menjadikannya sebagai salah satu pelajaran yang menakutkan.

Berdasarkan observasi awal (tanggal 2 Februari 2012) di MTs. Al-Washliyah Tembung berupa pemberian angket yang berisi sejumlah pertanyaan terhadap siswa kelas VII yang berjumlah 35 orang, menunjukkan bahwa 70,73% siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang kurang menarik dan sulit untuk dipahami, terlihat bahwa selama proses pembelajaran, siswa tampak tidak termotivasi belajar dan cenderung pasif dalam menerima pelajaran. Mereka hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru tanpa memberikan umpan balik berupa pertanyaan ataupun tanggapan. Mereka tampak tidak termotivasi untuk belajar.

Dari hasil observasi tersebut, tampak bahwa siswa dalam pembelajaran matematika tidak mendapat motivasi ekstrinsik dari lingkungan belajarnya. Pembelajaran matematika yang disajikan kurang menarik dan tidak diterangkan secara jelas. Hasilnya, siswa tidak termotivasi dalam belajar. Maka, dalam

pembelajaran matematika perlu diperhatikan motivasi ekstrinsik pada diri siswa. Inilah yang seharusnya menjadi fokus utama bagi guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa cukup rendah.

Abdurrahman (2003:37) menyatakan :

“Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran dan tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru. Proses belajar mencapai puncaknya pada hasil belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah berhasil mencapai tujuan–tujuan pembelajaran”.

Sudjana (2003:3) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang timbul misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru perubahan dalam sikap, emosional dan perubahan jasmani.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Bloom (dalam Arikunto, 2006:117) :

“Hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dibedakan karena ciri-cirinya yang berbeda. Kognitif berhubungan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Afektif berhubungan dengan pengembangan perasaan dan sikap siswa. Sedangkan psikomotorik berhubungan dengan cara siswa pada waktu mengembangkan hasil belajar tersebut.”

Dengan demikian, dapatlah seseorang dikatakan berhasil belajar matematika apabila dalam diri seseorang itu terjadi suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika.

Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Hal ini dipandang masuk akal, karena seperti dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (dalam Djamarah, 2008 : 200) bahwa banyak bakat tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga.

Hal ini sejalan dengan pendapat M. Dalyono (dalam Djamarah, 2008 : 201) bahwa :

“Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu, motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri (motivasi instrinsik) dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bawa cita-cita dapat dicapai dengan belajar.”

Salah satu faktor yang juga menyebabkan tidak termotivasinya siswa adalah metode pengajarannya yang tidak sesuai. Selama ini, metode pengajaran yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran adalah metode pengajaran konvensional yang terpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa hanya bisa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru tanpa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Ditambah lagi materi ajar matematika yang cenderung abstrak, membuat siswa kesulitan dalam belajar.

Metode pengajaran yang tidak tepat akan berakibat pada motivasi dan keinginan belajar siswa yang menjadi rendah. Tidak termotivasinya siswa dalam belajar matematika dapat berdampak pada keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran inovatif yang dapat mencakup seluruh aspek dan memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga mereka dapat termotivasi belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *kooperatif* saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Beberapa kajian telah menemukan bahwa ketika para siswa bekerja sama-sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, membuat mereka mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apa pun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok. Di dalam kelas yang menggunakan pembelajaran *kooperatif*, murid yang berusaha keras, selalu hadir di kelas, dan membantu yang lainnya belajar akan dipuji dan didukung oleh teman satu timnya.

Salah satu model pembelajaran *kooperatif* adalah tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan dalam belajar.

Menurut seorang guru matematika, Steve Persons yang mengajar di West Frederick Middle School (dalam Slavin, 2005 : 167) menyatakan :

*“Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu teknik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas saya. Apa yang dilakukan Teams Games Tournaments (TGT) adalah memberikan kesempatan kepada saya sebagai guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi Teams Games Tournaments (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen”.*

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Siswa MTs. Al-Washliyah Tembung Tahun Ajaran 2011/2012.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas diperoleh beberapa identifikasi masalah maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami.
2. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum efektif.
3. Kegiatan belajar mengajar yang diterapkan guru kurang melibatkan siswa
4. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
5. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya beberapa masalah yang teridentifikasi, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk memperbaiki pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika.
- b. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar segiempat.
- c. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar segiempat.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kategori pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ?
2. Apakah model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kategori pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

2. Untuk mengetahui apakah motivasi belajar matematika siswa MTs. Al-Washliyah Tembung dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Bagi siswa sebagai pemicu motivasi belajar sehingga dapat belajar matematika dengan giat dalam suasana permainan yang menyenangkan.
2. Bagi guru sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam mengajar.
3. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan menyetujui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di sekolah yang bersangkutan.
4. Bagi peneliti sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam menjalankan tugas sebagai pengajar kelak.
5. Sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk penelitian berikutnya yang sejenis.