

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.

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.

Cornelius (dalam Abdurrahman, 1999 : 37) mengemukakan :

“Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) saran untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya”.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan peserta didik. Rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh intelegensi yang dimiliki peserta didik, ketidaksesuaian metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, serta kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Menurut 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 berfikir 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 11 Oktober 2012) di SMK Negeri 1 Medan berupa pemberian angket yang berisi sejumlah pertanyaan terhadap siswa kelas X-PM¹ yang berjumlah 35 orang, menunjukkan bahwa 77,14% menganggap bahwa pembelajaran matematika sulit dan kurang menarik, terlihat selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak termotivasi. Hal ini terlihat dari jawaban mereka terhadap pertanyaan pada angket yg diberikan, yaitu mereka jarang mengerjakan soal-soal matematika, jika mereka tidak dapat menjawab soal yang diberikan, mereka tidak berusaha untuk bertanya/berdiskusi, mereka juga tidak pernah mencoba mempelajari materi yang belum dijelaskan. Selain itu, melalui observasi langsung yang dilakukan terhadap siswa tampak bahwa aktivitas belajar siswa sangat rendah. Hal ini terlihat dari tingkah laku siswa yang cenderung tidak antusias dalam pembelajaran matematika, terkadang mereka tidak mendengarkan penjelasan guru dan tidak respon terhadap pertanyaan guru.

Dari hasil observasi tersebut, tampak bahwa siswa dalam pembelajaran matematika tidak mendapat motivasi ekstrinsik dari lingkungan belajarnya serta penggunaan metode yang kurang tepat sehingga aktivitas belajar siswa rendah. Pembelajaran matematika yang disajikan kurang menarik, hasilnya siswa tidak termotivasi dan tidak aktif dalam belajar. Maka, dalam pembelajaran matematika perlu diperhatikan motivasi ekstrinsik dan metode yang tepat dalam pembelajaran.

inilah yang seharusnya menjadi fokus utama bagi guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran.

Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi dan aktivitas siswa 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 bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar”.

Nasution (dalam Rahmadani, 2010 : 13) menyatakan bahwa :

“Tanpa aktivitas, belajar tidak akan memberi hasil yang baik. Aktivitas itu sendiri tidak hanya aktivitas jasmani, melainkan juga aktivitas rohani, dan keduanya harus digabungkan”.

Salah satu faktor yang juga menyebabkan tidak termotivasinya siswa serta rendahnya aktivitas 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 aktivitas belajar siswa yang menjadi rendah. Motivasi dan aktivitas belajar siswa yang rendah 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 serta aktif 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 **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Program Linear Di Kelas X-PM SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.**

1.2 Identifikasi Masalah

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

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

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada tersebut, tidak semua diteliti karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki oleh penulis, maka dalam penelitian ini dibatasi dan hanya difokuskan pada Materi Program Linear di kelas X-AK dengan penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana strategi pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika pada materi program linear melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)* ?

2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi program linear ?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada materi program linear setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi program linear setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana strategi pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika pada materi program linear melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi program linear.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada materi program linear setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi program linear setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams games Tournament (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 Tournament (TGT)* dalam mengajar.
3. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan menyetujui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di sekolah yang bersangkutan.
4. Bagi peneliti sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam menjalankan tugas sebagai pengajar kelak.
5. Sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk penelitian berikutnya yang sejenis.