

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia sepanjang hidupnya. Tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dan terus dilakukan. Namun, indikator kearah mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia adalah dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, maka perlu diadakan upaya dalam perbaikan pembelajaran seiring dengan perkembangan zaman yang menuntut siswa untuk berwawasan luas.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan di sekolah maupun luar sekolah. Proses belajar mengajar ini merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Dalam proses belajar mengajar tersebut, guru sebagai fasilitator dan motivator harus mampu memfasilitasi serta memberi dan mengembangkan motivasi kepada pihak pembelajar agar dapat melakukan proses belajar secara optimal. Menciptakan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar semaksimal mungkin dan meningkatkan mutu pendidikan merupakan tugas guru.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa dalam dunia pendidikan. Banyak manfaat yang akan diperoleh dari belajar matematika. Baik itu untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk dasar ilmu-ilmu lainnya. Matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin maju dan berkembang pesat. Cockrof (dalam Abdurrahman, 2009: 253) mengemukakan bahwa:

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; dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Mengingat besarnya peranan matematika dalam kehidupan, seharusnya matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar matematika. Motivasi dan semangat yang meningkat ini akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan berbagai aspek yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika.

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. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan peserta didik. Rendahnya hasil belajar seringkali disebabkan oleh intelegensi yang dimiliki oleh peserta didik dan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Penemuan- penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi dan aktivitas siswa untuk belajar bertambah. Hal ini dipandang masuk akal, seperti yang dikemukakan oleh Ngalm Purwanto (dalam Djamarah, 2011: 200) bahwa “Banyak bakat anak 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, 201: 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.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai suatu keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan kegiatan belajar.

Ada beberapa aspek motivasi belajar matematika siswa pada materi pecahan yang dilihat dari beberapa ciri-ciri motivasi :

1. Hasrat dan keinginan untuk berhasil pada materi pecahan
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar materi pecahan
3. Harapan dan cita-cita masa depan dengan belajar materi pecahan
4. Penghargaan dalam belajar materi pecahan
5. Minat dan semangat terhadap materi pecahan
6. Tekun dan ulet dalam menghadapi kesulitan dan tugas pada materi pecahan

Setelah diberikan angket motivasi awal kepada siswa SMP Negeri 2 Siabu, diperoleh pendapat siswa mengenai pelajaran matematika pada materi pecahan. Melalui 25 siswa di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Siabu, diketahui bahwa rata-rata skor angket motivasi awal siswa adalah 63,68 dan persentase tingkat motivasi kelas sebesar 32% (tingkat motivasi  $\geq 65$ ). Dengan demikian motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika pada materi pecahan masih rendah.

Berikut ini akan diuraikan persentase dari setiap aspek. Hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil pada materi pecahan, ada sekitar 66,17% (kategori sedang). Dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar materi pecahan, ada sekitar 65,50% (kategori sedang). Siswa yang memiliki harapan dan cita-cita masa depan dengan belajar materi pecahan, ada sekitar 56,75% (kategori rendah). Siswa yang ingin mendapat penghargaan dalam belajar materi pecahan, ada sekitar 59,50% (kategori rendah). Siswa yang berminat dan semangat terhadap materi pecahan, hanya sekitar 55,75% (kategori rendah). Dan siswa yang tekun dan ulet dalam

menghadapi kesulitan dan tugas pada materi pecahan, ada sekitar 61,25% (kategori rendah).

Dari hasil observasi tersebut, tampak bahwa siswa dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan tidak mendapat motivasi ekstrinsik dari lingkungan belajarnya. Terlihat dari banyaknya siswa yang tidak berminat dan bersemangat dalam menerima pelajaran materi pecahan serta tidak aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga hasil belajarnya pun menjadi kurang memuaskan.

Salah satu penyebab siswa kurang termotivasi belajar pada pelajaran matematika tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan tidak merasa bosan untuk belajar matematika. 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. Siswa diposisikan sebagai obyek, dimana siswa dianggap tidak tahu apa-apa. Sementara guru memosisikan diri sebagai yang mempunyai pengetahuan. Hal ini tidaklah sesuai dengan tujuan pendidikan matematika untuk mengembangkan pola pikir logis, kritis dan jujur. Dengan itu perlu dirancang suatu pembelajaran yang memusatkan perhatian pada usaha untuk menarik minat, semangat, kreatifitas, kemampuan dan keaktifan siswa untuk menemukan dan memecahkan permasalahan dengan upaya sendiri.

Metode pengajaran yang tidak tepat akan berakibat pada motivasi belajar siswa yang menjadi rendah. Motivasi 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 dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan di atas adalah dengan memperbaiki model pembelajaran. (Isjoni, 2008: 146). Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk

meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Model pembelajaran yang diduga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, dimana sistem belajarnya bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih semangat dalam belajar. Sharan (dalam Isjoni, 2009: 157) mengemukakan :

Siswa yang belajar dengan menggunakan jenis pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena dibantu dari rekan sebaya. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menerima berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa mempersama adai sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif 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 Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan dalam belajar.

Salah satu kelemahan siswa dalam mempelajari pecahan adalah ketidakmampuan dalam mengoperasikan pecahan, misalnya pada pelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan yang penyebutnya tidak sama. Dengan demikian siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pada pokok bahasan lain yang dikaitkan dengan topik tersebut.

Kesulitan siswa dalam melakukan operasi hitung pecahan juga terjadi di SMP Negeri 2 Siabu, seperti yang dinyatakan oleh Bapak Hasoloan Siagian sebagai guru matematika kelas VII (hasil wawancara 08 Februari 2014) menyatakan :

Nilai rata-rata siswa pada materi pecahan adalah 60 dan yang mengalami ketuntasan belajar hanya 40%. Siswa sering melakukan kesalahan dalam mengoperasikan pecahan. Dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan seringkali mengerjakannya dengan cara menambah/mengurang pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami mengoperasikan pecahan, kurang menguasai soal-soal berbentuk cerita pada materi pecahan, tidak mampu mengaitkan apa yang telah dipelajari ke dalam kehidupan nyata.

Hal ini juga diperkuat dari hasil tes awal mengenai materi pecahan yang dilakukan peneliti pada hari Sabtu, 08 Februari di kelas VII-1, dan hasilnya dari 25 siswa yang mengikuti tes hanya 7 siswa (28%) yang memperoleh nilai di atas KKM dan sebanyak 18 siswa (72%) yang memperoleh nilai di bawah KKM. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, penguasaan siswa terhadap materi pecahan masih sangat rendah.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Anita Harahap dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada Siswa MTS. Al-Washliyah Tembung Tahun Ajaran 2011/1012”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari hasil angket motivasi awal yang diberikan kepada siswa sebelum tindakan, diketahui tingkat motivasi siswa rendah dengan rata-rata skor angket motivasi awal adalah 55,77. Setelah pemberian tindakan pada siklus I, rata-rata skor angket motivasi siswa adalah 59,8. Selanjutnya pada siklus II, rata-rata skor angket motivasi siswa adalah 63,68 . Hasil pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi pecahan berhasil atau tidak diterapkan pada sekolah tersebut maka

perlu diadakan suatu penelitian dengan mengangkat judul “**Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 2 Siabu Tahun Ajaran 2014/2015**”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Motivasi belajar matematika siswa rendah.
2. Proses pembelajaran cenderung terpusat pada guru yang memosisikan siswa sebagai objek pasif di dalam belajar.
3. Hasil belajar matematika siswa rendah.
4. Pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai.

### **1.3 Batasan Masalah**

Melihat luasnya cakupan masalah – masalah yang teridentifikasi, maka peneliti merasa perlu memberikan batasan terhadap masalah yang akan dikaji agar analisis hasil penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam dan terarah maka penelitian ini hanya dibatasi pada konsep bilangan pecahan, pecahan senilai, pecahan campuran, operasi hitung bilangan pecahan, dan penggunaan bilangan pecahan dalam pemecahan masalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang ditinjau dari 5 komponen utama yaitu, *Class-Presentation* (Penyajian kelas), Kerja kelompok (*Team*), *Games* (Permainan), *Tournament* (Pertandingan), dan *Team-Recognize* (penghargaan kelompok) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Siabu T.A 2014/2015.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Siabu ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Siabu ?

### **1.5 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pokok permasalahan di atas adalah :

1. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Siabu.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas VII SMP Negeri 2 Siabu.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru : sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi guru bidang studi matematika untuk menggunakan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat bervariasi model pembelajaran pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi siswa : sebagai pemicu motivasi belajar sehingga dapat belajar matematika dengan giat dalam suasana permainan yang menyenangkan.
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. Bagi peneliti berikutnya : sebagai bahan perbandingan untuk penelitian dalam permasalahan yang sama.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY