

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan matematika mungkin sudah tidak asing lagi kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Dimana dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas, pendidikan matematika selalu dipelajari. Bahkan di kehidupan sehari-hari pendidikan matematika juga dipergunakan seperti jual beli, skala yang digunakan dalam desain rumah, dan masih banyak contoh-contoh yang lain. Jika kita amati, pendidikan matematika sebenarnya memberikan kontribusi yang besar dalam kehidupan.

Hal tersebut berbanding terbalik dengan apa yang terjadi di dunia pendidikan. Dalam pendidikan matematika yang diajarkan di sekolah, banyak terdapat masalah yang terjadi. Selama ini matematika dianggap sebagai ilmu yang abstrak, kurang mengasyikkan dan hanya berisi dengan rumus-rumus, sehingga matematika menjadi momok bagi kebanyakan peserta didik. Hal ini adalah salah satu penyebab munculnya masalah pada dunia pendidikan matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika di sekolah juga sering terjadi masalah, seperti siswa tidak mau memperhatikan pelajaran (minat belajar rendah atau motivasi belajar rendah), siswa pasif, tidak berani bertanya, hasil belajar rendah dan sebagainya. Masalah-masalah tersebut ibarat penyakit yang menyerang tubuh dan harus segera disembuhkan. Begitu pula dalam pembelajaran matematika, jika masalah tersebut tidak segera diatasi maka akan mengganggu proses pembelajaran di dalam kelas.

Ketika peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 4 Madiun, peneliti juga menemukan beberapa masalah pada kelas yang peneliti ajar. Pada kesempatan tersebut peneliti mengajar kelas VII H, kelas tersebut terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Masalah-masalah yang ditemukan dalam kelas tersebut adalah:

1. Peserta didik susah konsentrasi dalam menerima pelajaran.
2. Peserta didik selalu mengharapkan bantuan guru untuk menyelesaikan soal matematika.
3. Beberapa peserta didik sering mengganggu temannya yang ingin belajar.
4. Motivasi berprestasi mereka rendah, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka.

Adanya masalah-masalah yang telah disebutkan di atas perlu dicari faktor-faktor penyebabnya, sehingga dapat segera dilakukan perbaikan. Adapun faktor-faktor penyebab munculnya masalah adalah sebagai berikut:

1. Siswa bosan dengan pembelajaran yang monoton, yang hanya terpaku pada buku pelajaran.
2. Tidak adanya kemauan dari dalam siswa untuk menjadi yang terbaik di dalam kelasnya.
3. Pengelolaan kelas yang tidak baik yang dilakukan oleh guru.

Kelas yang peneliti ajar adalah kelas yang ramai, banyak siswa yang tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru di depan kelas. Kebanyakan dari mereka

malah lebih fokus pada kegiatan lain, seperti berdandan (siswa putri), membaca novel, berbicara dengan teman sebangkunya, dan mengganggu temannya yang konsentrasi belajar bahkan ada yang asyik tidur. Mudah atau susah soal yang diberikan oleh guru, beberapa peserta didik selalu bertanya kepada guru sebelum mereka mencoba untuk mengerjakannya. Mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mengerjakannya terlebih dahulu. Keadaan kelas menjadi kacau ketika anak-anak sudah bosan dengan pembelajaran. Ada yang melempari temannya dengan bolpoin, ada yang berkumpul dengan teman-temannya di bangku belakang kemudian tidur-tiduran.

Ketika peneliti memberikan *reward* kepada mereka agar mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, sebenarnya kelas tersebut dapat mengerjakannya dengan cukup baik. Akan tetapi motivasi mereka untuk berprestasi di kelasnya rendah. Ini terbukti dengan harus memancing mereka dengan memberikan point jika berani maju ke depan. Memberikan nilai 0 jika tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Jadi, hasil belajar mereka baik ketika ada insentif yang akan mereka dapatkan, tetapi jika tidak ada insentif yang akan mereka dapatkan hasil belajar mereka jelek. Tidak ada keinginan dari dalam diri mereka untuk menunjukkan prestasi mereka di kelasnya, padahal mereka mampu untuk melakukannya. Dari hasil pengisian angket motivasi berprestasi pra PTK juga menunjukkan jika kelas ini motivasi berprestasinya rendah. Hanya sebesar 18,18% dari 22 siswa yang mengisi angket berada pada motivasi berprestasi tinggi. Sebesar 81,82% berada pada kategori rendah.

Dari uraian masalah di atas permasalahan yang menurut peneliti perlu di atasi terlebih dahulu adalah motivasi berprestasi mereka rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar. Sangat disayangkan jika kemampuan mereka yang cukup bagus dalam pelajaran tetapi tidak bisa dioptimalkan dengan baik. Dengan membangkitkan motivasi berprestasi dalam diri siswa peneliti yakin siswa akan lebih serius dalam mempelajari matematika, karena adanya kemauan untuk berprestasi yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Jika motivasi berprestasi mereka tinggi, maka juga akan meningkatkan hasil belajar matematika mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan penelitian tindakan kelas. Kelas yang mempunyai karakter seperti ini, tidak bisa diajar dengan metode pembelajaran yang monoton mengingat kelas tersebut adalah kelas yang sangat aktif. Aktif disini bukan berarti aktif dalam menjawab pertanyaan guru ataupun aktif mengerjakan soal latihan tetapi lebih mengarah kepada aktif bercanda dengan temannya, aktif berjalan mondar-mandir di kelas, suka berkumpul dengan teman-temannya di saat pembelajaran dan sebagainya.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas dan faktor-faktor penyebab munculnya permasalahan di atas, maka peneliti mencoba mengikuti karakter mereka dengan mengajar mereka menggunakan metode yang *fun*, tidak monoton, pembelajaran yang berkelompok sekaligus mendidik. Maka, metode pembelajaran yang mempunyai potensi sangat besar untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar kelas VII H adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang di dalamnya ada pembentukan kelompok (kelas 7H suka berkelompok dalam mengerjakan tugas), adanya games (siswa membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton dan *fun*), adanya turnamen (persaingan dalam turnamen akan membangkitkan motivasi berprestasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa). Adanya penghargaan kelompok (penghargaan kelompok akan membuat mereka bersungguh-sungguh, karena selama peneliti mengajar di kelas tersebut yang membuat mereka mau mengerjakan tugas yang diberikan adalah dengan memancing mereka dengan memberikan penghargaan berupa nilai tambahan).

Berdasarkan uraian di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam Pembelajaran Matematika di kelas VII H SMPN 4 Madiun.”

## **B. Rumusan Masalah**

“Bagaimanakah upaya meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas VII H SMPN 4 Madiun?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah upaya meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas VII H SMPN 4 Madiun.

#### **D. Tujuan Perbaikan**

Adapun tujuan perbaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tujuan Perbaikan untuk Guru

Guru dapat menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VII H SMPN 4 Madiun.

##### 2. Tujuan Perbaikan untuk Siswa

Siswa dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru: sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa: dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa dan hasil belajar matematika siswa.

#### **F. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahan tafsir dalam mengartikan istilah penelitian ini, maka berikut akan diberikan definisi-definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian, yaitu:

1. Upaya adalah usaha, ikhtiar, untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dsb (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:1534).

2. Meningkatkan adalah mengubah sesuatu menjadi lebih baik.

3. Motivasi adalah suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun luar diri sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya (Uno, 2007: 9).
4. Motivasi berprestasi adalah dorongan yang ada pada diri seseorang untuk mencapai sukses dan menghindari kegagalan, yang menimbulkan kecenderungan perilaku untuk mempertahankan dan meningkatkan suatu keberhasilan yang telah dicapai dengan berpedoman pada patokan prestasi terbaik yang pernah dicapai baik oleh dirinya maupun orang lain (Sujarwo, 2011:6).
5. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013:5).
6. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2010:54).
7. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (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 dan *reinforcement* (Shoimin, 2014:203).