

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya.

Belajar matematika adalah proses dimana matematika ditemukan dan dibangun manusia, sehingga dalam pembelajaran matematika harus lebih dibangun oleh siswa dari pada ditanamkan oleh guru. Namun dari beberapa pengakuan guru matematika bahwa, dalam proses belajar mengajar matematika yang berlangsung di kelas sering ditemui pembelajaran matematika yang proses pembelajaran bercorak "*teacher centered*", yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, dan menjadi salah satu penyebab kurangnya prestasi belajar matematika. Di samping itu kekeliruan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat juga dapat mempengaruhi prestasi belajar dan motivasi siswa. akibatnya siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Sehingga membuat ada beberapa siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran matematika. Siswa lebih pasif, enggan, takut, dan malu untuk bertanya.

Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman belajar matematika. Mengingat pentingnya matematika maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan suatu model pembelajaran. Selain itu, motivasi pada diri peserta didik tentunya akan menjadi hal penting dalam suatu pembelajaran. Sebab setiap perbuatan termasuk perbuatan belajar didorong oleh sesuatu atau beberapa motif. Motif atau biasa juga disebut dorongan merupakan suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang sering ditambah dengan kurangnya motivasi belajar siswa memungkinkan tidak adanya pembelajaran yang membekas pada diri siswa, sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

Motivasi belajar juga merupakan syarat yang penting bagi siswa dalam dunia pendidikan yang semakin kompetitif. Selain itu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mampu mengembangkan kemampuan dirinya demi mencapai cita-cita, bersikap dan berperilaku yang bertanggung jawab, serta dapat menjalankan tugas sehari-hari sebagai siswa di sekolah dengan baik, harapannya agar siswa dapat mencapai prestasi yang dibanggakan dan mampu bersaing. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi adalah siswa yang rajin, bergairah dalam belajar, aktif, serta menyukai tugas-tugas yang menantang.

Terkait dengan permasalahan di atas, maka diperlukan perubahan proses pembelajaran matematika, sehingga siswa lebih termotivasi, serta berperan aktif dalam memecahkan masalah dan berdiskusi dengan teman-temannya, berani menyampaikan ide atau gagasan, berani menerima tugas yang lebih menantang, memiliki keinginan untuk berusaha dan mempunyai rasa tanggung jawab dalam diri siswa, yang mana tujuan akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pembelajaran, misalnya dengan mengganti model pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran matematika. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yang salah satunya model pembelajaran kooperatif. Model ini memiliki kelebihan yaitu terbinanya interaksi antara guru dan siswa sebagai makhluk sosial. Model ini dianggap dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini yang perlu ditekankan dalam proses pembelajaran adalah kegiatan diskusi yang dapat merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan dan jawaban yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa berdasarkan prestasi dan motivasinya.

Mengingat pentingnya interaksi kooperatif tersebut, maka penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika menjadi sangat penting. Karena tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah agar siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah, memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompok, saling menghargai pendapat dari setiap anggota kelompok. Siswa

dalam kelas dibentuk kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan setiap anggotanya untuk saling berinteraksi. Dengan adanya interaksi tersebut dapat memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu diantaranya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Model pembelajaran kooperatif (Slavin, 1995), struktur tujuan pembelajaran kooperatif menciptakan sebuah tujuan pribadi siswa adalah jika kelompok siswa bisa sukses. Oleh karena itu, untuk meraih tujuan personal siswa, anggota satu kelompok harus dapat membantu teman setimnya untuk melakukan apapun guna membuat kelompok siswa berhasil, dan mungkin yang lebih penting adalah mendorong rekan setimnya untuk berusaha lebih maksimal. Dengan kata lain, penghargaan

kelompok yang didasarkan pada kinerja (ataupun penjumlahan dari kinerja individual) menciptakan struktur penghargaan interpersonal dimana anggota kelompok akan memberikan atau menghalangi pemicu-pemicu sosial dalam merespon usaha-usaha yang berhubungan dengan tugas kelompok.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 MADIUN**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung ?
2. Apakah motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada motivasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung.
2. Mengetahui apakah motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada motivasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun kegunaannya adalah :

- a. Memberikan informasi atau gambaran kepada guru matematika di sekolah tempat penelitian dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan proses pembelajaran.

2. Dilihat dari segi praktis.

Hasil – hasil penelitian ini dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu :

- a. Membantu guru untuk mengetahui prestasi dan motivasi belajar matematika siswa.
- b. Membantu guru untuk merancang pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

E. Asumsi dan keterbatasan penelitian

1. Asumsi masalah

Asumsi merupakan anggapan dasar yang diyakini kebenarannya sebagai dasar dalam menyikapi hasil penelitian. Beberapa asumsi yang diangkat penelitian ini adalah dalam mengisi angket motivasi belajar matematika, siswa mengisi angket tersebut dengan jujur. Sehingga hasil yang diperoleh diasumsikan benar-benar merupakan keadaan yang sesungguhnya.

2. Keterbatasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti dalam hal waktu, tenaga, dan biaya maka penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII SMP dan satu Kompetensi Dasar (KD), yaitu pada materi Persamaan Linear Dua Variabel, sub bab Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

F. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji tiga variabel yaitu model pembelajaran, prestasi belajar matematika dan motivasi belajar matematika. Bila ditinjau dari fungsinya

model mengajar sebagai variabel bebas sedangkan prestasi belajar dan motivasi belajar matematika sebagai variabel terikat.

Bila ditinjau dari proses kuantifikasinya model mengajar merupakan variabel nominal yang dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu model pembelajaran matematika langsung dan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), sedangkan prestasi belajar matematika dan motivasi belajar matematika merupakan variabel interval.

Definisi Operasional Variabel diuraikan sebagai berikut:

a. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, pada model ini melibatkan siswa tanpa harus membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta menuntut kreatifitas siswa.

b. Model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dipelajari tahap demi tahap.

c. Prestasi belajar

Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini, prestasi belajar merupakan skor atau nilai yang dicapai siswa dalam mengerjakan tes prestasi belajar matematika.

d. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah daya pendorong atau penggerak dalam diri seseorang atau individu oleh kemampuannya sendiri untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Keberhasilan dari motivasi belajar akan memberikan suatu kepuasan dalam penghargaan dirinya sendiri atas kemampuannya. Motivasi belajar matematika dalam penelitian ini adalah skor yang dicapai siswa dalam mengisi angket motivasi belajar matematika.

G. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Berikut adalah penegasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang timbul dari sesuatu (benda/orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

2. Tipe atau Model

Tipe atau model adalah Pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. (W.J.S. Poerwadarminta, 1988 : 589).