

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa dijenjang pendidikan formal mulai dari tingkat SD sampai pada tingkat SMA bahkan di perguruan tinggipun tidak terlepas dari matematika. Hal ini menunjukkan bahwa matematika memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan mutu SDM (Sumber Daya Manusia). Namun pada kenyataannya banyak siswa yang kurang menyukai matematika, karena mereka menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membingungkan.

Menurut pengamatan dan pengalaman Dienes:

Terdapat anak-anak yang menyenangi matematika hanya pada permulaan, mereka berkenalan dengan matematika yang sederhana, semakin tinggi sekolahnya makin sukar matematika yang dipelajari. Makin kurang minatnya dalam belajar matematika sehingga dianggap matematika itu sebagai ilmu yang sukar dan rumit.¹

Disimpulkan bahwa banyak anak yang awalnya menyukai matematika, tidak lama kemudian sikapnya berubah menjadi takut terhadap mata pelajaran matematika. Sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mempelajari

¹ Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 1993), h.

matematika, karena kurangnya minat, maka secara otomatis motivasi didalam diri siswa tersebut juga berkurang².

Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar³. Sehingga kurangnya motivasi atau tidak adanya motivasi belajar menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran, sebab seorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar⁴. Kurangnya motivasi anak dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, misal materi yang sulit dipahami, suasana kelas yang tidak nyaman dan menyenangkan, faktor guru, dan lain lain.

Guru dapat menyebabkan kesulitan karena metode yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu metode yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang di ajarkan. Untuk itu, guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan strategi yang mampu meningkatkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa. Sehingga membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar. Karena apabila motivasi siswa terbentuk, maka penyampaian bahan ajar akan lebih menarik dan siswa akan lebih aktif berpartisipasi dalam mengikuti pelajaran⁵.

h. 30 ² Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Professional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998),

³ Syaiful Bahri Djamarah., *Psikoogi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta., 2002), h. 119

⁴ Ibid, h. 114

⁵ Soekartawi, *Meningkatkan Aktivitas Mengajar*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1995), h. 35

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai lima siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku yang berbeda (heterogen). Selain itu dalam pembelajaran kooperatif ini sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) di akhir pembelajaran, jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya⁶.

Di dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa pendekatan yang merupakan bagian dari kumpulan strategi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, yaitu STAD (*Student Teams Achievement Devisions*), TGT (*Teams Games Tournaments*), jigsaw, investigasi kelompok, dan pendekatan structural meliputi *Think-Pair-Share* (TPS) dan *Numbered Heads*

⁶ Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h. 240-241

Together (NHT)⁷. Namun pada penelitian ini peneliti menggunakan TGT (*Teams Games Tournaments*) sebagai variable X atau variabel kontrol. Alasan peneliti memilih pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dikarenakan didalam TGT ini terdapat kegiatan turnamen yang mengharuskan siswa untuk berkompetisi dengan siswa lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa diharapkan dapat termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat beberapa tahapan, antara lain:

1. Pada tahap penyajian materi, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran dan memotivasi siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
2. kegiatan kelompok, pada tahap ini siswa mengerjakan LKS secara berkelompok, yang mana setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang heterogen.
3. Permainan akademik (*Games Tournaments*), pada tahap ini siswa akan bermain didalam meja turnamen, yang mana setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang homogen.
4. Penghargaan (*Reward*), pada tahap ini guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok-kelompok yang memenuhi kriteria tertentu⁸.

⁷ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 49

⁸ Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 166-167

Dilihat dari tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di atas, maka pembelajaran tipe ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) di akhir permainan. Sehingga timbul suatu permasalahan apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi persegi panjang dengan pertimbangan bahwa materi persegi panjang merupakan materi dasar yang dapat digunakan dalam mempelajari materi selanjutnya, yaitu pada materi dimensi tiga. Selain itu materi persegi panjang juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam pembuatan bingkai, menghitung luas suatu bangun yang berbentuk persegi panjang, menghitung suatu keliling lapangan yang berbentuk persegi panjang, dan sebagainya.

Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mampu memahami konsep-konsep matematika dengan mudah (khususnya pada materi persegi panjang). Karena model pembelajaran tipe ini didesain dengan menggunakan permainan akademik, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat proses belajar mengajar tidak membosankan.

Berdasarkan uraian diatas, mendorong penulis mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

(Teams Games Tournaments) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Persegi Panjang Di Kelas VII SMP Buana Waru”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada proses pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru?
3. Apakah terdapat perbedaan antara motivasi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru?
4. Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournaments*) terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada proses pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru.
3. Untuk mengetahui perbedaan antara motivasi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru.
4. Untuk mengetahui pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournaments*) terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang di kelas VII SMP Buana Waru .

D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengembangkan khazanah intelektual pada umumnya, terutama pada bidang pendidikan yang koheren dengan kepentingan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam mengelola pembelajaran.

- b. Sebagai kontribusi dalam pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan matematika serta mampu menambah ilmu pengetahuan dibidang pengembangan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana strata guna memperoleh gelar (S1) sarjana pendidikan dalam bidang ilmu pendidikan matematika.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran disekolah dan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

E. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran maka ada beberapa istilah yang perlu peneliti definisikan. Adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan guru mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan kesanggupan guru dalam menyelenggarakan dan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka dalam penelitian ini kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi: tahap persiapan, tahap pelaksanaan yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, tahap pengelolaan waktu dan suasana kelas.

2. Aktivitas siswa adalah sejumlah keterlibatan dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktivitas Siswa ini meliputi: mendengar/ memperhatikan secara aktif, bertanya/ menjawab/ berdiskusi antara sesama siswa atau antara siswa dengan guru, membaca/ memahami/ mengerjakan LKS, mempresentasikan hasil diskusi/ mengambil kesimpulan, melaksanakan tanggung jawab dalam kegiatan turnamen (membaca soal, menghitung waktu, menghitung perolehan skor), mengerjakan soal turnamen, perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa ini diukur dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran.
3. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak atau perbuatan seseorang⁹. Dalam hal ini penulis ingin mengetahui adanya pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang dikelas VII SMP Buana Waru yang dibuktikan secara statistik.
4. Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan¹⁰.

⁹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 664

¹⁰ Wina Sanjana, *op.cit.*, h. 239

5. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang homogen¹¹
6. Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu¹². Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar, menambah keterampilan dan pengalaman, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹³
7. Persegi panjang merupakan bangun datar segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi yang berhadapan sama panjang.¹⁴

F. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih memudahkan pembahasan pada judul skripsi ini penulis mengatur secara sistematis. Dan untuk menghindari kerancuan pembahasan, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

¹¹ Robert E Slavin, *op.cit.*, h. 163

¹² Hmazah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 1

¹³ Martinis Yaman, *Paradigma Pendidikan Konstruktivime*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 92

¹⁴ Sudirman, *Cerdas Aktif Matematika Untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Ganeca Exact, 2007), h. 247

- Bab pertama : Pendahuluan yang merupakan landasan awal penelitian meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.
- Bab kedua : Landasan teori yang meliputi: pertama, tinjauan mengenai model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari: pengertian model pembelajaran kooperatif, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, tujuan model pembelajaran kooperatif, dan fase-fase dalam model pembelajaran kooperatif,. Kedua, tinjauan mengenai *Teams Games Tournaments* (TGT), yang terdiri dari: gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT, tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, aturan permainan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ketiga, tinjauan mengenai teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif, yang terdiri dari: Teori Piaget dan Teori Vygotsky. Keempat, tinjauan mengenai motivasi, yang terdiri dari: pengertian motivasi, macam-macam motivasi belajar, peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran, upaya meningkatkan motivasi belajar. Kelima tinjauan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, keenam tinjauan mengenai aktivitas siswa, ketujuh tinjauan mengenai skala pengukuran, kedelapan tinjauan mengenai keterkaitan

antara model pembelajaran kooperatif TGT terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian yang kesembilan tinjauan mengenai hipotesis penelitian.

Bab ketiga : Metodologi penelitian yang meliputi: jenis penelitian, populasi dan sample, variabel penelitian, rancangan penelitian, prosedur penelitian, perangkat pembelajaran, metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan metode analisis data.

Bab keempat : Laporan hasil penelitian yang meliputi: penyajian dan analisis data yang terdiri dari hasil pengamatan kemampuan guru dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Analisis hasil angket motivasi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan yang terdiri dari uji statistik non-parametrik dengan menggunakan uji tanda (*sign test*) untuk mengetahui perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan, serta uji tanda wilcoxon untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada materi persegi panjang.

Bab kelima : Pembahasan dan diskusi hasil penelitian. pembahasan meliputi: pembahasan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, dan data angket yang dianalisis

dengan menggunakan uji tanda dan uji peringkat bertanda Wilcoxon.

Bab keenam : Penutup yang meliputi: kesimpulan dan saran.