

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia karena dengan ilmu, keperluan dan kebutuhan manusia dapat terpenuhi secara lebih cepat dan lebih mudah. Oleh sebab itu setiap manusia diwajibkan menuntut ilmu untuk dapat mempertahankan eksistensinya sebagai manusia modern di jaman globalisasi ini. Perkembangan peradaban manusia di jaman globalisasi ini dipengaruhi oleh perkembangan pendidikan manusia. Menurut UNESCO, badan PBB yang menangani bidang pendidikan menyerukan kepada seluruh bangsa-bangsa di dunia bahwa, jika ingin membangun dan berusaha memperbaiki keadaan seluruh bangsa, maka haruslah dari pendidikan, sebab pendidikan adalah kunci menuju perbaikan terhadap peradaban.

Salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting bagi umat manusia adalah matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki kajian sangat luas. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang pemeriksaan aksioma yang menegaskan struktur abstrak, menggunakan logika simbolik dan notasi matematika. Kebanyakan siswa di sekolah tidak menyukai pelajaran matematika. Berbagai macam alasan yang menyebabkan para siswa tidak menyukai matematika. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan tidak mudah

dipahami karena di dalamnya terdapat banyak rumus yang harus dihafal. Siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dan tidak mudah dipahami, sebenarnya bukan hanya karena mereka malas belajar atau tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan, tetapi bisa jadi karena motivasi belajar matematika mereka masih rendah.

Motivasi belajar menurut Sardiman (2009 : 40-85) adalah keinginan atau dorongan untuk belajar. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal : 1) mengetahui apa yang akan dipelajari; 2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun yang didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi siswa.

SMP N 6 Rembang juga tidak terlepas dari permasalahan mengenai proses pembelajaran matematika. Kelas VIII SMP N 6 Rembang terdiri dari empat kelas. Hasil pengamatan peneliti di kelas VIII D saat berlangsungnya pembelajaran matematika adalah motivasi belajar dan prestasi belajar matematika yang masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat mengikuti pelajaran, tidak merasa senang saat pembelajaran, kurang aktif dalam mengikuti pelajaran (kurangnya siswa yang menunjukkan jari untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru), dan tidak mengerjakan tugas belajar dengan baik. Setiap kegiatan pembelajaran

ternyata kurang dari tiga orang siswa yang berani menunjukkan jari untuk bertanya kepada guru jika ia benar-benar belum paham materi. Setiap proses pembelajaran juga masih kurang dari tiga orang siswa yang dapat memberikan jawaban dengan benar ketika ditanya oleh guru berkaitan dengan materi yang sedang dibahas. Kurang dari 50% siswa yang aktif berperan dalam proses pembelajaran dan memperhatikan guru. Prestasi belajar matematika siswa juga masih rendah karena siswa yang memiliki prestasi bagus hanya kurang dari 10%.

Kurangnya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran. Selain itu pembelajaran yang hanya terpusat pada guru juga mengakibatkan rendahnya keinginan siswa untuk belajar. Proses pembelajaran yang searah, monoton dan didominasi oleh guru menyebabkan kurangnya aktivitas siswa yang mengarah pada proses pembelajaran yang aktif. Siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran sehingga tidak ada motivasi untuk memahami materi apa yang diberikan oleh guru.

Guru sangat berperan penting untuk tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Guru yang berhasil adalah guru yang mampu mengatasi dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di dalam kelasnya. Guru diharapkan untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menghidupkan suasana belajar yang membuat siswanya aktif mengikuti pembelajaran. Guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa, karena tidak semua metode

cocok untuk semua pokok bahasan. Menurut Syaiful Bahri (2002: 82-85) metode memiliki kedudukan : 1) Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik; 2) Metode sebagai strategi pengajaran; 3) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Garis singgung lingkaran adalah salah satu materi yang tidak mudah diajarkan kepada siswa SMP karena garis singgung lingkaran merupakan bagian dari bab geometri dan pengukuran. Bab geometri dan pengukuran ini menuntut siswa untuk berpikir lebih karena sifatnya yang abstrak. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih strategi apa yang harus digunakan untuk mengajarkan materi garis singgung lingkaran. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran aktif menuntut siswa untuk belajar secara aktif, mencari sesuatu, menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran aktif ini membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Mel Silberman (2007: 6) berpendapat ketika belajar secara pasif, siswa mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil (kecuali, barangkali, sekedar sertifikat yang dia akan terima). Pelajar akan mencari sesuatu ketika belajar secara aktif.

Salah satu strategi dalam pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa adalah strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*. Langkah yang digunakan dalam strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* adalah membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan setiap anggota kelompok diberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang kemudian poin dari setiap anggota kelompok menentukan poin yang diperoleh tiap kelompok tersebut.

Menurut Mel Silberman (2007 : 151) strategi *Learning Tournament* termasuk dalam belajar dengan cara bekerja sama (*Collaborative Learning*) yaitu salah satu cara terbaik untuk mengembangkan belajar yang aktif dengan cara memberikan tugas belajar yang diselesaikan dalam kelompok kecil peserta didik. Dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian membantu mewujudkan belajar kolaboratif yang menjadi satu bagian yang berharga untuk iklim belajar di kelas. Strategi *Learning Tournament* dirancang untuk memaksimalkan keuntungan belajar dan meminimalkan kegagalan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada garis singgung lingkaran setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*?
2. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada garis singgung lingkaran setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada garis singgung lingkaran setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada garis singgung lingkaran setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai prinsip peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca.

Manfaat dari penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa : diharapkan dapat memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran matematika yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar matematika.
2. Bagi guru : diharapkan melalui hasil penelitian ini guru dapat mengetahui penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Selain itu juga dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja dan profesionalnya sebagai guru.
3. Bagi sekolah: sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kualitas pada kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar matematika di sekolah.
4. Bagi peneliti : agar pengetahuan peneliti bertambah luas tentang strategi pembelajaran mana yang tepat untuk diterapkan pada proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dan juga hasil penelitian ini sebagai dasar dan masukan sebagai calon guru.

E. DEFINISI OPERASIONAL ISTILAH

Menurut Dr. Hamzah B. Uno (2008 : 1) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Siswa yang motivasi belajarnya kuat, akan melakukan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat.

Menurut Sunartombs, prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Prestasi merupakan kecakapan atau hasil konkrit yang dapat dicapai pada saat periode tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Ari Samadhi (2010) berpendapat bahwa pembelajaran aktif merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Diterapkannya pembelajaran aktif ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena setiap siswa mempunyai kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi, dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh.

Learning Tournament merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran aktif. Mel Silberman (2007 : 159) mengemukakan bahwa

strategi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif berkelompok dalam satu tim. Strategi *Learning Tournament* dapat menimbulkan kerjasama yang baik tiap anggota tim dan juga menumbuhkan motivasi untuk berkompetisi antar tim karena tiap tim berusaha untuk mendapatkan poin yang terbanyak.