

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu peranan penting yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Karena itu, peranan pendidikan sangatlah penting sebab pendidikan merupakan lembaga yang berusaha membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, rasio, intelek dan kepribadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya. Selain itu pendidikan merupakan wadah yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia yang bermutu tinggi.

Proses pendidikan, khususnya di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan yang diharapkan pada jangka panjangnya akan menghasilkan suatu hasil pendidikan yang berkualitas. Para pengelola pendidikan telah melakukan berbagai hal untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik dalam rangka meningkatkan prestasi peserta didik. Tetapi, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan membutuhkan waktu yang panjang, serangkaian proses yang teratur dan sistematis, karena terkait dengan berbagai aspek kehidupan bangsa.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah

suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah matematika. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika masih relatif rendah. Faktor-faktor yang menyebabkan prestasi belajar matematika masih rendah, salah satunya adalah masih kurangnya keaktifan siswa dalam belajar matematika.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak siswa. Walaupun siswa termasuk dalam kategori mempunyai kemampuan yang pandai, namun apabila aktivitas dalam belajarnya rendah maka prestasi belajar matematika siswa tersebut tidak akan sebagus siswa yang lebih dalam belajarnya.

Pada umumnya, pengajaran yang sering disodorkan oleh guru hanya berupa teori – teori untuk dihafal kemudian diuji. Padahal, belajar dengan cara menghafal sungguh mematikan kreativitas otak untuk berpikir. Sistem komunikasi dalam kelas pun cenderung satu arah. Guru mendominasi pembelajaran, sedangkan murid sangat pasif dalam menerima teori – teori yang diberikan oleh guru.

Berkaitan dengan hal tersebut, permasalahan yang sama juga terjadi di SMP Negeri 2 Gondang Sragen di mana kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga sebagian besar siswanya menjadi pasif dan tidak terlibat secara aktif. Dalam proses pembelajaran selama ini, guru masih senantiasa mendominasi kegiatan dan segala inisiatif datang dari guru, sementara siswa sebagai objek untuk menerima apa-apa yang dianggap penting dan menghafal materi - materi yang disampaikan oleh guru. Siswa jarang sekali untuk mengungkapkan pendapat atau ide-ide gagasannya pada saat pembelajaran berlangsung, siswa masih malu untuk mengajukan sebuah pertanyaan walaupun guru telah memancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya siswa belum jelas. Selain itu, aktivitas siswa seperti mencatat, membuat ringkasan dan mengerjakan soal-soal latihan juga masih kurang.

Keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa diharapkan aktif dalam belajar matematika karena dapat berdampak pada ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan. Keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dapat tertampung dalam ingatan siswa. Setiap konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan dengan metode dan cara yang tepat. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar matematika.

Proses pembelajaran membutuhkan metode yang tepat. Kesalahan menggunakan metode, dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seorang guru dituntut untuk mengembangkan suatu teori belajar yang tepat serta dapat diterapkan pada peserta didiknya, salah satu metode yang dapat membuat siswa aktif adalah metode *Learning Tournament* yang dimodifikasi dengan media pembelajaran Ular Tangga.

*Learning Tournament* merupakan suatu pembelajaran secara kooperatif di mana siswa belajar secara berkelompok dan guru memberikan materi untuk dipahami siswa. Setiap kelompok dituntut untuk saling bekerjasama untuk memenangkan tournament yang dituangkan dalam bentuk permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini berupa kumpulan soal – soal yang wajib dikerjakan oleh setiap kelompok di setiap petaknya. Melalui Strategi ini, akan terlihat siswa yang aktif dan yang pasif. Suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar dan saling bertukar pikiran dengan temannya sendiri. Selain dapat meningkatkan kemampuan siswa secara individu, juga melatih dalam bekerjasama dalam kelompok yang pada akhirnya memacu peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, maka hal itulah yang mendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang penerapan strategi *Learning Tournament* dengan media

pembelajaran ular tangga yang diharapkan aktivitas siswa dalam belajar matematika dapat meningkat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di SMP kelas VII Gondang, Sragen?
2. Adakah peningkatan keaktifan siswa selama proses belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga serta untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran matematika.

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan keaktifan siswa dengan strategi pembelajaran *Learning Tournament* dengan media pembelajaran ular tangga.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Menanamkan kreativitas dalam usaha pembenahan pembelajaran.

###### b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
- 2) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika
- 3) Siswa mempunyai kedudukan sama dalam menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran matematika.

## E. Definisi Istilah

### 1. Keaktifan Dalam Pembelajaran Matematika

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2006: 29) dituliskan bahwa aktifitas diartikan sebagai kegiatan, kesibukan, keaktifan, kerja atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan pada tiap bagian Menurut Sriyono, dkk (1992:75) yang dimaksud dengan keaktifan adalah bahwa pada waktu pendidik mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani.

### 2. Strategi *Learning Tournament*

*Learning Tournament* atau belajar melalui turnamen merupakan cara aktif dan menyenangkan yang digunakan untuk meninjau ulang materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Sebenarnya strategi pembelajaran *Learning Tournament* merupakan penyederhanaan dari *Teams Games Tournament*. Teknik ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawannya. Strategi *Learning Tournament* menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim. Strategi ini dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran berupa fakta, konsep dan keahlian yang luas (Silberman, 2001: 151).

### 3. Media Pembelajaran Ular Tangga

Alat peraga pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru untuk membantu memperjelas materi ajar yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Alat peraga pembelajaran merupakan media pembelajaran. Media

pembelajaran ular tangga merupakan permainan yang ditujukan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Sama halnya dengan permainan ular tangga pada umumnya. Sesuatu yang berbeda dari permainan yang sering dijumpai yaitu tiap petak berisi soal-soal yang harus dijawab pada saat memijaknya. Dadu yang digunakan dalam media ini diganti menjadi beberapa gulungan kertas yang berisi angka dari 1 sampai 5.