

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Matematika selama ini dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan menjadi momok bagi setiap siswa. Padahal penguasaan materi matematika merupakan dasar untuk menguasai ilmu lainnya. Terbukti pada pendidikan di Indonesia, matematika sudah dipelajari mulai dari jenjang pendidikan paling dasar sampai perguruan tinggi. Bahkan di setiap jenjang pendidikan di Indonesia, matematika merupakan bidang studi yang masuk dalam Ujian Akhir Nasional.

Mengingat pentingnya matematika dipelajari, maka diharapkan dalam setiap pembelajaran matematika dapat menjadikan siswa untuk senang belajar matematika. Selama ini aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa masih monoton, hanya mendengarkan guru menerangkan materi, mencatat materi yang tertulis di papan tulis, dan mengerjakan soal yang diberikan guru. Pembelajaran masih bersifat konvensional dimana guru hanya menguasai materi yang akan disampaikan saja tanpa menggunakan model pembelajaran tertentu dalam penyampaiannya sehingga tidak terjalin interaksi edukasi yang baik antara guru dengan siswa. Padahal interaksi sangatlah penting dalam sebuah pembelajaran.

Popi Sopiadin (2010: 44) menjelaskan bahwa interaksi antara siswa sebagai pihak yang belajar dengan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya merupakan bagian yang sangat vital dalam

pembelajaran matematika. Interaksi edukasi yang baik antara guru dengan siswa akan berpengaruh terhadap aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran di SMP Negeri 3 Colomadu ditemukan keragaman masalah, salah satunya tentang rendahnya aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dari: 1) Siswa yang berani mengajukan pertanyaan hanya sebesar 15,625%. 2) Siswa yang mempunyai keberanian untuk mengerjakan soal di depan kelas hanya sebesar 21,875%. 3) Aktivitas siswa dalam berdiskusi hanya sebesar 18,125%.

Selain rendahnya aktivitas siswa, terdapat masalah lain yaitu rendahnya kreativitas siswa. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut: 1) Kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan hanya 18,750%. 2) Siswa dalam mengajukan ide atau gagasan hanya sebesar 6,250%.

Banyak hal yang mempengaruhi rendahnya aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu yang mempengaruhi adalah pembelajaran yang kurang efektif. Selama ini guru menerapkan model pembelajaran yang masih konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berminat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam menyampaikan materi guru tidak mengaitkannya dengan masalah sehari-hari yang sering dihadapi oleh siswa sehingga siswa tidak dapat memahami arti penting materi tersebut bagi kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang seperti ini juga tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri. Penilaian terhadap

diri sangat penting karena dengan penilaian diri siswa dapat mengetahui apa yang menjadi kekurangan dan kelebihan dirinya. Dengan keadaan seperti ini siswa tidak dapat mencapai kepuasan dalam belajar.

Menurut Joyce Bruce (2009: 7) cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mendidik mereka sendiri. Siswa akan tertarik mempelajari matematika jika proses pembelajarannya berpihak pada aktivitas dan kreativitas siswa. Hal itu menjadi problematika tersendiri di kalangan pendidik sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Penerapan model pembelajaran tersebut dimaksudkan agar guru mampu mengatasi kesulitan dalam melaksanakan tugas mengajarnya dan juga kesulitan belajar peserta didik.

Model pembelajaran yang merangsang minat atau perhatian siswa dapat meningkatkan interaksi siswa dengan guru. Siswa merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi yang diajarkan pun harus berkaitan atau relevan dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa agar siswa mudah untuk memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Evaluasi juga sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Guru hendaknya mengajak siswa untuk melakukan evaluasi terhadap apa yang dipelajari. Kemudian guru juga memberikan penghargaan kepada hasil yang telah dicapai oleh siswa sehingga siswa dapat merasa puas atas apa yang telah

dilakukannya. Selain itu, guru hendaknya selalu memberikan motivasi untuk menanamkan rasa percaya diri dalam diri siswa. Kepercayaan diri yang tinggi dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang percaya bahwa dirinya bisa akan lebih mudah memahami dan menguasai materi.

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Salah satunya adalah model pembelajaran ARIAS (*assurance, relevance, interest, assessment, dan satisfaction*). Model ini merupakan satu kesatuan dari lima komponen teori-teori belajar Wijaya (2008) dalam *wordpress.com* yaitu *assurance* (percaya diri), *relevance* (relevansi), *interest* (minat atau perhatian), *assessment* (evaluasi), dan *satisfaction* (kepuasan). Dengan diterapkannya model ini dalam pembelajaran, siswa akan lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Materi yang disampaikan pun dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari yang tak jauh dari sekitar mereka sehingga siswa dapat dengan mudah memahami serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Minat atau perhatian siswa pun dapat ditingkatkan dengan diterapkannya model ini dalam pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu siswa juga dapat melakukan evaluasi terhadap apa yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran.

Di samping itu upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran dilakukan dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT

(*Teams Games Tournament*). TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game* dan turnamen. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya aktivitas dan kreativitas belajar matematika yang dialami siswa, sehingga berdampak pada meningkatnya kualitas dan hasil belajar.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Colomadu?
2. Apakah penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Colomadu?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan tentang:

- a. Peningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Colomadu.
- b. Peningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika

di SMP Negeri 3 Colomadu.

## 2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan tentang:

- a. Peningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VIII dengan penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT di SMP Negeri 3 Colomadu.
- b. Peningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIII dengan penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT di SMP Negeri 3 Colomadu.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan keilmuan tentang:

- a. Penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika.
- b. Penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman mengenai pembelajaran di kelas, serta untuk meningkatkan prestasi belajar matematika.

- b. Bagi Guru, agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SMP dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan model pembelajaran matematika dan peningkatan kualitas tenaga pengajar maupun peserta didik.
- d. Bagi Penulis, dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif TGT dan mengetahui kelebihan serta kekurangan dari pembelajaran ini.