

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia semakin mudah dalam mendapatkan informasi dan manfaat yang banyak, sehingga manusia dimanjakan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Ilmu pengetahuan dan teknologi harus memiliki prioritas yang penting dalam kelangsungannya untuk bertahan dalam situasi dan kondisi yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang karena adanya pemikiran, kreativitas keaktifan dan kerja keras dari manusia. Manusia dapat memperoleh dan mengembangkan pemikiran, keaktifan, dan kreativitas yang dimilikinya dalam dunia pendidikan.

Pendidikan adalah aktivitas pembelajaran yang ditandai dalam bentuk interaksi edukatif dengan menempatkan peserta didik sebagai subyek pendidikan, tetapi masih juga pendidikan diprasyarkan untuk penunaian tugas yang mengarahkan pada upaya memberi arah dan watak pada peserta didik (Jumali dkk, 2008:18). Pendidikan membutuhkan sikap yang aktif, kreatif, inovatif dan berfikir kritis dalam kegiatan pembelajaran agar apa yang ada dan telah dipelajari dapat ditangkap atau diterima dengan baik.

Pendidikan di Indonesia perlu mengembangkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran di dalam kelas bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan di

Indonesia. Namun dilain pihak, disaat dunia pendidikan ingin berkembang, sering muncul berbagai masalah salah satunya yaitu minat siswa dalam pembelajaran di kelas masih terlalu rendah, khususnya mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan sangat penting. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan siswa dalam ujian akhir nasional (UAN). Matematika juga diberikan kepada semua jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Sehingga jam mata pelajaran matematika lebih banyak daripada mata pelajaran lain.

Matematika merupakan pelajaran yang abstrak sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika itu susah dan sulit untuk dipahami. Sehingga tidak banyak siswa yang kemudian malas belajar matematika. Pada umumnya guru matematika menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas yang lalu dan memberi pelajaran baru, siswa mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis, guru memberi contoh dan mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Cara mengajar seperti itu akan membuat siswa jenuh dan bosan dalam pembelajaran matematika. Strategi pembelajaran yang kurang tepat dan renggangnya interaksi antara siswa dan guru bisa menjadi salah satu penyebab lemahnya minat belajar matematika.

Pembelajaran tersebut diatas nampaknya juga terjadi di SMP Al Islam 1 Surakarta, dimana kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan konvensional.

Pembelajaran konvensional baik tapi lebih membuat siswa kurang aktif, bosan, dan kurang menyenangkan, sehingga banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pelajaran matematika. Kurang berminatnya siswa dalam mengikuti pelajaran matematika dapat terlihat dari : sedikitnya siswa yang 1) mempersiapkan buku pelajaran sebelum pelajaran dimulai, 2) siswa yang berani mengungkapkan ide atau gagasan, 3) siswa yang aktif dalam proses tanya jawab, 4) siswa yang mencatat dan membuat rangkuman, 5) siswa yang mengerjakan PR dengan baik. Pembelajaran konvensional tersebut nampaknya kurang tepat untuk proses pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP dimana sifat siswa Sekolah Menengah yang umumnya sudah lebih kritis dalam belajar.

Pengelolaan pembelajaran yang efektif akan menjadi titik awal keberhasilan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau suatu hasil belajar yang diinginkan (Wragg Dalam Jihad dan Haris, 2009: 12).

Suprijono (2009:133) dalam bukunya *Cooperative Learning teori dan Aplikasi PAIKEM*, telah menulis metode pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah *Time Token*. *Time Token* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana bertujuan agar siswa tidak mendominasi kegiatan pembelajaran. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif, salah satunya melalui kegiatan belajar kelompok yang akan membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran.

Minat siswa dalam belajar matematika perlu mendapatkan sorotan. Sistem kurikulum sekarang ini menuntut siswa agar selalu aktif dalam belajar. Agar belajar matematika menjadi bermakna tidak cukup hanya dengan mendengar, melihat dan mencatat apa yang ada di papan tulis dan apa yang didengar. Tetapi harus melakukan aktifitas (membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan, presentasi, diskusi, mencatat, dll). Hal ini diharapkan dapat mengubah cara berpikir siswa tentang matematika yang menyenangkan sehingga berujung pada peningkatan minat belajar matematika.

Berdasarkan hal itu, maka tugas guru bukan hanya memberi pengetahuan saja, tetapi juga membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih berminat pada mata pelajaran matematika. Berpijak pada hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas masih banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika.

Masalah yang timbul antara lain:

1. Masih banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dimengerti sehingga membuat siswa tidak suka dan kurang tertarik pada pelajaran matematika dan cenderung malas untuk mempelajarinya.

2. Masih kuatnya paradigma guru di lingkungan sekolah sehingga guru masih cenderung berorientasi pada penyelesaian target materi dan nilai bukan berorientasi pada proses sehingga pembelajaran terpusat pada guru.
3. Cara mengajar guru yang kurang menarik mempengaruhi kurang adanya minat belajar siswa terhadap matematika, sehingga siswa kurang dapat menerima pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh meyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi. Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan metode *cooperative learning* tipe *time token*.
2. Minat siswa dalam belajar matematika dibatasi, yaitu mempersiapkan buku pelajaran sebelum pelajaran dimulai, berani mengungkapkan ide atau gagasan, aktif dalam proses tanya jawab, mencatat dan membuat rangkuman, dan mengerjakan PR dengan baik.
3. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII semester genap di SMP Al Islam 1 Surakarta tentang Lingkaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan umum penelitian ini adalah: apakah penerapan metode pembelajaran

Cooperative Learning tipe *Time Token* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan melakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *Cooperative Learning* tipe *Time Token*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Time Token* dapat digunakan sebagai alternative untuk meningkatkan minat belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika
- b. Memberikan pengalaman langsung pada siswa sebagai subyek penelitian, sehingga diharapkan siswa memperoleh pengalaman tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

- c. Sebagai masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai metode *Cooperative Learning* tipe *Time Token*.