

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga matematika bisa disebut sebagai dasar dari ilmu pengetahuan. Oleh karena itu matematika harus dikuasai oleh segenap warga Negara sebagai sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dalam era globalisasi yang berteknologi maju disaat sekarang maupun yang akan datang (Abdurrahman,2003:253). Akan tetapi bagi sebagian pelajar, matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak disukai bahkan di benci.

Sebagian siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati. Mereka memandang matematika sebagai sesuatu yang sulit dan membebani, bahkan sebagian diantaranya memandang matematika adalah momok yang senantiasa menghadirkan ketegangan. Suasana traumatik terhadap matapelajaran matematika ini sangat jelas pada perilaku siswa ketika mengikuti mata pelajaran matematika

Contoh cukup mencolok adalah ketika berlangsung proses belajar mengajar banyak siswa yang gelisah, minta izin ke kamar kecil, tidak

memperhatikan penjelasan dari guru, bersikap pasif, serta sering melakukan perbuatan yang membuat suasana kelas tidak kondusif. Kurangnya motivasi belajar matematika juga ditunjukkan oleh sikap siswa yang sebagian besar kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan dari guru serta pemusatan perhatian terhadap pelajaran yang kurang. Sebagian besar siswa pasif, mereka tidak berani berbicara tentang apa apa yang sudah dan belum mereka ketahui. Sehingga siswa-siswa sudah memahami atau belum pelajaran yang disampaikan sulit diketahui oleh guru. Rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika diakibatkan karena pelajaran matematika diampu oleh guru yang tidak profesional, tidak mau kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga akibat lebih lanjut adalah rendahnya pencapaian prestasi belajar siswa (N. Styaningsih et.al, 2006:35).

Prestasi dan motivasi belajar memiliki hubungan kesebandingan dengan peningkatan mutu pendidikan, yaitu apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan maka prestasi belajar yang dicapai harus ditingkatkan, dan untuk meningkatkan prestasi belajar dibutuhkan motivasi yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini menempatkan motivasi dan prestasi belajar pada posisi yang penting dalam proses belajar, akan tetapi realita di lapangan menunjukkan bahwa

banyak siswa yang tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi pada mata pelajaran matematika

Untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam pelajaran matematika maka perlu usaha peningkatan motivasi dengan member variasi metode pembelajaran yang bersifat kooperatif learning yang menarik atau menyenangkan yang melibatkan siswa yang dapat meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa. Pendekatan pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh dan hasil belajar lebih positif daripada pembelajaran kompetitif (Marwiyanto 2007:109).

Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif tipe "*Teams Games Tournament*" atau biasa disingkat TGT. Dalam TGT siswa melakukan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan menumbuhkan motivasi dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam metode pembelajaran kooperatif learning dengan tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika

Menggunakan Metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi suatu masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika
2. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan
3. Pandangan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.

C. PEMBATAHAN MASALAH

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*
2. Motivasi belajar adalah keadaan dalam diri siswa yang mendorong keinginan siswa untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran, yang ditandai dengan adanya keinginan siswa

untuk bertanya, mengerjakan tugas dan kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal.

D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran matematika dengan metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?
2. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses pembelajaran melalui metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dilakukan oleh guru matematika sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan member manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melalui metode Kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament, sebagai alternatif untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan metode *Teams Games Tournament*, bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *Kooperatif tipe Teams Games Tournament*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan informasi pentingnya motivasi dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi Guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.
- d. Bagi perpustakaan, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.