

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

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

Kenyataan ini guru berupaya semaksimal mungkin untuk memberi motivasi agar anak bisa mandiri untuk belajar matematika. 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 hasil yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil siswa. Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan.

Dari penelitian yang telah dilakukan di MA NS Pandangan, Rembang juga tidak terlepas dari permasalahan mengenai proses pembelajaran matematika. Hasil pengamatan peneliti di MA NS Pandangan, Rembang saat berlangsungnya pembelajaran matematika adalah motivasi belajar dan hasil 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 bertanya dan menjawab pertanyaan guru), dan tidak mengerjakan tugas belajar dengan baik. Hasil belajar matematika siswa pada Bentuk Pangkat, Akar dan Logaritma masih rendah karena siswa yang memiliki hasil 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. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa matematika sangat rendah bila di bandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

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.

Bentuk Pangkat, Akar dan Logaritma adalah salah satu materi yang tidak mudah diajarkan kepada siswa SMA/MA karena bentuk pangkat, akar dan logaritma merupakan bagian dari bab trigonometri. Bab trigonometri 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 bentuk pangkat, akar dan logaritma. 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.

Oleh karena itu, untuk mengatasi pembelajaran matematika hendaknya guru mampu memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar matematika dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika. Dari strategi pembelajaran yang ada, strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament*.

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. (Mel Silberman, 2007 : 151)

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

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 matematikasetelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* bagi siswa kelas X-2 semester ganjil MA NS Pandangan.
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika padasetelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* bagi siswa kelas X-2 semester ganjil MA NS Pandangan,

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang telah dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada bentuk pangkat, akar dan logaritma setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* bagi siswa kelas X-2 semester ganjil MA NS Pandangan,
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada bentuk pangkat, akar dan logaritma setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* bagi siswa kelas X-2 semester ganjil MA NS Pandangan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini dapat memberi masukan pada pembelajaran matematika utamanya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada strategi pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran matematika yang berdampak pada peningkatan hasil 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 hasil 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 hasil 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 Istilah

a. Motivasi dan Hasil Belajar Matematika

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.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Hasil belajar tiap siswa dikelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Hasil belajar terwujud dalam lembar jawaban soal ulangan atau ujian, dan yang terwujud karya atau benda.

b. Strategi Pembelajaran Aktif tipe Learning Tournament

Strategi pembelajaran aktif *Learning Tournament* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara member kesempatan siswa untuk bekerja secara tim.

Strategi ini cukup menyenangkan karena mengajak siswa untuk bergerak sehingga membuat siswa tidak jenuh. Strategi ini memberikan kesempatan siswa untuk bekerja sama secara tim.