

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu obyek pembelajaran pada satuan pendidikan dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah keatas dan memainkan peranan yang sangat penting sebagai sarana berpikir deduktif, logik dan ilmiah dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan diperlukan guna menunjang keberhasilan siswa dalam menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi di era persaingan yang kompetitif dan bersifat holistik.

Aktifitas siswa dalam belajar matematika merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dengan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran matematika. Aktifitas belajar matematika sangat diperlukan untuk tercipta pembelajaran yang interaktif dan hasil belajar yang baik. Dengan adanya aktifitas belajar yang interaktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dibenak siswa. Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru, siswa berani mengerjakan soal-soal latihan didepan kelas merupakan suatu tindakan bahwa siswa tersebut aktif dalam mengikuti proses belajar matematika dikelas.

Hal yang sangat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan aktifitas dalam pembelajaran masih sangat rendah. Siswa gaduh sendiri pada saat pembelajaran berlangsung, siswa jarang bertanya, siswa kurang aktifitas dalam mengerjakan soal-soal latihan matematika. Hal itu yang menyebabkan sebagian besar siswa menjadi pasif dan menurunnya hasil belajar matematika.

Hasil observasi di SMP Negeri 2 Sawit kelas VIIB semester genap diperoleh tingkat aktifitas dan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Diamati dari aktifitas siswa diperoleh data awal bahwa presentase 1) siswa yang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung hanya 6,67%; 2) siswa yang mengerjakan

soal-soal latihan di depan kelas hanya 16,67%; 3) siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru 23,33%. Dilihat dari hasil belajar siswa, siswa yang memenuhi kriteria KKM hanya 26,67%.

Rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang dialami siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Sawit di sebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pembelajaran matematika yang masih konvensional dimana guru mengajar hanya dengan metode ceramah. Guru sebagai pusat belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dan kurang rajin dalam mengerjakan latihan - latihan soal yang diberikan guru. Sehingga siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan akar penyebab masalah diatas, hendaknya dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dalam belajar matematika, sehingga tujuan pengajaran akan tercapai dengan baik. Oleh karena itu, pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Salah satunya yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Teams Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di

meja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIIB SMP N 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah ada peningkatan aktifitas belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIB SMP N 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015?
- b. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIB SMP N 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

- a) Untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIIB SMP N 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015.
- b) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIIB SMP N 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015.

2. Tujuan Khusus

- a) Untuk meningkatkan aktifitas belajar matematika melalui metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIB SMP N 2 Sawit.
- b) Untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIB SMP N 2 Sawit.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a) Menambah pengetahuan baru dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIB SMP N 2 Sawit.
 - b) Sebagai dasar untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.
 - c) Sebagai acuan untuk peneliti berikutnya yang sejenis.
2. Secara Praktis
 - a) Manfaat bagi siswa yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika serta juga dapat membantu siswa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.
 - b) Manfaat bagi guru yaitu sebagai referensi strategi baru dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa akan lebih cepat menerima materi yang disampaikan oleh guru.
 - c) Manfaat bagi sekolah yaitu memberikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika di SMP N 2 Sawit.
 - d) Manfaat bagi peneliti yaitu mendapatkan pengalaman secara langsung dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika.