

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menghadapi dunia yang semakin berkembang seperti sekarang ini dibutuhkan manusia-manusia yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan sebuah negara, matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, karena matematika dapat memberikan kemampuan untuk berfikir logis memecahkan masalah, memberi ketrampilan tinggi dalam berfikir kritis, serta kreatif dalam menyelesaikan masalah, untuk itu menjadi suatu keharusan matematika dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat atas. Disadari atau tidak manusia akan senantiasa berhubungan dengan matematika.

Menurut Johnson dan Rising dalam Risnawati mengatakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan proses berfikir.¹ Mengingat peran penting matematika, maka matematika perlu mendapat perhatian lebih, perhatian tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, dengan demikian meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap

¹ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, Pekanbaru: Suska Press, 2008, h. 1.

komponen atau unsur yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Dan dalam mencapai tujuan pembelajaran komponen tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, alat peraga dan evaluasi.² Dalam melaksanakan lima komponen tersebut dalam kelas maka guru perlu mendesain atau memilih model pembelajaran.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial.³ Dengan demikian model pembelajaran akan menjadi petunjuk seorang guru dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru harus memperhatikan kondisi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, karena motivasi merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendaya gunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar.⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Ratio Sinaga, S.Pd. salah seorang guru matematika di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar bahwa motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah tersebut masih tergolong rendah terutama pada siswa kelas VIII, hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

² Asef Umar Fakhruddin, *Menjadi Guru Favorit*, Yogyakarta: Diva Press, 2011, h. 36

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, h. 46

⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2010, h.180

1. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran didepan kelas.
2. Hanya beberapa siswa saja yang menjawab ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.
3. Dalam proses belajar mengajar siswa yang aktif hanya beberapa siswa saja (kurang dari 50 %).
4. Hanya sebagian siswa yang mampu menyelesaikan soal atau menjawab latihan yang diberikan guru
5. Hasil ulangan matematika siswa banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)
6. Dalam proses belajar masih ada siswa yang mengerjakan tugas pelajaran lain.

Guru matematika menjelaskan yang memiliki keinginan belajar matematika hanya beberapa siswa saja, dan itu biasanya terjadi pada siswa yang memiliki kemampuan tinggi, berbagai upaya telah di lakukan oleh guru matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa diantaranya menggunakan alat peraga, diskusi, dan sebagainya, namun motivasi dan hasil belajar siswa belum mengalami peningkatan.

Untuk mengatasi berbagai gejala-gejala tersebut, guru perlu mencari model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. peneliti memberikan dua model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.⁵ STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual dan rekognisi tim. Tipe STAD menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah tiap kelompok 4-5 orang.

Dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* lebih menekankan pada aktifitas siswa yang memotivasi dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat mengerjakan kuis dengan baik. Dalam STAD setiap individu menyumbangkan skor kepada kelompoknya dari hasil kuis yang telah mereka kerjakan.

Tidak jauh berbeda dengan *Student Teams Achievement Division*, tipe *Teams Games Tournament*, juga mengharuskan setiap anggota kelompok bekerjasama dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan. Dan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka setelah selesai pokok bahasan akan diadakan turnamen. Hasil turnamen tersebut akan menentukan penghargaan yang diterima oleh setiap kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* kesamaan dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* diantaranya

⁵ Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning*, Bandung: Nusa Media, 2005, h.143

menghendaki adanya kerjasama yang baik dalam kelompok, memastikan setiap anggota kelompok telah memahami materi pelajaran, adanya persaingan serta penghargaan kelompok.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Jhon di Madrasah Tsanawiyah Al Khairiyah Teluk Pambang Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dan penelitian yang dilakukan Arnidasari yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 4 Tambang Kecamatan Tambang setelah menerapkan model *Time Continuum* dengan strategi kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Dari dua penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti ingin membandingkan dua model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Student Teams Achievement Division* pada Siswa SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar”.

B. Defenisi Istilah

Agar terhindar dari kesalah pahaman terhadap judul ini maka peneliti menjelaskan istilah-istilah dalam judul tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁶
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah tipe pembelajarn kooperatif dengan kelompok kecil. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.⁷
3. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang berkaitan dengan STAD, setiap siswa memainkan permainan dengan a anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁸
4. Motivasi Belajar adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.⁹

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*, Bandung: Kencana, 2005, h. 241

⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 241

⁸ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Jawa Timur: Masmmedia Buana Pustaka, 2009, h.54

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, h. 152

5. Hasil Belajar adalah suatu proses memperoleh perubahan tingkah laku untuk mendapatkan pola-pola respon baru yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan secara efisien.¹⁰

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan masalah-masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
- b. Siswa kurang memahami materi pembelajaran.
- c. Metode yang digunakan guru belum mampu memotivasi siswa.
- d. Ketika diberi tugas yang mengerjakan sendiri hanya beberapa siswa saja.
- e. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah terdapat banyak sekali faktor yang berhubungan dengan masalah yang dikaji, namun karena terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga peneliti serta analisis yang dikuasai maka peneliti membatasinya terhadap menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Student Team Achievement Division* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa Kelas VIII pada materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar”.

¹⁰ Mulyadi, *Diagnosis kesulitan Belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*, Yogyakarta: Nuha Litera, 2010, h. 94

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Student Team Achievement Division* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Division Teams Games Tournament* dengan *Student Team Achievement* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui ada tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan *Student Teams Achievement Division* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

- b. Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan *Student Teams Achievement Division* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat berguna sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa, dan dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah.
- b. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan disekolah dan perbaikan proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman langsung belajar menggunakan sistem kelompok yang bervariasi.
- d. Bagi peneliti, sebagai landasan berpijak dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas, dan sebagai sarat dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN SUSKA RIAU