

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan matematika di Indonesia berkembang sejalan dengan perkembangan pendidikan matematika dunia. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa mutu pendidikan matematika di Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan mutu pendidikan matematika di beberapa negara. Disinyalir terdapat berbagai penyebab rendahnya mutu pendidikan matematika siswa diantaranya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan siswa terhadap suatu kegiatan belajar yang dilakukannya dengan perasaan senang, adanya perhatian dan keaktifan berbuat. Minat belajar mempunyai pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa yang tidak berminat terhadap suatu pelajaran tidak mempunyai perhatian terhadap apa yang diajarkan guru, siswa menjadi acuh, tidak mendengarkan penjelasan guru, bahkan ribut sendiri, sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif, siswa merasa jenuh dalam menerima pelajaran matematika dan enggan mengungkapkan atau penyelesaian dari masalah yang diberikan guru bahkan siswa cenderung malas-malasan, tidak memperhatikan, berbicara sendiri selama pelajaran. Akibatnya siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru pengampu mata pelajaran matematika di MA Ma'arif Hasan Munadi Bagedan Ponorogo, ditemukan keragaman masalah diantaranya adalah banyak siswa tidak fokus dalam pembelajaran, sehingga cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan dan berbicara dengan teman lainnya, banyak siswa yang tidak mencatat penjelasan guru, banyak siswa yang kurang aktif dalam menanggapi penjelasan guru, cenderung kurang aktif jika ada diskusi dengan temannya, banyak siswa tidak mengerjakan tugas dari guru baik yang langsung maupun jika pada jam kosong. Hal ini juga didukung dengan hasil nilai ulangan siswa, dengan KKM 68 didapat dari 18 siswa kelas X, 5 siswa yang sudah memenuhi KKM dan 13 siswa belum memenuhi KKM. Jadi ada 27,78% siswa tuntas yang nilainya lebih dari sama dengan KKM dan 72,22% siswa belum tuntas yang nilai kurang dari KKM (Sumber Rekap Nilai Matematika Semester Gasal Kelas X MA Ma'arif Hasan Munadi Badegan Ponorogo, 2015). Permasalahan tersebut disebabkan beberapa faktor antar lain minat belajar siswa rendah, siswa sangat malas untuk belajar dan siswa malas untuk mengerjakan latihan soal.

Berdasarkan masalah diatas seharusnya seorang guru hendaknya menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Karena inti pokok dalam pembelajaran adalah siswa yang belajar. Oleh karena itu, sudah seharusnya siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Jika siswa aktif dan bersungguh-sungguh dalam pembelajaran maka akan mempermudah siswa dalam menerima dan menguasai materi yang telah disampaikan.

Salah satu model Pembelajaran yang akan diterapkan adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa untuk membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dan mengandung unsur permainan serta motivasi belajar. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru serta mencatat hal-hal yang dianggap penting untuk memudahkan saat diskusi kelompok karena tiap anggota dalam tim mempunyai kewajiban untuk menambah poin bagi skor timnya. TGT juga memberi kesempatan siswa untuk lebih aktif dikarenakan semakin banyak menjawab soal dengan benar akan menambah skor untuk kelompoknya, sehingga diharapkan siswa terbiasa untuk mengerjakan soal dengan benar untuk menunjang peningkatan prestasi belajar siswa.

Dari uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “*UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS X MA MA'ARIF HASAN MUNADI BADEGAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016*”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Minat belajar siswa yang rendah, siswa malas untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas dalam pembelajaran.
- b. Banyak siswa tidak fokus dalam pembelajaran, sehingga cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan dan berbicara dengan teman lainnya,
- c. Banyak siswa yang tidak mencatat penjelasan guru,
- d. Banyak siswa yang kurang aktif dalam menanggapi penjelasan guru,
- e. Siswa cenderung kurang aktif jika ada diskusi dengan temannya,
- f. Siswa tidak semangat dalam mengerjakan latihan soal.
- g. Prestasi belajar yang dicapai oleh para siswa kurang maksimal.

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identitas masalah tersebut peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X MA Ma'arif Hasan Munadi Badegan Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016 dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*?
- b. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas X MA Ma'arif Hasan Munadi Badegan Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016 dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X MA Ma'arif Hasan Munadi Badegan Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016 dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*.
- b. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas X MA Ma'arif Hasan Munadi Badegan Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016 dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*.

### 1.5 Manfaat penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

- a. Bagi Guru  
Sebagai rujukan untuk memperbaiki cara mengajar di kelas dan juga sebagai tambahan daftar referensi dalam menyiapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktivitas sehingga meningkatkan prestasi belajar.
- b. Bagi Siswa  
Diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam mata pelajaran matematika sehingga hal tersebut berdampak pada pencapaian prestasi belajar siswa yang maksimal.
- c. Bagi Peneliti  
Menambah pengetahuan tentang bermacam-macam model pembelajaran yang kreatif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran kelas yang bervariasi.