

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan merupakan modal utama seseorang yang harus ditingkatkan dalam rangka melaksanakan pembangunan suatu negara serta untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju sehingga dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Kegiatan pendidikan tidak bisa diabaikan karena masa depan bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan suatu bangsa itu sendiri. Tetapi praktik pendidikan yang selama ini berlangsung dari 5 sekolah di Ponorogo salah satu kota di Indonesia yang saya observasi ternyata masih jauh dari hakikat pendidikan yang sesungguhnya, khususnya pada pembelajaran matematika.

Proses pembelajaran yang baik adalah apabila siswa mengalami kegiatan tersebut, sehingga berpeluang bagi mereka untuk menemukan sendiri teori – teori ataupun pengetahuan. Selain itu pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa apabila konsep yang akan dipelajari disampaikan dalam konteks hubungan yang tidak asing dengan kehidupan sehari – hari siswa. Mereka akan banyak mendapat ilmu dan pengalaman apabila bekerja dalam kelompok, yaitu akan berbagi dan belajar memecahkan masalah bersama. Yang jadi kendala dalam pelajaran adalah matapelajaran matematika, karena pelajaran matematika

merupakan salah satu pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa, sehingga siswa kurang suka dalam belajar, misalnya pada siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Kauman Ponorogo salah satu sekolah dari lima sekolah yang telah saya observasi di Ponorogo. Rata-rata siswa disana sangat sensitif dengan pelajaran matematika tersebut, sehingga siswa minim sekali dalam menyerap materi yang diajarkan guru dalam pelajaran matematika, dan menjadikan siswa kurang memahami dalam pelajaran tersebut. Menurut guru mata pelajaran matematika di MTs N Kauman Ponorogo ulangan harian untuk pelajaran matematika pada kelas VIII A rata-rata dibawah nilai KKM yang telah ditetapkan dan untuk mencukupinya maka guru sering mengadakan remedial agar bisa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Menurut beliau faktor penyebabnya dikarenakan sebagian siswa tidak menyukai pelajaran tersebut sehingga motivasi siswa untuk belajar kurang dan menyebabkan materi yang diserap siswa juga ikut berkurang, maka dari itu masih ada siswa yang nampak kebingungan dalam menyelesaikan setiap ada permasalahan dalam pelajaran matematika walaupun ada sebagian siswa yang telah mengerti. Oleh karena itu, perlu dilakukan usaha memperbaiki keadaan ini agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru matematika dan siswa siswi kelas VIII A pembelajaran selama ini masih menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas sedangkan siswa hanya mencatat semua yang dituliskan guru di papan tulis. Pembelajaran seperti ini cenderung monoton dan membosankan sehingga materi – materi pelajaran matematika menjadi sulit dipahami. Kondisi ini akhirnya berdampak pada nilai prestasi siswa yang tidak

meningkat, dikarenakan kesukaan siswa pada materi tersebut yang sangat minim. Maka dari itu siswa membutuhkan motivasi yang cukup besar agar siswa semangat dalam belajar.

Model *team game tournament* dipilih untuk diterapkan pada pembelajaran matematika Madrasah Tsanawiyah Negeri Kauman Ponorogo tepatnya di kelas VIII A, agar siswa dapat menggali potensi dirinya dan mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Pembelajaran *team game tournament* tidak hanya mengajarkan cara berhitung tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih fokus dalam mengerjakan sesuatu dan kepercayaan diri sehingga siswa akan mendapatkan prestasi yang memuaskan. Dengan menggunakan model ini diharapkan pada pembelajaran matematika dapat lebih aktif dan menyenangkan.

Dari uraian di atas, maka salah satu upaya yang dianggap dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model *team game tournament* sebagai salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan sangat cocok untuk siswa MTs/SMP karena mengajarkan mereka untuk saling bekerja sama dan berbagi pendapat. Tujuan dari pengambilan model ini sendiri agar model ini bisa meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga siswa bisa bekerjasama dengan baik.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul: “*Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar*

Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pelajaran Matematika Di MTs N Kauman Ponorogo 2013/2014".

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode *team game tournament*.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode *team game tournament*.
3. Mengetahui kendala-kendala dan peningkatan metode *team game tournament* pada saat pelajaran berlangsung.

1.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran TGT .
2. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran TGT .

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam pengembangan serta penyempurnaan program pengajaran matematika di sekolah tempat penelitian.
2. Bagi guru, untuk mengetahui variasi tipe model pembelajaran yang lain seperti *Teame Game Tournament* yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam belajar siswa.
3. Bagi siswa, sebagai motivasi terhadap siswa untuk lebih menyenangi pembelajaran matematika yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa belajar dan memperoleh prestasi dalam belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas maka perlu dibatasi terlebih dahulu masalah yang akan diteliti agar memperoleh hasil yang maksimal, yaitu model pembelajaran TGT di terapkan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi siswa terutama pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar pada kelas VIIIA MTs N Kauman Ponorogo.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama didalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota yang heterogen baik jenis kelamin, agama, dan tingkat kemampuan untuk membantu satu sama lain dalam belajar

1.6.2 Team Game Tournament

Model *Team Game Tournament* merupakan pembelajaran dengan diawali pembagian kelompok dengan beranggotakan heterogen, setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. sesudah itu siswa di bentuk kelompok lagi atau bisa disebut dengan tournament dengan kelompok yang kemampuan pesertanya homogen. Kemudian tiap-tiap kelompok diberi game dengan diberi soal-soal permasalahan yang harus dijawab dengan secara kompetisi. Sesudah tournament selesai anak-anak diberikan penghargaan.

1.6.3 Motivasi

Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa itu dapat tercapai

1.6.4 Prestasi belajar.

Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah di capai atas usaha kerasnya dalam belajar. Dengan demikian siswa diminta untuk mempunyai motivasi-motivasi belajar yang cukup tinggi agar dalam melakukan usaha-usaha belajarnya diusahakan semaksimal mungkin.

1.6.5 Bangun Ruang Sisi Datar.

Bangun ruang sisi datar adalah materi yang akan di sampaikan selama penelitian berlangsung.