

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting bagi suatu negara, karena suatu negara yang memiliki pendidikan yang berkualitas akan mempengaruhi masa depan negara itu sendiri. Proses pendidikan pada karakter anak dijelaskan dalam Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 bab 1 asal 1 mengemukakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang tidak kalah penting dalam perkembangan suatu negara adalah pendidikan matematika.

Pendidikan matematika merupakan salah satu fondasi dari kemampuan *sains* dan teknologi. Depdiknas (2006: 153) menyatakan bahwa untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Menurut Permendiknas (2006) dalam prosesnya pendidikan matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Untuk memperoleh tujuan tersebut harus ada energi penggeraknya yaitu motivasi, menurut Sani (2014: 49) tanpa motivasi belajar,

seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar.

Menurut Uno (2016: 23) motivasi memiliki hakikat sebagai dorongan internal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Menurut Sani (2014: 49) motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Sesuai dengan pengertian di atas maka motivasi mempengaruhi berhasil atau gagalnya suatu kegiatan belajar. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Kejenuhan belajar adalah masalah yang banyak dialami oleh para siswa, jika tidak segera diatasi akan berakibat serius dari masalah tersebut, seperti menurunnya motivasi belajar, timbulnya rasa malas yang berat, dan menurunnya prestasi belajar (Muna, 2013: 63). Sejalan dengan itu menurut Mudjiran & Nirwana (2015: 119) siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar. Penyebab rendahnya motivasi belajar adalah faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan keluarga dan faktor lingkungan masyarakat (Doni, 2015: 2). Penelitian yang dilakukan peneliti ini bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses belajar yaitu lingkungan sekolah.

Dari hasil pengamatan peneliti saat observasi di MTs Paradigma Palembang pada kegiatan pembelajaran, masih ada sebagian siswa dalam

proses pembelajaran yang terlihat kurang bersemangat untuk belajar. Tindakan siswa tersebut seperti, sering mengobrol, jarang bertanya jika tidak tahu, dan tidak bersemangat dalam mengerjakan soal latihan. Tindakan siswa tersebut disinyalir metode yang digunakan guru kurang mengikutsertakan peran siswa dalam kegiatan pembelajaran. Didukung dengan keterangan dari hasil wawancara dengan sebagian siswa bahwa, proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah membuat mereka cepat jenuh dalam belajar. Menurut Lasidi (2013: 1) Penggunaan metode pembelajaran seperti ceramah yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran saat ini dirasakan tidak menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar siswa, yang membawa akibat siswa tidak tertarik untuk belajar dan membaca buku pelajaran. Untuk mengatasi masalah motivasi belajar ini menurut Sani (2014: 50) salah satu strategi motivasi belajar adalah menggunakan model instruksional yang bervariasi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dianggap mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Sani (2014, 134) model *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat digunakan untuk memotivasi siswa saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan. Sedangkan menurut Taniredja dalam Astutik & Abdullah (2013: 4-5) model *Teams Games Tournaments (TGT)* memiliki beberapa kelebihan salah satunya adalah motivasi belajar siswa akan bertambah. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* ini sangat membantu menimbulkan motivasi belajar matematika siswa.

Pentingnya motivasi sangat mempengaruhi cara belajar siswa, karena siswa semangat belajar diawali dengan motivasi dari dirinya sendiri ataupun dari faktor luar. Jadi dapat dikatakan bahwa tanpa motivasi belajar, siswa tidak mempunyai semangat dalam melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti akan meneliti dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII MTs Paradigma Palembang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII MTs Paradigma Palembang”

C. Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII MTs Paradigma Palembang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan langkah-langkah yang tepat dalam penyelesaian masalah khususnya pada pelajaran matematika.

2. Bagi guru

Sebagai masukan agar dapat memberikan pelajaran matematika yang menekankan pada motivasi belajar siswa.

3. Bagi dunia pendidikan

Melalui penggunaan model kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas VIII dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.

4. Bagi peneliti

Penelitian tersebut menambah wawasan peneliti terhadap pembelajaran matematika dan sebagai pengalaman dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran matematika.