

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyatakan bahwa proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada siswa untuk mendorong motivasi, kreativitas, minat, inspirasi kemandirian, inisiatif, dan semangat belajar. Aspek yang sangat penting dalam suatu pembelajaran adalah motivasi. Motivasi belajar sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena sebagai faktor yang banyak memberikan pengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran. Hamalik, (2011, hal. 161) mengatakan bahwa motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau tidaknya perbuatan belajar siswa, belajar tanpa adanya motivasi akan sulit untuk berhasil. Karena, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas dalam belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhan.

Kenyataan yang dihadapi saat ini dalam pembelajaran matematika berdasarkan sudut pandang siswa adalah merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 49 Palembang dijelaskan bahwa siswa merasa jenuh serta kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan hal ini dilihat siswa cenderung pasif kurang antusias dalam menyimak penjelasan, jarang mengajukan pertanyaan, lebih tertarik bermain daripada belajar khususnya

matematika. Senada dengan hasil penelitian Sabrina & Yamin (2017) dan penelitian Aunur Rohman & Karimah (2018) mengatakan bahwa motivasi belajar masih tergolong rendah. Hal tersebut dilihat dari keinginan siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan belajar kurang menarik karena siswa cenderung hanya memperhatikan penjelasan dari guru.

Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar siswa untuk tidak bosan serta semangat dalam belajar merupakan suatu hal yang tidak mudah. Motivasi belajar siswa yang masih sangat kurang dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan hasil penelitian Tapantoko (2011) model pembelajaran yang diimplementasikan kurang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini senada dengan penelitian Hastuti (2016) yaitu rendahnya motivasi siswa dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dan bersifat menyelesaikan materi, sehingga materi yang diterima siswa kurang bermakna dan tidak mampu mengendap dalam memori siswa. Sangat diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara keseluruhan dan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar dengan adanya pemberian penghargaan.

Dengan demikian untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar yang bersifat menyenangkan guna meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan *games*. Senada dengan penjelasan Azhar (2017, hal. 19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Pembelajaran dengan *games* efektif

dalam menarik perhatian siswa, dan berkontribusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika (Meletiou-Mavrotheris & Mavrotheris, 2012). Salah satu model pembelajaran yang menerapkan *games* adalah TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Prasetya & Ahmadi, 2005, hal. 92–93). Menurut Isrok'atun & Rosmala (2018, hal. 145) mengatakan bahwa pembelajaran TGT dapat menjadikan siswa lebih aktif, terampil dalam bekerja sama, dan siswa dapat menjadi berani serta bersaing sportif. Model pembelajaran ini dapat menggunakan permainan yang berkelompok sehingga akan lebih menyenangkan. Slavin (2005, hal. 338) menjelaskan bahwa TGT menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun.

Media permainan yang dipilih yaitu media permainan monopoli dengan permainan cepat tepat. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli memerlukan keaktifan siswa, karena siswa harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu ketika membeli petak monopoli. Permainan cepat tepat juga memerlukan keaktifan siswa dengan bersaing secara sportif terhadap lawan untuk bersaing menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Hal ini dikarenakan permainan tersebut sesuai dengan karakteristik dari TGT yang memunculkan adanya kelompok dan kerja sama dalam belajar, serta terdapat permainan antar individu dalam kelompok.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rusmawati et al., (2013) diperoleh hasil bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa, serta dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Akbal et al., (2019) diperoleh hasil dari penelitiannya yaitu ditinjau dari motivasi belajar siswa pembelajaran yang diterapkan memiliki kecenderungan yang lebih baik digunakan dalam memahami materi bangun ruang sisi datar dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran langsung pada siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan penelitian S & Rahman (2015) diperoleh hasil bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari model pembelajaran STAD. Penelitian yang dilakukan oleh Dewanti & Susannah (2014) diperoleh bahwa penerapan TGT dengan permainan monopoli dapat memberikan hasil yang positif yaitu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa memberikan respon yang positif. Serta pembelajaran menggunakan permainan cepat tepat dapat memberikan hasil yang positif untuk pemahaman konsep bagi siswa (Alawiyah, 2013).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa permainan monopoli dapat menjadikan siswa lebih aktif dan respon yang positif, menggunakan permainan cepat tepat memberikan hasil yang positif dalam pemahaman konsep, dan TGT dapat memberikan hasil yang positif dan memotivasi siswa dalam belajar. Sehingga peneliti ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan monopoli dengan permainan cepat tepat

terhadap motivasi belajar matematika Siswa di SMP Negeri 49 Palembang?. Dari rumusan masalah maka judul penelitian ini adalah “Perbandingan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan monopoli dengan permainan cepat tepat terhadap motivasi belajar matematika Siswa di SMP Negeri 49 Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan monopoli dengan permainan cepat tepat terhadap motivasi belajar matematika Siswa di SMP Negeri 49 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang peneliti inginkan yaitu untuk mengetahui ada atau tidak adakah perbedaan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan monopoli dengan permainan cepat tepat terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 49 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan sangat penting guna memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Keilmuan

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan suatu model pembelajaran kooperatif tertentu sebagai

sarana untuk meningkatkan hasil belajar di kelas sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat:

- a. Menambah khazanah keilmuan peneliti serta sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diterima di perkuliahan
- b. Mendapatkan pengalaman langsung terkait dengan penggunaan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi aritmatika sosial.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) materi aritmatika sosial untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

4. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif sebagai umpan balik guru untuk menggunakan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi aritmatika sosial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat:

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan menghayati proses belajar.

- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Matematika.
- c. Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih menyenangkan.
- d. Memberikan pengetahuan yang bermanfaat sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.