

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Azhar Arsyad (2017: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Sejalan dengan pendapat Agus Suprijono (2015: 2) belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu. Sedangkan menurut Anthony Robbins (Andi Mulawakkan F, 2016: 62) belajar adalah proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang sudah menjadi kebutuhan penting manusia untuk mendorong adanya suatu perubahan dalam dirinya untuk menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya untuk dapat mengetahui kemampuannya.

Salah satu proses yang paling penting dalam belajar adalah pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran, akan terjadi interaksi

antara guru dengan siswa. Selain menguasai materi, guru juga dituntut untuk menguasai strategi-strategi pembelajaran. Dimana cara guru menciptakan suasana kelas dan mendekatkan materi kepada siswa akan berpengaruh terhadap respon siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menciptakan suatu pembelajaran yang efektif. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar kemudian siswa juga memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran, akan memungkinkan terjadi peningkatan penguasaan konsep materi pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika, yang pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar menjadi lebih optimal.

Pada dasarnya setiap guru memiliki kemampuan dan kreativitas untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar siswa memiliki motivasi dalam belajar. Berdasarkan data dari penelitian sebelumnya, angket yang diisi oleh siswa SMP Negeri 2 Godean kelas VIII A, rata-rata skor angket motivasi siswa hanya 54,92 dalam kategori cukup (Alfiati Nurjanah, 2016). Dalam kategori cukup motivasi belajar siswa tentu masih perlu ditingkatkan lagi karena motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu permasalahan hilangnya motivasi siswa dalam belajar, terutama pada pelajaran matematika adalah pembelajaran yang monoton. Dalam pembelajaran, guru lebih dominan aktif daripada siswa. Siswa cenderung merasa bosan dengan pembelajaran metode ceramah yang

berpusat pada guru. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai harapan. Hasil belajar kelas VIII A SMP N 2 Godean juga masih rendah. Hal ini terlihat dari data penelitian sebelumnya, dimana nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Ujian Tengah Semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang masih dibawah KKM. KKM yang telah ditentukan sekolah adalah 70 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada Laporan Nilai UTS semester ganjil T.A 2017/2018 kelas VIII dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 1 Laporan Hasil UTS semester ganjil tahun ajaran 2017/2018

Kelas	Rata-rata	Keterangan
VIII A	55,21	Dibawah KKM
VIII B	51,83	Dibawah KKM
VIII C	58,96	Dibawah KKM
VIII D	59,31	Dibawah KKM

Berdasarkan Tabel. 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai UTS dari keempat kelas masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70. Artinya hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Godean masih tergolong masih rendah. Untuk itu perlu adanya perbaikan dari segi metode dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut berasal dari kurang terencananya suatu persiapan bahan pengajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Menurut Hamalik (Afifatu Rohmawati, 2015) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Proses pembelajaran yang efektif merupakan harapan semua pihak

terkait dengan pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan adanya partisipasi aktif dari guru, siswa dan suasana kelas yang mendukung (kondusif). Proses pembelajaran pun harus berorientasi pada siswa. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran harus benar-benar direncanakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk menuntun siswa agar semangat belajar matematika adalah dengan mengembangkan suatu pembelajaran yaitu pembelajaran dengan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok digunakan karena model pembelajaran ini mengharuskan siswa aktif berpikir. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe bervariasi dalam pelaksanaannya, sehingga banyak pilihan tipe yang dapat dipergunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Think Pair Share*. Tipe *Think Pair Share* merupakan kegiatan yang dilakukan secara heterogen dan terdiri dari empat orang dalam satu kelompok, dengan memperhatikan kemampuan masing-masing siswa guna saling melengkapi satu sama lain. Sehingga siswa yang kemampuan akademiknya tinggi dapat membantu siswa dengan kemampuan rendah.

Oleh karena itu, kemampuan guru untuk mendesain kegiatan pembelajaran dan mendekatkan materi dengan mengenalkan media pembelajaran kepada siswa sangat dibutuhkan agar siswa tidak sekedar menerima materi yang akan dibahas oleh guru tetapi benar-benar terlibat

langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan rasa semangat siswa dalam mempelajari matematika serta mampu menerapkan materi tersebut secara cepat dan tepat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat ditemukan identifikasi masalah nya yaitu:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah, maka peneliti hanya memfokuskan pada efektivitas pembelajaran matematika menggunakan kotak akar pangkat tiga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana keefektifan pembelajaran matematika menggunakan Kotak Akar Pangkat Tiga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar?

2. Bagaimana keefektifan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar?
3. Manakah yang lebih efektif antara pembelajaran matematika menggunakan Kotak Akar Pangkat Tiga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran matematika menggunakan Kotak Akar Pangkat Tiga dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui mana yang lebih efektif antara pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan Kotak Akar Pangkat Tiga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, yaitu dalam hal menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian lain yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa: untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan waktu yang ditentukan, meningkatkan keaktifan siswa seperti mengungkapkan pendapat maupun berdiskusi, serta dapat menggunakan Kotak Akar Pangkat Tiga sebagai media pembelajaran.
- b. Manfaat bagi guru: dapat mengembangkan potensi guru dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* dan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar.
- c. Manfaat bagi sekolah: sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengarahkan guru-guru yang ada disekolah menggunakan model

Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* dan memanfaatkan media pembelajaran matematika digital.