

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah kumpulan teori-teori yang bersifat deduktif hipotesis, setiap teori merupakan sebuah sistem tertentu dari pengertian pangkal yang tak diterangkan, simbol-simbol dan titik tolak berpikir yang tak dibuktikan, tetapi tetap (aksioma atau postulat) dan teorema yang dapat diturunkan secara logis yang semata-mata mengikuti proses-proses deduktif. Matematika juga merupakan alat pikiran, bahasa ilmu, tata cara pengetahuan, dan penarikan kesimpulan secara deduktif. Bahkan ada ahli mengatakan matematika itu seni. Freudenthal mengatakan bahwa matematika adalah suatu aktivitas manusia. Matematika dapat di anggap sebagai proses dan alat pemecahan masalah (*mathematics as problem solving*), proses dan alat komunikasi (*mathematics as communication*), proses dan alat penalaran (*mathematics as reasoning*) (Suyitno, 2014).

MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan adalah salah satu Madrasah Tsanawiyah di desa Tambakan Kecamatan Gubug kabupaten Grobogan merupakan institusi yang cukup vital untuk membangun sistem pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan dengan prestasi yang tinggi. Pembelajaran matematika di MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan masih cenderung menggunakan pembelajaran ekspositori merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana bahan pelajaran yang disajikan telah disusun secara final

(sampai bentuk akhir). Siswa belajar dengan menerima bahan yang telah disusun secara final dan guru menyampaikannya dengan ceramah. Karakteristik khusus dari model pembelajaran ekspositori adalah guru lebih mendominasi kegiatan, yaitu guru mengontrol alur pelajaran dengan menyampaikan informasi dan mendemonstrasikan penyelesaian suatu soal (Yaumi, 2013)

Proses belajar ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi belajar, perhatian, dan keseriusan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Adakalanya siswa akan merasa jenuh atau bosan dengan suguhan pembelajaran yang monoton dan tidak ada variasi. Hal ini dapat menjadikan hasil belajar menjadi rendah. Berhasil tidaknya proses pembelajaran bergantung pada guru dan siswa sebagai aktor pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi kurang berhasilnya pembelajaran adalah guru dalam memilih metode pembelajaran tidak sesuai karakteristik materi pembelajaran, guru kurang mengaktifkansiswa sehingga terkesan siswa hanya datang, duduk, dengar, diam. Hal ini berakibat keaktifan dan ketrampilan siswa cenderung terabaikan.

Kendala dalam mengajar matematika memang bukan saja terletak pada tingkat kesulitan materi, akan tetapi pada kurangnya motivasi belajar dari dalam diri siswa untuk belajar matematika. Sedangkan motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar siswa sangat berkaitan erat dengan perasaan atau pengalaman emosioal, sehingga upaya guru untuk memotivasi siswanya dapat dilakukan dengan cara menimbulkan rasa puas atau rasa telah mencapai keberhasilan pada diri siswa.

Lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu di antaranya adalah proses pembelajaran yang di laksanakan, pembelajaran matematika harus melibatkan siswa secara aktif serta memfasilitasi siswa untuk dapat menggunakan kemampuan berpikir kritis.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat dapat berdampak positif untuk prestasi belajar siswa. Banyak kegiatan yang diadakan untuk meningkatkan mutu guru, misalnya dengan pelatihan, seminar, dan penyuluhan. Akan tetapi kegiatan tersebut belum banyak mengubah kebiasaan guru dalam mengajar. Metode pembelajaran yang selama ini banyak digunakan adalah metode ekspositori di mana kegiatan di kelas di dominasi oleh guru. Oleh karena itu perlu diciptakan proses belajar matematika yang baik dan banyak menuntut keaktifan dan keterlibatan siswa. Supaya pengetahuan yang ditemukan siswa bermakna. Salah satu perbedaan yang menuntut keterlibatan siswa di dalam kelas adalah model pembelajaran *Time Token* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Time Token adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan, melatih dan mengembangkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Peneliti memilih model pembelajaran *Time Token* karena pada kegiatan pembelajaran ini siswa diwajibkan berbicara sesuai kupon yang di dapat. Supaya siswa tidak diam saja tetapi mengajarkan, melatih dan mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan uraian di atas timbul dorongan peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Pada Materi Segiempat MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan Tahun Pelajaran 2015/2016.**

B. Batasan Masalah

Sehubungan dengan banyaknya permasalahan yang timbul maka perlu adanya batasan masalah agar masalah yang akan di teliti tidak berkembang lebih luas. Batasan ini bersifat penyederhanaan dan penyempitan ruang lingkup permasalahan:

1. Ruang lingkup penelitian terbatas pada pelaksanaan pengajaran mata pelajaran matematika di kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016 semester genap dengan materi segiempat.
2. Peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan ekspositori.
3. Kemampuan berpikir kritis yang di maksud adalah hasil belajar matematika siswa yang berbentuk nilai pada materi segiempat.
4. Efektif adalah suatu pengaruh atau akibat dalam kegiatan yang dapat membawa suatu hasil yang terbaik (Alwi, 2003). Efektif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dari pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan pembelajaran ekspositori.

Pada penelitian ini keefektifan yang dimaksud adalah:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran ekspositori pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016.
2. Terdapat pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran *Time Token* pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016.
3. Rata-rata skor kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan model pembelajaran *Time Token* dapat mencapai kategori Baik (75) pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran ekspositori pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran *Time Token* pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016?

3. Apakah rata-rata skor kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan model pembelajaran *Time Token* dapat mencapai kategori Baik (75) pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran ekspositori pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran *Time Token* pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui rata-rata skor kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan model pembelajaran *Time Token* dapat mencapai kategori Baik (75) pada materi segiempat pada siswa kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin Tambakan tahun ajaran 2015/2016.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan memberikan manfaat kepada banyak pihak antara lain :

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan keaktifan dan lebih tertarik untuk belajar matematika
- b. Dapat meningkatkan minat dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi

2. Bagi Guru

- a. Guru semakin kreatif dalam mengembangkan materi
- b. Memperluas wawasan guru tentang strategi pembelajaran matematika yang membuat suasana kelas kondusif

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada materi pelajaran matematika
- b. Memberikan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran
- c. Memberikan nilai lebih bagi sekolah dimata masyarakat berkat adanya peningkatan kinerja (kreatifitas) guru

4. Bagi Peneliti

- a. Memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada
- b. Mendapatkan penelitian langsung dalam penelitian tentang keefektifan model pembelajaran *Time Token* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII pada materi segiempat

- c. Memberikan motivasi untuk terus mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran serta inovasi-inovasi baru yang kelak dapat di terapkan peneliti saat mengajar.