

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam memilih, menetapkan dan mengembangkan model serta metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam suatu pembelajaran terdiri dari perangkat-perangkat pembelajaran yang saling berkaitan dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perangkat pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran untuk mengarahkan peserta didik dalam melakukan proses belajar, yaitu proses terjadinya perubahan tingkah laku tersebut terjadi akibat pengalaman yang dialami individu setelah melakukan interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai suatu sistem instruksional mengacu pada pengertian sebagai perangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan (Djamarah, 2002:10).

Belajar di lingkungan sekolah merupakan tanggung jawab guru dan tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik. Kondisi lingkungan yang dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik adalah kondisi yang dapat membuat siswa aktif mengikuti proses pembelajaran. Proses

pembelajaran dinyatakan berhasil atau tidak ditentukan oleh hasil belajar yang dicapai siswa.

Dunia anak merupakan dunia pembelajaran dengan bidang yang sangat luas, diantaranya adalah pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa baik secara formal maupun secara ilmu. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menentukan jalan menuju sukses baik di sekolah maupun di kehidupan mendatang (Fitriyah, 2008:1).

Matematika diakui penting, tetapi masih menjadi momok bagi siswa. Menurut Soleh (2008:23) siswa sering menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya, sehingga menyebabkan hasil belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pandangan ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan harian, nilai tugas, nilai tes semester yang belum sesuai dengan harapan guru dan siswa. Hal ini tidak terlepas dari model pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 8 Februari 2017, sebagian besar guru di SDN Karang duak II belum mencapai kompetensi yang diharapkan seperti pada target yang telah disusun. Penerapan system pembelajaran yang monoton merupakan salahsatu penghambat sertakendala yang muncul padasetiap proses pembelajaran klasikal. Hal ini jugakarena adanya factor penyebab yang diantaranya adalah

mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga model pembelajaran yang digunakan relative monoton atau statis.

Menurut Wakiman (2001:4-5) tujuan pengajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar antara lain :

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung.
2. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialih gunakan.
3. Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar diSLTP.
4. Membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat, dan disiplin.

Berdasarkan tujuan tersebut setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik diharapkan mampu memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan konsep yang telah disampaikan oleh Guru. Hal tersebut dapat dilihat melalui penilaian secara tertulis yang telah dilakukan oleh guru terhadap hasil belajar matematika. Tujuan tersebut akan tercapai jika nilai hasil belajar siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh Sekolah yaitu sebesar 70. Namun pada ulangan harian dengan materi sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat, dari 30 siswa kelas IV SDN Karangduak II 40% siswa nilainya berada di bawah KKM.

Rendahnya nilai hasil belajar siswa dari ulangan harian dengan materi sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. "Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas"(Suprijono, 2012:46). Melihat jumlah siswa pada kelas IV SDN

Karangduak II yang berjumlah 30 orang hendaknya guru memilih model pembelajaran yang menekankan pada interaksi sosial antar siswa. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson dan Johnson (dalam Huda, 2012: 265) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama pada umumnya memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Sejalan dengan pemikiran tersebut Asma (2006: 26) menyatakan "Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi". Namun pada kenyataannya guru di kelas IV SDN Karangduak II belum menerapkan model pembelajaran tersebut. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di mana guru berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya perlu mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru. Dampak dari penggunaan model pembelajaran *direct instruction* yang diterapkan oleh guru dapat terlihat dari kurang termotivasinya beberapa siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas menurut Slavin (dalam Huda, 2012: 68) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak dirancang dengan baik maka pembelajaran kooperatif akan berdampak pada munculnya beberapa siswa yang tidak bertanggungjawab secara personal pada tugas kelompoknya, selain itu beberapa siswa yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota kelompok lainnya.

Untuk menghindari dampak tersebut penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) yang berisi game akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. "Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi" (Huda,2012:116). Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Namun jika dilihat pada kenyataannya guru di kelas IV SDN Karangduak II belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang lebih didominasi oleh siswa berkemampuan tinggi dan sedang, sementara siswa yang berkemampuan rendah hanya berlaku pasif dalam pembelajaran. Dampaknya nilai ulangan harian beberapa siswa belum mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai.

Bertumpu pada kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk menyampaikan suatu pemikiran yang mungkin dapat menjadi solusi atas masalah-masalah tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan tindakan alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Sifat-sifat Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Kelas IV SDN Karangduak II Tahun Pelajaran 2017-2018."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan mata pelajaran matematika materi pokok sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) kelas IV SDN karang duak II tahun pelajaran 2017-2018?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) kelas IV SDN karangduak II tahun pelajaran 2017-2018?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah.

1. Mendeskripsikan mata pelajaran matematika materi pokok sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) kelas IV SDN karangduak II tahun pelajaran 2017-2018.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) kelas IV SDN Karangduak II tahun pelajaran 2017-2018.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- a). Memberikan kontribusi yang tidak stagnan dalam memberikan pola pembelajaran yang bersifat tidak menoton
- b). Berkontribusi secara pengembangan secara intelektual dalam menata pembelajaran materi pokok sifat - sifat operasi hitung bilangan bulat

2. Manfaat Praktis

- a). Bagi siswa.

setelah penelitian ini akan mempunyai pengalaman belajar dan menambah semangat belajar bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika.

b). Bagi guru kelas IV

setelah penelitian ini akan mempunyai alternatif model pembelajaran yang tepat dan dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran matematika.

c). Bagi peneliti

sebagai pengalaman dan tambahan pengetahuan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*).

d). Bagi pembaca

penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang hasil belajar siswa, serta keberhasilan penerapan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada pembelajaran Matematika di SDN Karangduak II Kecamatan Kota Sumenep.

e). Bagi sekolah

dapat memberikan sumbangan pemikiran alternatif model pembelajaran matematika yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*).

E. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu definisi yang kongkrit, terukur, teramati.

Adapun definisi operasional penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain" (Asma,2006: 54).

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dalam mentransfer ilmu dan pengetahuan mengenai logika dan problem numerik yang memiliki objek abstrak dan dibangun sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Hal ini selaras dengan pendapat Depdiknas, (2003:67) bahwa pembelajaran matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik. Selanjutnya juga dikatakan bahwa matematika merupakan bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari

kebenaran yang sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya(Uno, 2008:213).Oleh karena itu hasil belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Dalam penelitian ini hasil belajar adalah taraf keberhasilan yang dicapai siswa setelah mendapatkan proses belajar mengajar pada materi Matematika dengan menggunakan metode *teams game tournament*.