

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan yang penuh dengan tantangan dan kompetisi seperti sekarang ini, pendidikan dianggap penting karena pendidikan merupakan sesuatu yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri.

Salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah peserta didik secara aktif mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan yang dilaksanakan. Untuk dapat terlaksana dan suksesnya suatu kegiatan, pertama harus ada dorongan atau motivasi untuk melaksanakan kegiatan tersebut, karena motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan (Sardiman, 1992: 72).

Selain itu, pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan terjadi melalui interaksi insani, tanpa batas ruang dan waktu. Pendidikan tidak dimulai dan diakhiri di sekolah tetapi pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga, dilanjutkan dan

ditempa dalam lingkungan sekolah, diperkaya dalam lingkungan masyarakat dan hasilnya digunakan dalam membangun kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Sujana, 2002: 2).

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi di dalam satu situasi, bahkan dalam satu ruang hampa. Situasi belajar ini ditandai dengan motif yang ditetapkan dan diterima oleh siswa. Terkadang satu proses belajar tidak dapat mencapai hasil maksimal disebabkan karena ketiadaan kekuatan yang mendorong (motivasi), dengan kata lain untuk dapat melakukan sesuatu harus ada motivasi. Begitu juga dalam proses pembelajaran atau pendidikan, peserta didik harus mempunyai motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang berlangsung.

Kegiatan belajar bersama (kelompok) dapat membantu memacu belajar aktif. Dengan berkelompok peserta didik dapat berdiskusi dan mengajarkan kepada temannya sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran (Melvin, 2004: 25). Hal ini terjadi karena peserta didik merasa lebih santai dan senang bila belajar dan berdiskusi dengan teman sendiri. Apabila sudah mempunyai motivasi yang kuat dan merasa senang, peserta didik dapat aktif sehingga menunjukkan minat, motivasi dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang dilaksanakan. Begitu juga pada pembelajaran matematika, bila peserta didik memiliki motivasi yang kuat dan dapat aktif maka matematika tidak akan menjadi pelajaran yang paling menakutkan lagi.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir

(Hudojo, 2003:40). Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam berbagai literatur juga disebutkan, matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia (Karso, 2006:4). Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan, salah satunya diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Atas dasar hal tersebut, maka pelajaran matematika menjadi perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas III SDN Nambakor II tahun pelajaran 2018/2019, didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika di SDN Nambakor II masih dirasakan jauh dari kenyataan yang diharapkan, hal ini disebabkan pada waktu guru menjelaskan materi, peserta didik tidak mendengarkan

malah cenderung bercanda dengan teman dan ketika peserta didik diberi tugas, peserta didik hanya mencontek tanpa mau memahami langkah-langkah mengerjakannya. Motivasi belajar dan hasil belajar siswa juga sangat rendah untuk mempelajari matematika. Mereka merasa jenuh karena bagi mereka matematika itu merupakan momok apalagi dalam materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian yang sehingga sebelum mengotak-atik soal, mereka sudah menyerah dahulu dan mengandalkan teman yang pandai tanpa berusaha untuk bisa mengerjakan sendiri.

Salah satu faktor penyebab adalah rendah kinerja guru terutama dalam pengelolaan pengajaran yang relatif monoton, kurang variatif, tidak terencana dengan baik, yang pada akhirnya proses pembelajaran bersifat konvensional, monoton dan terkesan guru hanya “asal menjalankan tugas” saja dan kurangnya inovasi guru dalam pengelolaan pembelajarannya guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran matematika.

Dengan karakteristik matematika yang abstrak tersebut, apabila guru masih menggunakan paradigma lama dalam mengajar yaitu guru lebih mendominasi proses pembelajaran dimana pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional dengan peserta didik hanya datang, duduk, mendengarkan, mencatat materi setelah itu pulang, maka hal itu akan mengakibatkan suatu pembelajaran monoton yang akhirnya akan membuat peserta didik merasa jenuh, tersiksa, pasif dan peserta didik tidak lagi merasa butuh malah cenderung menyepelkan padahal timbulnya

kebutuhan dapat menimbulkan motivasi yang mendasari tingkah laku tertentu atau mencapai tujuan tertentu pula (Hamalik, 2008: 119). Dengan tidak memiliki motivasi belajar maka sering kali hasil belajar dari peserta didik masih rendah dan kurang dari Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika guru harus memilih dari berbagai variasi pendekatan, strategi, model yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan dari suatu pembelajaran yang direncanakan dapat dicapai karena membangkitkan motivasi peserta didik merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran (Sanjaya, 2007: 135). Perlu diketahui, bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi yang disampaikan, tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Model pembelajaran juga dirasakan mempunyai peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar. Karena model pembelajaran bergerak dengan melihat kondisi kebutuhan peserta didik sehingga guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat tanpa mengakibatkan peserta didik bosan.

Mengingat pentingnya variasi pembelajaran di kelas yang akan berimplikasi dengan motivasi belajar peserta didik, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan

model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama antar peserta didik dalam kelompok, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu dan penambahan skor dilakukan setelah kuis, dan antar kelompok dipertandingkan dalam permainan yang edukatif (Trianto, 2007:41). Jadi, setiap anggota harus memahami materi lebih dulu sebelum mengikuti kuis dan game.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari matematika sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menyerap informasi ilmiah dan dapat memotivasi peserta didik agar berperan aktif dalam pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar dan melatih kemampuan peserta didik dalam bekerjasama sekaligus menjelaskan kepada teman sekelompok yang tidak paham. Dengan demikian peserta didik tidak akan merasa bosan dan memperoleh manfaat yang maksimal baik dari motivasi belajar maupun hasil belajarnya. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) karena pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Nambakor II pada materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian mengenai **”Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi ?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan Penerapan Model kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi ?

C. Tujuan Masalah

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil

belajar siswa pada pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi.

2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan model kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dari Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah sebagai berikut: “Melalui Penerapan Model kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam mata pelajaran Matematika, Hasil Belajar dan Motivasi Belajar siswa dapat ditingkatkan”.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap akan berguna dan hasilnya akan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat.

1. Teori Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai bahan dan sumber pengetahuan baru bahwa dalam pembelajaran matematika, sangat

dibutuhkan minat belajar yang tinggi dari siswa karena dengan minat belajar yang tinggi maka materi pembelajaran akan cepat diserap dan dimengerti oleh siswa yang selanjutnya akan diperoleh Aktifitas dan hasil belajar siswa yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Teori Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai upaya untuk lebih meningkatkan aktifitas dan hasil belajar.
- 2) Siswa lebih aktif pada saat menerima pelajaran di dalam kelas.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai umpan balik guru dalam melaksanakan tugas.
- 2) Sebagai bahan dalam pemilihan model dan variasi mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas khususnya dalam pelajaran matematika.
- 3) Meningkatkan profesionalitas guru.

c. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran tentang struktur Aktifitas ekstrinsik dan intrinsik anak didik, sehingga memungkinkan sekolah membuat kebijakan-kebijakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, kebijakan yang dimaksud adalah kebijakan yang terkait dengan motivasi belajar, proses pembelajaran, strategi pembelajaran dan prestasi belajar.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang model pembelajaran yang efektif dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- 2) Mendapatkan pengalaman langsung Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan kelak di lapangan.
- 3) Memberi bekal agar peneliti sebagai calon guru kelas di Sekolah Dasar (SD) yang tidak akan menutup kemungkinan akan mengajar mata pelajaran matematika, bisa melaksanakan berbagai model pembelajaran di lapangan agar dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.

F. Definisi Operasional

Pada penulisan sering menimbulkan penafsiran yang berbeda, oleh karena itu perlu diberikan penjelasan istilah-istilah yang dipergunakan pada skripsi yang berjudul Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian kelas III SDN Nambakor II Kecamatan Saronggi tahun 2019.

1. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari

hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien (Rusman, 2012: 133).

2. Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012:224).
3. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran (Nana Sudjana, 2009: 3).
4. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah suatu proses motivasi mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik (Sanjaya, 2008:229). Sedangkan motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar (Purwanto, 2013:60).
5. Operasi hitung perkalian merupakan penjumlahan berulang dari suatu bilangan. Pada kelas rendah, penanaman operasi hitung perkalian biasanya dikaitkan dengan lingkungan siswa.