

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa. Matematika beragam manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, konsep dasar matematika harus dikuasai peserta didik sedini mungkin, supaya terampil dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di sekolah dasar seyogyanya dilaksanakan agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan dari pembelajaran itu sendiri.

Undang-undang No. 2 Pasal 13 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan untuk mengikuti pendidikan dalam masyarakat dan mempersiapkan untuk mengikuti pendidikan menengah dalam masyarakat. Upaya mengembangkan sikap, kemampuan, pengetahuan dari tugas dan tanggung jawab guna untuk melaksanakan proses belajar mengajar”.

Pendidikan SD merupakan awal pendidikan formal di Indonesia. Pada pendidikan SD, siswa akan melangkah untuk mulai mengenal ilmu pengetahuan dan cara bersosialisasi dengan lingkungannya. Pendidikan di SD memiliki andil besar sebagai pondasi atau dasar ilmu pengetahuan dan dasar penciptaan karakter yang digunakan sebagai modal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Berhasil atau tidaknya pendidikan ditentukan oleh pelaksanaan

pembelajaran yang dialami siswa, serta hasil pembelajaran yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan menghasilkan prestasi yang berupa hasil belajar maksimal apabila siswa belajar atas dasar keinginan sendiri atau memiliki minat belajar sendiri tanpa tertekan oleh tuntutan tertentu. Minat memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Semiawan (2002: 12), yang mengemukakan bahwa “hasil belajar bukan saja dipengaruhi oleh faktor intelektual yang bersifat kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor nonkognitif seperti emosi, motivasi, kepribadian, minat serta juga berbagai pengaruh lingkungan”. Berdasarkan pendapat tersebut maka faktor-faktor non kognitif tidak dapat dipandang sebelah mata, salah satunya faktor minat dalam belajar siswa. Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar. Belajar tanpa adanya minat akan sulit untuk berhasil.

Dapat diketahui bahwa minat belajar siswa tinggi, bila siswa : (1) Siswa memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, (2) merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, (3) Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut, (4) senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Namun kenyataannya berdasarkan observasi yang dilakukan, diperoleh keterangan bahwa minat belajar siswa kelas V SD Sukamaju sangat rendah,

ditandai dengan gejala, yaitu (1) pada saat pembelajaran di kelas siswa sulit dikondisikan atau kelas tidak kondusif, (2) saat guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang menjawab sedangkan siswa lainnya hanya terdiam, (3) saat guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan, tidak ada satu pun siswa yang merespon, (4) cepat merasa bosan ketika diberikan tugas-tugas, (5) rendahnya sebagian hasil belajar siswa. Sehingga hasil belajar yang diperoleh pun kurang memuaskan. Dengan nilai ketuntasan minimal 70, hanya 40% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan minimal dan memahami materi pecahan. Sedangkan 60% siswa tidak mencapai nilai ketuntasan minimal dan tidak memahami mata pelajaran matematika. Secara kumulatif diperoleh rata-rata nilai siswa kelas V SD Negeri Sukamaju yaitu 65.

Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode yang bervariasi, pendekatan pembelajaran yang tepat, dan media pembelajaran yang relevan dengan materi matematika yang akan diajarkan. Belajar matematika dengan cara melibatkan semua siswa dalam kondisi yang menyenangkan dan tidak terlalu berkepatutan dengan penghapalan rumus-rumus, akan membuat siswa merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dapat tercapai. Bentuk program pendidikan di Sekolah Dasar kini menempatkan siswa sebagai pembangun pengetahuan dari pengalamannya sendiri, baik melalui pengalaman mengerjakan sesuatu maupun berfikir. Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa.

Kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup.

Untuk itu guru harus membuat berupa perencanaan yang baik terlebih dahulu, yang didalamnya mencakup beberapa instrumen untuk mensukseskan proses pembelajaran. pemikiran dan pengalaman guru pun teramat penting untuk mensukseskan proses pembelajaran. Terutama saat membuat perencanaan berupa RPP, Disini pemikiran dan penganalisaan guru untuk membuat proses pembelajaran ideal nantinya digunakan. Guru harus mampu menentukan model, metoda, media, sumber, rencana pelaksanaan, pendekatan, dan lain-lain.

Namun pada kenyataannya tidak semua konsep pemikiran mengenai pembelajaran ideal terealisasi dilapangan. Contohnya yang terjadi di Sekolah dasar Negeri Sukamaju, ketika guru kelas V di sana memiliki pemikiran model pembelajaran *Inquiry* akan efektif digunakan pada saat pembelajaran matematika. Tetapi kenyataan yang terjadi dilapangan sangat berbeda. Selain siswa kurang aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, minat serta respon siswa pun terasa kurang terhadap aktifitas kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hal itu mungkin terjadi karena kurang menarik dan menyenangkanya kegiatan belajar mengajar saat itu, serta tidak sesuainya antara langkah kegiatan di RPP dan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa. Sehingga tingkat kelulusan atau ketuntasan tentang mata pelajaran matematika di kelas tersebut pun sangat rendah. Dengan nilai ketuntasan minimal 70, hanya 40% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan minimal dan memahami materi pecahan. Sedangkan 60% siswa tidak mencapai nilai ketuntasan minimal dan

tidak memahami mata pelajaran matematika. Secara kumulatif diperoleh rata-rata nilai siswa kelas V SD Negeri Sukamaju yaitu 65.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman siswa, maka dilakukan penelitian tindakan kelas terhadap pembelajaran matematika. Penggunaan model untuk pembelajaran matematika pun haruslah dipilih yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan minat dan hasil belajar yang tinggi. Mengembangkan berpikir kemungkinan-kemungkinan dan pada akhirnya menemukan pemecahan yang diinginkan. Menggunakan model yang pembelajaran kooperatif diyakini dapat meningkatkan minat serta kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Menurut Ibrahim dalam (Rusman, 2012: 208) bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu aktifitas pembelajaran yang mengemukakan pola belajar siswa secara berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah”.

Model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan minat, kemampuan, hasil, motivasi serta keaktifan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar tersebut berlangsung. Model pembelajaran ini dalam penyampaiannya, Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal

ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

Model pembelajaran saat ini diharapkan lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sehingga berdasarkan pertimbangan mengenai model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri Sukamaju pada mata pelajaran, maka yang menjadi fokus penelitian adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* sebagai upaya peningkatan hasil dan minat belajar siswa. Maka diambil judul dari PTK ini yaitu “Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sd Sukamaju “

B. Identifikasi Masalah

Dari kenyataan diatas, peneliti dengan bantuan teman sejawat untuk berkolaborasi yaitu dengan guru kelas, bersama-sama mengidentifikasi masalah terhadap kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil refleksi terungkap masalah – masalah dalam pembelajaran, antara lain:

1. Sebagian besar siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar pembelajaran.

2. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang menjawab sedangkan siswa lainnya hanya terdiam,
3. Kurang menarik dan menyenangkannya kegiatan belajar mengajar.
4. Guru tidak melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP.
5. Siswa cepat merasa bosan ketika diberikan tugas-tugas.
6. Tidak ada ketertarikan siswa terhadap materi
7. Rendahnya hasil belajar siswa, dengan hanya 40% siswa yang tuntas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Mampukah model *Pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments* meningkatkan hasil dan minat belajar pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Sukamaju?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan model *pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika kelas V SDN Sukamaju?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika di kelas V SDN Sukamaju?

- c. Dapatkah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Sukamaju dalam pelajaran Matematika ?
- d. Dapatkah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukamaju dalam pelajaran Matematika?

D. Batasan Masalah

Untuk memudahkan penelitian ini maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SD Negeri Sukamaju Kabupaten Bandung tahun ajaran 2016/2017 Semester ganjil.
2. Dari sekian pokok bahasan pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini mengkaji atau menelaah penerapan model Kooperatif tipe *team games tournament* pada materi jarak dan kecepatan.
3. Penelitian dilaksanakan di kelas V A yang wali kelasnya adalah Ai Hanifah,. S. Pd.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Masalah Umum

Untuk meningkatkan hasil dan minat belajar pada mata pelajaran matematika di Siswa Kelas V SD Sukamaju dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments*.

2. Tujuan Masalah Khusus

- a. Untuk dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada mata pelajaran matematika agar minat dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukamaju meningkat.
- b. Untuk dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada mata pelajaran matematika agar minat dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukamaju meningkat.
- c. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Sukamaju pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan Model *Pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments*.
- d. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Sukamaju pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan Model *Pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Model *Pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar pada mata pelajaran matematika di kelas V SD sukamaju.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang terdapat di sekolah dan meningkatkan pemahaman guru mengenai model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

c. Bagi Orang Tua Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bahwa betapa pentingnya perhatian orang tua dengan aktivitas dan prestasi belajar putra-putrinya. Dengan demikian, akan menggugah hati para orang tua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam rangka menyukseskan pendidikan putra-putrinya.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

G. Definisi Oprasional

1. Model Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournamaent*)

Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournamaent*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam

kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang heterogen, dimana didalam pelaksanaan pembelajarannya terdiri dari permainan dan tournament

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan usaha seseorang yang dicapai dalam bentuk nilai (angka) atau huruf sebagai hasil tes yang nampak dalam perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif afektif, dan psikomotor.

3. Minat belajar

Minat belajar adalah salah satu faktor psikologis yang akan mempengaruhi minat kepada bahan atau mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya, yang nantinya akan menimbulkan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoretis

Bagian kajian teori menjelaskan mengenai kajian teori sebagai landasan teoritik yang digunakan peneliti untuk membahas dan menganalisis masalah yang

diteliti dan kerangka pemikiran, pengembangan dan analisis bahan ajar, dan kerangka berpikir.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, defisi operasional variabel, instrumen penilaian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti.

