

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar pada setiap jenjang pendidikan yang menduduki peranan penting. Salah satu alasan mengapa matematika perlu diajarkan disetiap jenjang pendidikan karena matematika merupakan mata pelajaran pendukung bagi setiap mata pelajaran lainnya.

Tujuan mata pelajaran matematika dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) pada Sekolah Dasar adalah agar siswa :

- (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah,
- (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika,
- (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
- (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah,
- (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan KTSP tersebut, bahwa salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan itu sangat berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, ternyata pada saat ini siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah, khususnya pada materi sudut. Berdasarkan fakta yang dihadapi peneliti ketika PPL hasil belajar matematika pada materi sudut

masih rendah, hal ini diduga karena pembelajaran matematika pada materi sudut merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari siswa sehingga respon dari siswa tidak terlalu menggembirakan yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang bersikap pasif selama pelajaran matematika berlangsung.

Selain itu, masih banyak siswa yang belum memahami konsep pada materi sudut, itu dapat terlihat dari kesulitan soal-soal yang dikerjakan oleh siswa. Hal ini disebabkan sewaktu pembelajaran berlangsung sebagian siswa masih ada yang mengobrol dengan temannya.

Kemudian faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam belajar pada saat pembelajaran berlangsung dan guru jarang menggunakan media sehingga membuat siswa jenuh dan tidak tertarik pada materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SDN 107415 Batang Kuis dari data hasil belajar matematika yang rendah tidak sesuai dengan standar ketuntasan belajar siswa. Dimana hasil belajar matematika yang diperoleh siswa masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari 36 orang siswa hanya 6 orang tuntas mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan 30 orang siswa masih belum tuntas karena hanya memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum tuntas.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Selain itu, guru juga berperan besar dalam

menentukan keberhasilan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan metode atau model pembelajaran tertentu dalam pembelajaran matematika.

Suatu metode atau model pembelajaran merupakan cara untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Metode atau model ini merupakan peran yang sangat penting untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus menerapkan berbagai metode atau model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dan semangat dalam belajar matematika.

Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Selain itu dalam pembelajaran kooperatif TGT, cara belajar siswa yang efektif selama kerja kelompok pada suatu proses belajar mengajar, dimana siswa mengalami keterlibatan intelektual, emosional, disamping keterlibatan fisik di dalam proses belajar mengajar. Jadi dengan begitu pembelajaran kooperatif TGT ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 107415 Batang Kuis Tahun Ajaran 2013/2014**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian dan berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya siswa yang belum memahami konsep pada pelajaran matematika dilihat dari kesulitan dalam menjawab soal – soal.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif dalam belajar.
3. Dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga atau media pada pembelajaran matematika yang membuat siswa merasa jenuh dan tidak tertarik pada materi yang sedang diajarkan
4. Nilai hasil belajar siswa pada materi sudut masih rendah karena pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari siswa

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model *Team Games Tournament*

(TGT) Pada Materi Sudut Kelas V SD Negeri 107415 Batang Kuis Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa di kelas V SD Negeri 107415 Batang Kuis?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “Menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan materi sudut di kelas V SD Negeri 107415 Batang Kuis T.A 2013/2014”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Melalui penggunaan model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi sebagai masukan bagi guru dan calon guru dalam meningkatkan keterampilan mengajar dengan menggunakan

model pembelajaran TGT dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajarannya lebih menyenangkan dan menarik.

3. Bagi Sekolah

Untuk memberi informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya variasi metode pembelajaran dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan model TGT.

5. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa guna menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT dalam pelajaran matematika