

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Prestasi belajar siswa merupakan suatu indikasi dari perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar mengajar. Dari prestasi inilah dapat dilihat keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Matematika sebagai suatu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting pola pikirnya dalam membentuk siswa menjadi berkualitas maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, karena Matematika merupakan suatu sarana berfikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Oleh sebab itu dianggap penting agar matematika dapat dikuasai sedini mungkin oleh para siswa.

Kenyataan umum yang dapat dijumpai di sekolah, menunjukkan bahwa sebagian besar pengajaran Matematika, diberikan secara klasikal melalui metode ceramah tanpa banyak melihat kemungkinan penerapan metode lain yang sesuai dengan jenis materi, bahan, dan alat media, akibatnya siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut, membuat siswa merasa bosan, dan tidak tertarik mengikuti pelajaran, sehingga tidak ada motivasi dari dalam dirinya untuk berusaha memahami apa yang diajarkan oleh guru. Karena itu, guru diharapkan mampu dan mau menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerjasama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa. Oleh sebab itu, perlu diterapkan suatu model

tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti kerjasama, bertanggung jawab dan disiplin.

Salah satu materi yang dirasakan sulit pada mata pelajaran Matematika kelas IV adalah operasi hitung bilangan bulat, khususnya pada pengerjaan hitung campuran. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang bervariasi dalam mengajar, serta tidak menggunakan media pembelajaran atau alat peraga yang mendukung, sehingga siswa merasa bosan dan kurang perhatian terhadap proses pembelajaran.

Setelah diadakan observasi dan pengamatan di kelas IV SD Negeri 107402 Saentis, kenyataan menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran Matematika di sekolah tersebut sebagian besar masih dilakukan secara konvensional, antara lain (1) guru menjelaskan secara mendetail dengan ceramah berulang-ulang, (2) siswa hanya disuruh mencatat dan menghafalkan konsep, (3) pembelajaran tidak disertai dengan menggunakan media yang menarik. Pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa menjadi pasif dan mengalami kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan tersebut menyebabkan rendahnya keterampilan berhitung yang dimiliki siswa.

Secara umum, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru kelas tidak menimbulkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk menyelesaikan berbagai masalah diatas, dibutuhkan sebuah solusi. Materi dalam matematika saling berkesinambungan,

sehingga kurangnya keterampilan berhitung operasi campuran bilangan bulat akan mempengaruhi keterampilan berhitung materi selanjutnya yaitu materi tentang pemecahan masalah sehari-hari yang melibatkan operasi campuran bilangan bulat. Salah satu solusi alternatif agar keterampilan berhitung pada materi operasi campuran bilangan bulat dapat meningkat, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Karena pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Dengan pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat terhadap siswa serta meningkatkan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini cocok untuk semua umur dan semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Matematika.

Sehubungan dengan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV-A SDN 107402**

Saentis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah merupakan sesuatu yang harus diselesaikan atau dipecahkan. Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Model yang digunakan guru kurang bervariasi.
3. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan.
4. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran atau alat peraga yang mendukung.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi di atas maka dalam melaksanakan penelitian perlu dibatasi masalah yang diteliti. Adapun batasan masalah tersebut adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Operasi Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV-A SD Negeri 107402 Saentis melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah hasil belajar siswa pada materi operasi campuran bilangan bulat siswa kelas IV-A SD Negeri 107402 Saentis dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi campuran bilangan bulat siswa kelas IV-A SD Negeri 107402 Saentis melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya keterampilan siswa dalam berhitung khususnya dalam operasi penjumlahan bilangan bulat.
- 2) Meningkatnya keaktifan siswa dalam kelompok.
- 3) Meningkatnya hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) Meningkatnya profesionalitas guru.

- 3) Memperoleh wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 4) Meningkatnya kreatifitas guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menarik, menyenangkan dan berkualitas.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan metode.
- 2) Pembelajaran kooperatif model TGT sehingga nantinya dapat dijadikan penambah pengetahuan/wawasan.
- 3) Sebagai bahan latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
- 4) Memahami teori yang telah diteliti

d. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatnya kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.
- 2) Memberikan sumbangan yang positif dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran.
- 3) Terwujudnya pembelajaran yang efektif dan berkualitas di sekolah.