

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah menentukan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan masyarakat adil dan makmur yang merata material dan spiritual.

Salah satu wadah yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang bermutu tinggi adalah pendidikan matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang sangat berguna dan banyak memberikan bantuan dalam berbagai keahlian.

Dalam prakteknya di sekolah, siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimilikinya. Walaupun demikian ada siswa mampu memiliki tingkat hapalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, namun kenyataannya mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Masykur dan Fathani (2007:54):

“jika rumus-rumus matematika yang digunakan itu tidak disertai dengan pemahaman yang cukup dan mendalam tentang hakekat dan konsep matematika maka matematika hanya akan menjadi hapalan saja. Padahal, menghafal merupakan proses yang mekanistik, kendati diakui bahwa dalam belajar matematika juga perlu menghafal (dalam persentasi kecil), namun yang lebih penting, menghafal dalam belajar matematika harus dilandasi dengan pemahaman konsep yang matang terlebih dahulu, tidak ada satupun konsep dalam matematika yang wajib dihafal tanpa dipahami konsepnya terlebih dahulu.”

Matematika bersifat abstrak dan hanya tersusun dari simbol-simbol. Tugas guru adalah memberi makna terhadap simbol-simbol tersebut sehingga siswa dapat belajar lebih bermakna. Terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD), hendaknya matematika diajarkan dengan pembelajaran yang terkait dengan dunia

nyata. Pembelajaran yang terkait dengan dunia nyata memudahkan siswa menyenangi matematika, hingga pada jenjang abstraknya nanti pada kelas menengah, keabstrakan itu memiliki dasar pijakan yang kuat untuk dipahami.

Dalam mempelajari matematika siswa membutuhkan latihan dan ketekunan serta keuletan yang tinggi. Banyak anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga mereka tidak menyukai pelajaran ini yang menyebabkan pelajaran matematika tidak disukai bahkan dibenci. Suyono (dalam Dian Armanto,2001:2) mengatakan bahwa:

Hasil penelitian beberapa pakar pendidikan matematika menunjukkan bahwa guru tidak mampu menggunakan berbagai variasi model pembelajaran, enggan merubah metode belajar yang dianggap benar dan tidak efektif tidak memperhatikan perlunya pengembangan pola pikir kritis dan inovatif dalam belajar matematika.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 064955 berdasarkan pengamatan kelas khususnya kelas III peneliti menemukan beberapa fakta. Diberikan soal untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang materi perkalian dan pembagian bilangan, antara lain:

1. Tentukan hasil perkalian dari $13 \times 9 = \dots$
2. Tentukan hasil pembagian dari $364 : 26 = \dots$

Pada contoh nomor satu siswa tidak dapat menyelesaikan soal dengan benar. Untuk menyelesaikan soal 13×9 , terlebih dahulu siswa mengalikan 9 dengan 3 yang hasilnya adalah 27 dan pada langkah ini siswa benar. Kemudian siswa mengalikan 9 dengan 1 dan hasilnya adalah 9 pada langkah ini juga siswa masih benar. Kemudian siswa menjumlahkan masing-masing hasil perkalian yaitu 27 dengan 9 yang hasilnya harus 36 tetapi siswa menjawab hasil penjumlahannya adalah 6, disinilah letak kesalahan siswa. Dapat dilihat untuk menyelesaikan soal perkalian ini siswa paham langkah-langkah perkalian bersusun kebawah tetapi siswa kurang teliti dalam menyelesaikan soal sehingga jawaban yang diberikan salah.

$$\begin{array}{r} 13 \\ \times 9 \\ \hline 117 \end{array} +$$

Gambar 1: contoh operasi perkalian yang dikerjakan siswa.

Pada contoh nomor dua hasil pembagian 364 dengan 26 yang dikerjakan siswa adalah 16 sisa 8, padahal hasil pembagian 364 dengan 26 adalah pembagian yang habis dibagi yang hasilnya adalah 14. Letak kesalahan siswa terdapat pada pengurangan 364 dengan 26 yang hasil seharusnya adalah 104, tetapi siswa menjawab hasil pengurangan tersebut menjadi 164. Dikarenakan hasil pengurangan yang salah ini maka hasil pembagian yang dikerjakan siswa menjadi 16 sisa 8. Padahal jawaban yang benar adalah 14. Pada soal kedua ini siswa juga kurang teliti dalam mengerjakan soal sehingga jawaban yang diberikan menjadi salah.

$$\begin{array}{r} 16 \text{ SISA } 8 \\ 26 \overline{) 364} \\ \underline{26} \\ 104 \\ \underline{104} \\ 0 \end{array}$$

Gambar 1: contoh operasi perkalian yang dikerjakan siswa.

Sehingga dari 40 siswa yang diberi tes terdapat 75% siswa belum bisa menyelesaikan operasi hitung perkalian dan pembagian secara benar, sehingga hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan observasi tersebut disimpulkan siswa belum mampu mengungkapkan kendala dan kesulitan yang dialami dan menyelesaikan permasalahan perkalian dan pembagian bilangan, sehingga hasil belajar siswa masih rendah khususnya kelas III SD Negeri 064955 Medan.

Keseluruhan penjabaran di atas melahirkan gagasan dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) untuk mengaktifkan dan memotivasi siswa saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Metode pembelajaran TGT mengajak siswa untuk berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dalam kelompok. Adanya permainan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika, serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar sambil bermain tidaklah selalu berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penyajian materi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya mampu memberi kontribusi pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan bermotivasi.

Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Slavin (Rusman, 2000:205) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. (2) Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Pembelajaran kooperatif juga memberi efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar individu baik ras, keragaman, budaya, gender, dan sosial ekonomi. Selain itu yang terpenting pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan berkerja sama dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu diantaranya adalah model pembelajaran tipe Teams Games Tournaments (TGT). Menurut Saco (<http://suhadinet.wordpress.com/2008/06/14/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-silahkan-download/>) bahwa:

“Dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).”

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas III SD Negeri 064955 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka ada beberapa masalah yang diidentifikasi antaranya:

1. Metode yang digunakan pada mata pelajaran matematika masih kurang efektif.
2. Prestasi siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Siswa masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal perkalian dan pembagian.

1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan identifikasi masalah dan keterbatasan aktifitas siswa dalam belajar maka masalah penelitian dibatasi pada penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 064955 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

1. Kesulitan – kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam memahami pokok bahasan operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas III SD Negeri 064955 Medan?
2. Apakah penerapan pembelajaran tipe Teams Games Tournaments dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan perkalian dan pembagian di kelas III SD Negeri 064955 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

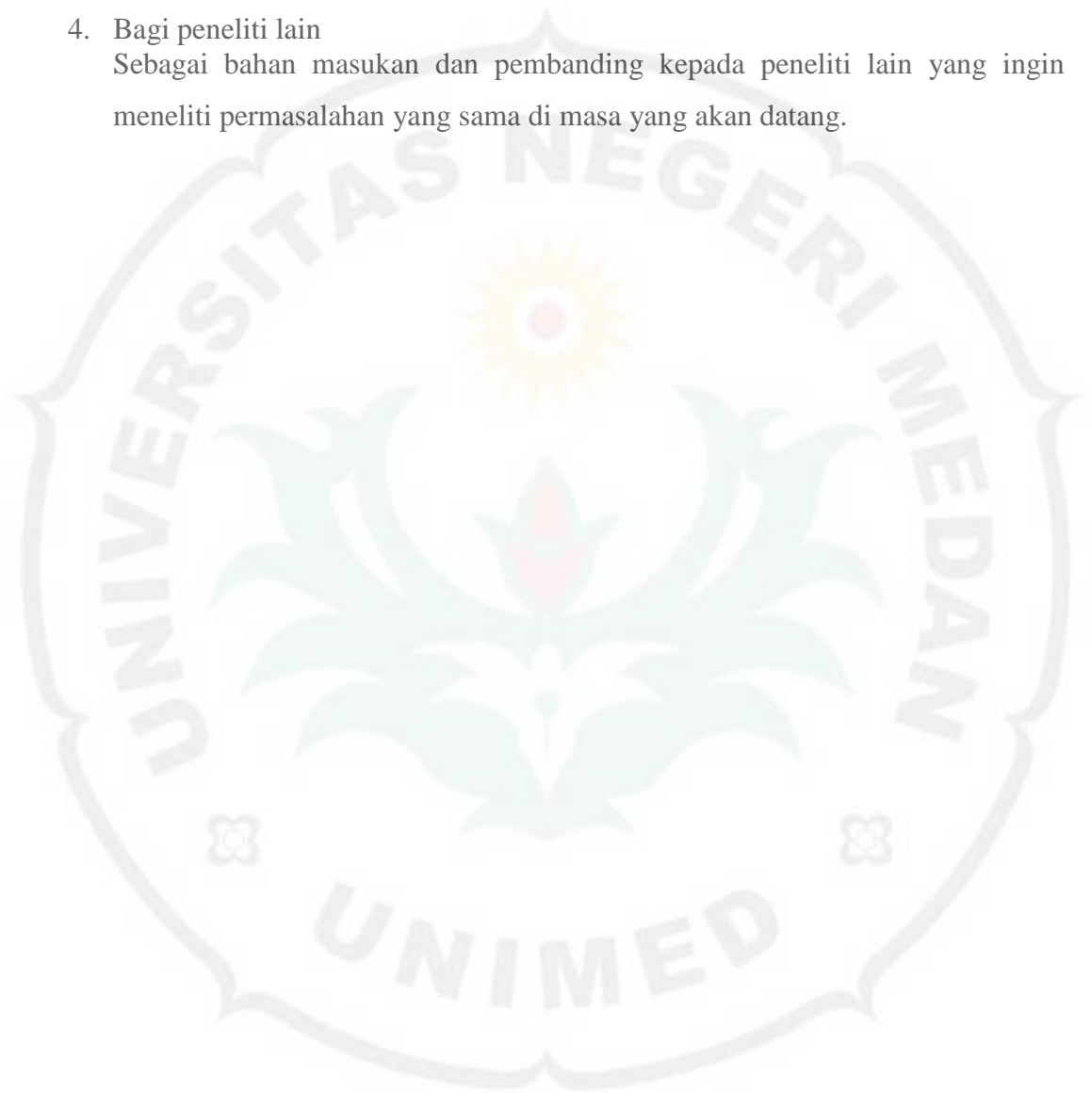
Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah. Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 064955 Medan pada sub pokok bahasan perkalian dan pembagian bilangan dan strategi pembelajaran yang diterapkan dibatasi pada strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT).

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun dari manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi guru
Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan metode pembelajaran yang lebih baik dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi siswa
Memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih mengembangkan pola pikirnya dalam belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi pihak sekolah
Bahan masukan bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan.

4. Bagi peneliti lain
Sebagai bahan masukan dan pembandingan kepada peneliti lain yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.



THE
Character Building
UNIVERSITY