

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Matematika merupakan kebutuhan penting bagi kita semua. Matematika juga bersifat abstrak dan hanya tersusun 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.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah menentukan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang di sekolah merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan masyarakat yang menjadi salah satu kehidupan bangsa menuju terciptanya masyarakat adil dan makmur yang merata material dan spiritual.

Upaya menetapkan mutu pendidikan terus dilakukan, tetapi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di Aek Nabara masih rendah, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ujian siswa. Hasil observasi peneliti di SDN 118252 Aek Nabara berdasarkan daftar kumpulan nilai siswa yang diperoleh dari guru wali kelas IV menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa di kelas IV masih tergolong rendah. Rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal siswa kelas IV di SDN 118252 Aek Nabara dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel. 1

Rata-rata Nilai Matematika Siswa Kelas IV SDN 118252 Aek Nabara
Semester Ganjil T.A 2011/2012

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	50	1
2	55	2
3	58	2
4	60	11
5	65	5
6	70	4
7	75	3
8	78	2
Jumlah Siswa		30
Rata-rata Nilai		64,1
KKM		65
% Ketuntasan Klasikal		47%

Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika. Seseorang siswa yang memiliki intelegensi cukup tinggi, boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi

Dari pengamatan peneliti, dalam mengajarkan materi matematika guru di SDN 118252 Aek Nabara khususnya di kelas IV lebih mengandalkan metode ceramah dengan memberikan beberapa contoh di papan tulis, kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk menyelesaikan beberapa soal latihan yang ada di buku. Proses pembelajaran matematika cenderung masih bersifat konvensional dan satu arah (berpusat pada guru). Aktivitas siswa cenderung hanya diam (pasif) mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan tugas yang ada di buku sesuai perintah dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang semangat dalam belajar, kurang konsentrasi, dan hanya satu atau dua orang siswa yang mau bertanya saat guru memberi kesempatan untuk bertanya sementara lainnya hanya diam saja meskipun

mereka belum mengerti betul materi yang disampaikan guru. Secara keseluruhan aktivitas yang dilakukan siswa mencerminkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Bahkan ketiga guru memberikan pertanyaan atau tugas, sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kondisi atau proses pembelajaran seperti di atas tentu saja merupakan masalah yang mengakibatkan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Pada dasarnya, banyak cara yang dapat digunakan guru untuk mempengaruhi proses belajar menjadi efektif dan efisien, salah satu diantaranya adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Untuk dapat mendorong dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, guru harus mampu menemukan metode pembelajaran yang tepat dan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Sejak diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), semakin banyak metode-metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam belajar (berorientasi pada siswa). Salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Salah satu alasannya adalah berdasarkan penelitian dasar yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lainnya adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu diantaranya adalah model pembelajaran tipe Teams Games Tournaments (TGT). Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Fungsi turnamen untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa/peserta.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompok mereka. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya.

Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai pengulangan materi pembelajaran. Melalui permainan dan turnamen yang dilakukan, para siswa akan saling bekerjasama dan saling memotivasi para anggota kelompoknya untuk dapat meraih poin yang lebih tinggi dari kelompok lain agar memperoleh penghargaan dari guru atas keberhasilan kelompok mereka. Dengan adanya keinginan atau

dorongan untuk berhasil serta mendapatkan penghargaan dari guru dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dan semangat untuk belajar.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SDN 118252 Aek Nabara T.A. 2011/2012”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi diantaranya:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika.
3. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan guru masih bersifat konvensional dan cenderung berpusat pada guru.
4. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, latihan dan pemberian tugas dalam mengajarkan matematika.
5. Aktivitas siswa dalam belajar matematika cenderung pasif (diam) mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan tugas-tugas yang ada di buku sesuai perintah guru.
6. Guru belum pernah menggunakan model Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran matematika.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk memperoleh hasil yang maksimal dari penelitian ini, penulis membatasi masalah yang diteliti pada **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar**

Siswa dengan Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Pecahan Senilai di Kelas IV SDN 118252 Aek Nabara T.A. 2011/2012.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok pecahan senilai di kelas IV SDN 118252 Aek Nabara T.A. 2011/2012.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok pecahan senilai di kelas IV SDN 118252 Aek Nabara T.A. 2011/2012.

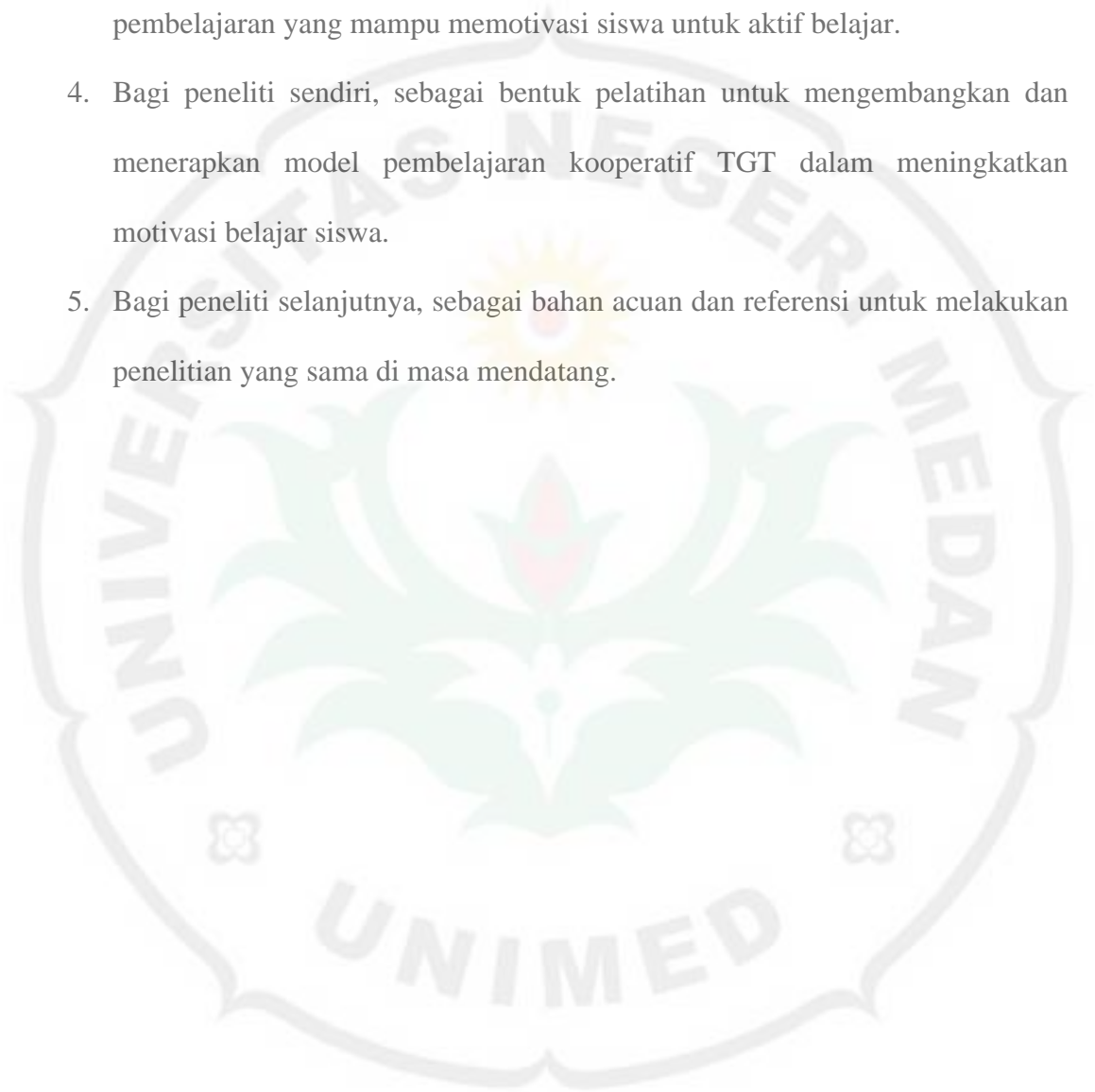
1.6. Manfaat Penelitian

Hasil-hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika dengan adanya kerjasama kelompok melalui Team Games Tournament (TGT).
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam mengelola proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa melalui model TGT.
3. Bagi pihak sekolah khususnya kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di

dalam kelas melalui profesionalisme guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar.

4. Bagi peneliti sendiri, sebagai bentuk pelatihan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan acuan dan referensi untuk melakukan penelitian yang sama di masa mendatang.



THE
Character Building
UNIVERSITY