

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berfikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika. Logika adalah masa bayi dari matematika, sebaliknya matematika adalah masa dewasa dari logika. Sejalan dengan berkembangnya matematika, maka banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai matematika.

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan. Secara formal, dunia pendidikan meliputi pendidikan di tingkat perguruan tinggi, SMA, SMP, dan SD. Untuk menciptakan suatu masyarakat yang maju maka harus dilakukan usaha-usaha yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang pendidikan tersebut. Mutu pendidikan dikatakan baik jika proses belajar mengajar di semua jenjang tersebut benar-benar efektif dan efisien sehingga siswa dapat mencapai kemampuan intelektual, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan.

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan model belajar. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Bahar menyatakan bahwa guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan.

pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif bagi siswa agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Dari hasil wawancara dengan guru matematika diketahui bahwa prestasi belajar matematika siswa di sekolah tersebut rendah. Rendahnya prestasi belajar matematika di kelas tersebut diduga karena guru secara aktif menjelaskan materi, memberi contoh, dan latihan sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan. Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain itu, kecil sekali peluang terjadinya proses sosial antar siswa yaitu hubungan siswa satu dengan siswa lainnya dalam rangka membangun pengetahuan bersama.

Menurut Jean Peaget berpendapat bahwa “Konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang lahir. Dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman.

Menurut Suherman dkk berpendapat bahwa didalam kelas konstruktivisme, pengetahuan yang berada dalam diri mereka. Mereka berbagi strategi dan penyelesaian, debat antara yang satu dengan yang lainnya, dan berpikir secara kritis tentang cara terbaik untuk menyelesaikan setiap masalah.

Salah satu model pembelajaran yang berpijak pada pandangan konstruktivis adalah pembelajaran TGT. Pembelajaran TGT adalah pembelajaran salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran TGT masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap

keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka harus saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihinya. Sampai saat ini sudah cukup banyak tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan, diantaranya adalah *Students Team Achievement Divisions (STAD)*, *Team Game Turnament (TGT)*, *Jigsaw*, *Team Assisted Individralization (TAI)*, *Group Investigation (GI)*, dan lain-lain.

Team Game Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamen.

Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka perlu suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat memotivasi dan meningkatkan prestasi

belajar matematika siswa. Dalam rangka itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “ **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DIKELAS IV SD NEGERI 162107 TEBING TINGGI TAHUN AJARAN 2012/2013**”

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. Model yang digunakan Guru kurang bervariasi dalam pembelajaran Matematika.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika.
3. Siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh Guru.
4. Keaktifan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran Matematika, siswa hanya sebagai pendengar pasif dan kurang aktif selama proses mengajar.
5. Keberhasilan pembelajaran ini sangat tergantung pada proses pengajaran yang dilakukan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 162107 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2012 / 2013 pada Materi Operasi Hitung Campuran.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah Penerapan Model *Team Game Tournament* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 162107 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2012/2013.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui “Apakah Penggunaan Model *Team Game Tournament* Dapat Meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri No 162107 Tebing Tinggi T.A 2012/2013?”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan atau manfaat bagi :

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengetahuan, semangat, dorongan serta solusi untuk belajar lebih giat atau lebih aktif lagi dalam setiap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Bagi Guru

- 1). Penggunaan model pembelajaran kooperatif model TGT ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas bagi peserta didik dan juga pemahaman peserta didik sehingga

terbentuk proses pembelajaran yang diinginkan atau tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang bagus.

c. Bagi Peneliti

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

d. Bagi Sekolah

1. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di SD Negeri 162017 Tebing Tinggi.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.

