

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu peranan penting dalam kemajuan bangsa. Tanpa adanya pendidikan, manusia akan sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Pendidikan dapat diperoleh mulai dari asuhan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Menurut Rokib (2011) menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu sistem yang teratur dan mengemban misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan fisik, kesehatan, ketrampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan.

Berdasarkan Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam suatu penyelenggaraan pendidikan adalah kemampuan berhitung. Hal tersebut diterapkan melalui proses pembelajaran Matematika yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Bahkan matematika sudah diajarkan sejak dini yaitu sebelum anak masuk sekolah meskipun masih hanya sekedar pengenalan angka. Melalui pembelajaran matematika tersebut, diharapkan warga masyarakat dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu peserta didik, agar mereka belajar sesuai kebutuhan dan minatnya juga diperlukan untuk membentuk watak atau karakter, kemampuan serta pengetahuan yang berkualitas. Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk mendidik, membimbing, mengarahkan serta mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Empat kompetensi yang harus dikuasai guru antara lain pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi guru dikuasai agar seorang guru dapat memimpin, mengatur kelas dan menciptakan pembelajaran efektif.

Guru harus dapat memahami karakteristik dan gaya belajar siswa agar guru tidak salah dalam memilih metode atau model yang digunakan dalam mengajar. Selain itu, proses pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga proses pembelajaran menjadi nyaman dan tidak membosankan bagi siswa. Proses pembelajaran yang runtut dan nyaman bagi siswa dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan setiap jenjang pendidikan. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat penting karena dibutuhkan untuk menunjang kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu permasalahan yang umum terjadi saat proses pembelajaran di sekolah mata pelajaran matematika adalah kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat, ide atau pertanyaan yang kritis dalam

proses pembelajaran jarang diikuti oleh gagasan lain sebagai respon diri siswa lainnya. Rendahnya motivasi belajar siswa di karenakan kurangnya faktor pendorong dalam diri atau faktor luar yang mendukung motivasi yang berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan data di lapangan, pada umumnya proses pembelajaran di kelas guru belum menggunakan model atau metode yang tepat dan inovatif. Guru di SD Negeri Banjarsari 01 masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga tidak dipungkiri lagi jika dalam proses pembelajaran siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam belajar. Selain itu, rendahnya motivasi siswa dapat menghambat proses pembelajaran.

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar mengakibatkan rendahnya prestasi belajar dibuktikan dengan hasil observasi di kelas IV dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 yaitu Abdul Basid, S.Pd beliau mengatakan bahwa nilai belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Banjarsari 01 masih rendah. Peneliti memperoleh data nilai ulangan matematika materi pecahan semester dua tahun ajaran 2014/2015 belum sepenuhnya tuntas dari kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hasil yang didapatkan sebanyak 18 siswa dari 31 siswa mendapat nilai rata-rata dibawah KKM atau 58,06% hanya 13 siswa yang tuntas KKM atau 41,93%. Dengan perolehan nilai rata-rata kelas 68,87 dari 31 siswa. Melihat prestasi belajar dari pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajarannya dan sikap motivasi siswa menjadi meningkat

Berdasarkan observasi di atas terlihat siswa masih kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran matematika, dikarenakan kurangnya motivasi dalam belajar. Motivasi dan prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang memberikan ruang siswa untuk aktif dalam belajar salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model kooperatif tipe TGT merupakan permainan yang sangat menarik dan menantang. TGT terdapat turnamen merupakan permainan yang sangat menarik dan menantang. Turnamen ini ada pendalaman materi yang akan membuat siswa mampu menguasai atau mendalami sebuah materi yang dibahas dengan lebih baik. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini di harapkan dapat mendorong siswa untuk ikut aktif dalam belajar matematika serta meningkatkan motivasi siswa. Aplikasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak hanya menginginkan siswa untuk belajar di bidang akademik saja, tetapi melatih

siswa untuk mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik siswa.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan peneliti diantaranya adalah:

1. Apakah motivasi dapat ditingkatkan melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 pada mata pelajaran matematika?
2. Apakah prestasi dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 pada mata pelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 melalui model *Teams Games Tournament*
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 melalui model *Teams Games Tournament*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh diantaranya adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa

peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Siswa dapat meningkatkan motivasi kelas IV SD Negeri Banjarsari 01
- 2) Siswa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 01 dalam mata pelajaran matematika
- 3) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti pembelajaran Matematika

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas dalam rangka untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran Matematika
- 2) Guru dapat menerapkan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan melalui model pembelajaran yang tepat

c. Bagi Peneliti:

- 1) Peneliti dapat memiliki pengetahuan keterampilan dan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas
- 2) Peneliti mampu mendeteksi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran sekaligus mencari alternatif pemecahan masalah yang tepat

- 3) Peneliti mampu memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika
- 4) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya

d. Bagi Sekolah

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajarmengajar.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.