

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Matematika juga merupakan bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian matematika sebagai andil penting pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini.

Menyadari akan pentingnya matematika, maka sudah selayaknya kualitas belajar matematika perlu ditingkatkan. Berbagai usaha yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika agar lebih baik, diantaranya meningkatkan kualitas guru, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan, menyediakan buku serta Lembar Kerja Siswa (LKS), serta menyempurnakan kurikulum.

Usaha yang dilakukan pemerintah tidak akan tercapai jika tidak diiringi dengan usaha yang dilakukan pihak sekolah. Salah satu cara yang dilakukan sekolah untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran matematika adalah dengan mengadakan program pengembangan diri dalam mata pelajaran matematika. Keberhasilan guru juga dapat dilihat dari cara guru memilih strategi, metode, dan pendekatan yang digunakan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas IV SDN 48 Ganting pada tanggal 5-12 Oktober 2017 diperoleh gambaran pembelajaran di kelas

tersebut. Pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru, komunikasi yang terjadi pun masih satu arah. Pada saat guru menjelaskan materi siswa hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru, padahal guru sudah berusaha untuk mengajak siswa aktif baik dalam segi bertanya atau member pendapat. Siswa juga kurang focus terhadap pembelajaran, karena mereka berbicara dan mengganggu teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan materi.

Pada tanggal 12 Oktober 2017 Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Ena Susanti, wali kelas IV.b SDN 48 Ganting, diperoleh informasi bahwa siswa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, bertanya dan mengerjakan latihan secara individu. Pada saat diadakan diskusi kelas hanya beberapa orang yang aktif, sedangkan sebagian siswa yang lain hanya sebagai pendengar saja dan tidak mau mengeluarkan pendapat dikarenakan siswa tidak paham dengan materi yang diajarkan.

Kurangnya pemahaman siswa pada materi pelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dilihat pada hasil ujian mid semester ganjil seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Jumlah dan Persentase Ketuntasan Nilai Ujian Mid Semester I Siswa Kelas IV SDN 48 Ganting Tahun Pelajaran 2017/2018

| NO | Kelas | Jumlah Siswa | \bar{x} | Jumlah Siswa Tuntas (≥ 78) | Persentase Ketuntasan |
|----|-----------------|--------------|-----------|-----------------------------------|-----------------------|
| 1 | IV _a | 27 | 63,59 | 7 | 25,93 |
| 2 | IV _b | 25 | 44,36 | 0 | 0 |

Sumber: Guru Matematika Kelas IV SDN 48 Ganting

Dari Tabel 1 terlihat bahwa masing-masing kelas memiliki rata-rata dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78. Ini artinya, hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 48 Ganting belum memuaskan. Oleh

karena itu diperlukan solusi untuk mengatasi persoalan tersebut. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah memilih model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan percaya diri untuk mengungkapkan pelajarannya. Dengan demikian, siswa akan menjadi ingat dan paham dengan pelajaran jika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Model

pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang memiliki karakteristik yang berbeda seperti kemampuan akademik, ras, dan jenis kelamin. *TGT* dapat meningkatkan penggunaan waktu yang efektif, siswa belajar kelompok dan menghargai pendapat teman. Didalam *TGT* terdapat turnamen akademik yang mana siswa dalam tim berkompetisi untuk mencapai prestasi dan tim yang terbaik mendapatkan penghargaan atas reward. Dengan menerapkan model ini diharapkan siswa memiliki perhatian terhadap pembelajaran matematika, siswa lebih memahami materi pembelajaran serta percaya diri untuk mengkomunikasikan pendapat-pendapatnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team**

Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 48 Ganting Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Siswa kurang merespon dalam pembelajaran.
3. Sebagian besar hasil belajar siswa masih dibawah KKM.
4. Kurangnya minat belajar matematik asiswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai tujuan di inginkan, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti pada hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 48 Ganting dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN 48 Ganting?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran matematika lebih baik daripada

hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar matematika dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN 48 Ganting.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa,
untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 48 Ganting
2. Bagi guru, sebagai masukan bagi guru matematika kelas IV SDN 48 Ganting dalam memilih strategi belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, pengalaman bagi peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi guru matematika.
4. Bagi sekolah, sebagai masukan bagi sekolah dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika.