

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu matematika melatih seseorang dalam berpikir kritis dan sistematis yang tertuang dalam kurikulum 2006 "Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan kerja sama". Oleh karena itu siswa diharapkan memiliki penguasaan matematika pada tingkat tertentu, sehingga berguna bagi siswa dalam berkompetensi di masa depan. Akan tetapi matematika sering diberi anggapan oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, karena selalu berhubungan dengan angka dan rumus. Sehingga siswa sangat sulit untuk memahami konsep yang diberikan oleh guru, apalagi pada siswa tingkat SD.

Pengalaman penulis selama mengajar di SD, metode yang sering digunakan oleh penulis dalam pembelajaran matematika adalah metode biasa. Pembelajaran biasa yang penulis terapkan dengan menjelaskan materi, berikan contoh, dan berikan soal untuk dikerjakan kemudian berikan PR. Penulis mengendalikan hampir seluruh kegiatan dari awal hingga akhir proses pembelajaran, sehingga menyebabkan aktivitas siswa tidak dapat berkembang

secara optimal. Pembelajaran cenderung dilakukan sebagai transfer ilmu pengetahuan kepada siswa, siswa diminta mengeluarkan kembali informasi yang telah diterimanya dengan melakukan tes atau ujian, pendekatan ini dilakukan dengan komunikasi satu arah. Penulis memberi penjelasan dan memberikan contoh, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat materi pelajaran. Kemudian guru bertanya kepada siswa untuk mengetahui apakah siswa telah paham dengan pekerjaan yang disampaikan. Jika siswa tidak ada yang bertanya atau diam, maka siswa dianggap telah memahami materi pelajaran matematika. Selanjutnya siswa diberikan latihan atau ulangan, dengan diberikan latihan dan ulangan tersebut, penulis sering sekali kecewa dengan nilai yang diperoleh siswa. Hanya sekitar 10% siswa yang dikatakan menguasai materi sedangkan yang lain hanya mencontek pekerjaan teman. Dengan pembelajaran seperti ini siswa kurang termotivasi mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Siswa kurang dilibatkan secara fisik maupun mental.

Penulis menyadari dalam menerapkan pembelajaran yang dijelaskan di atas belum mampu mengembangkan potensi, menumbuhkan sikap dan minat siswa seperti yang diharapkan. Penulis cenderung menerapkan metode biasa secara monoton di kelas yang penulis ajarkan yaitu kelas IV SD Negeri 16 Tapan, Kecamatan Basa Ampek Balai. Metode biasa yang diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa selama ini, dan semua masalah yang ditemui oleh penulis selama pembelajaran matematika mengakibatkan minat belajar siswa pada mata

pelajaran matematika berkurang dan siswa merasa belajar matematika ini membosankan serta tidak menarik.

Hasil pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, penulis melihat siswa mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Usaha yang pernah penulis lakukan adalah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa lidi, jari tangan, dan alat hitung manual lainnya. Penggunaan media belum bisa menarik minat siswa dalam belajar. Siswa masih tidak bersemangat untuk belajar, bahkan mereka sering menggunakan media pembelajaran tersebut sebagai mainan, dan dari sinilah muncul ide penulis untuk memberikan inovasi metode pembelajaran yang selama ini digunakan agar menjadi lebih menarik dan diminati oleh siswa.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode belajar aktif. Dalam pembelajaran aktif siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru. Mereka dapat berdiskusi untuk memahami materi, selain itu persaingan atau kompetisi juga menjadi bagian dari pembelajaran aktif, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.

Turnamen belajar (*Learning Tournament*) adalah salah satu tipe dalam pembelajaran aktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) turnamen artinya pertandingan yang melibatkan beberapa regu. Pelaksanaan pembelajaran dengan *Learning Tournament* membagi siswa menjadi beberapa

kelompok berdasarkan perbedaan tingkat kemampuan akademik. Sehingga diharapkan mereka dapat bekerjasama, memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompok dan tidak segan berbagi ilmu untuk memenangkan turnamen. Dengan pelaksanaan *Learning Tournament*, jika ada siswa yang mempunyai kemampuan rendah dan kurang mengerti dengan suatu materi, maka siswa dengan kemampuan tinggi harus membantu agar kelompoknya dapat menjadi pemenang. Bagi kelompok pemenang akan diberi penghargaan, misalnya berupa nilai bonus ataupun jenis penghargaan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Tapan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang penulis temukan selama mengajar adalah sebagai berikut : (1) Minat belajar siswa masih rendah, (2) Aktivitas siswa dalam belajar belum dikembangkan secara optimal, (3) Rendahnya hasil belajar matematika siswa, (3) Kurangnya variasi penulis dalam pemahaman metode pembelajaran, (4) Pembelajaran terpusat pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu : (1) Aktivitas siswa dalam belajar belum dikembangkan secara optimal, (2) Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

D. Perumusaman Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) apakah penerapan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 16 Tapan?. (2) apakah penerapan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 16 Tapan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan : (1) Penerapan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 16 Tapan; (2) Penerapan pembelajaran aktif tipe *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 16 Tapan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis diantaranya :

1. Untuk kepentingan teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkuat teori – teori pembelajaran matematika yang telah ada di SDN 16 Tapan
2. Untuk kepentingan praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penelitian dan pembaca dalam menerapkan suatu teori pembelajaran
3. Untuk guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai umpan balik dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran di SD
4. Untuk siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN 16 Tapan