

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya dan mempersiapkan mereka melanjutkan kejenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hamalik (2012:79), mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara aktif dalam kehidupan masyarakat”. Perubahan yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pembaharuan pendidikan.

Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut maka dilakukanlah pembaharuan pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Berbagai upaya yang telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, perubahan sistem penilaian dan lain sebagainya. Suatu

pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya pada diri sendiri. Penerapan pembelajaran melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan observasi pada tanggal 15-17 November 2018 yaitu pada hari Kamis, Jum'at dan Sabtu di kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya terlihat bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru masih mengajar dengan menggunakan model ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru menjelaskan materi dan contoh soal sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran setelah guru selesai menerangkan. Hanya beberapa siswa yang menjawab saat guru bertanya. Kebanyakan siswa lebih cenderung pasif dan jarang ada umpan balik dari siswa. Sehingga saat siswa diberi soal yang agak berbeda dengan soal yang dicontohkan guru, siswa kesulitan untuk menyelesaikannya. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep matematika masih kurang.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematikasiswa. Nilai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika yang diterapkan oleh SDN 11 Lubuk Buaya Padang yaitu 76. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil ujian tengah semester siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya tahun pelajaran 2018/2019, seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Jumlah dan Persentase Nilai Siswa Matematika Pada Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
IV A	23	17	73,9%	6	26,1%
IV B	24	20	83,3%	4	16,7%
IV C	23	20	87%	3	13%
IV D	25	15	60%	10	40%

Sumber: guru kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana sebagaimana mestinya. Walaupun adanya penjelasan materi pembelajaran dilakukan guru dengan baik namun masih ada beberapa siswa yang kurang paham. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan

fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sendiri sudah pernah dilakukan penelitian salah satunya yaitu oleh Tia Kurnia mahasiswa PGSD UBH. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT memiliki hasil yang lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Oleh karena itu, peneliti juga akan menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam penelitian dimana yang membedakan yaitu terletak pada bentuk penomoran yang digunakan. Dimana penelitian sebelumnya menggunakan penomoran dengan bentuk lot, sedangkan peneliti akan menggunakan penomoran dengan bentuk nomor yang dipasang pada badan siswa. Dalam penerapannya juga akan berbeda dengan yang pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe yang mudah diterapkan. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dalam belajar dan agar siswa lebih memahami materi, peneliti memberikan salah satu pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengandalkan penghafalan fakta-fakta.
4. Guru kurang mengembangkan berbagai model pembelajaran.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

6. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan masih adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan yaitu “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kinerja guru serta mempermudah penyampaian materi Matematika.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN11 Lubuk Buaya Padang.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman tentang penelitian eksperimen dan pembelajaran kooperatif tipe TGT.