BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku karena dari hasil pengalaman yang diperoleh, sedangkan mengajar adalah kegiatan yang merangsang serta mengarahkan kegiatan mengajar atau subjek belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat membawa perubahan serta kesadaran diri sebagai pribadi.

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan untuk menentukan suatu metode pembelajaran yang efektif dan mendukung siswa mendapatkan pengalaman yang berharga. Metode yang digunakan guru pada proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa karena metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa di SDN 5 Cipadang.

Matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan misalnya mencerdaskan siswa, tetapi juga membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu, untuk itu siswa perlu memiliki kemampuan memperoleh, memilih, dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kemampuan-kemampuan ini membutuhkan kemampuan kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama yang efektif.

Peningkatan mutu pendidikan, menuntut guru untuk dapat berperan aktif dalam melaksanakan dan mengelola proses pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, mengkomunikasikan murid dengan berbagai sumber belajar, memberi dan menyediakan kemudahan-kemudahan belajar, dan memberi dorongan belajar.

Karakter KTSP sesuai dengan kegiatan belajar yang diciptakan di kelas, karena keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan hakikat belajar yang menempatkan siswa sebagai pelaku belajar. Walaupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sudah diterapkan namun pendidikan kita masih diselimuti oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Sumber utama pengetahuan masih berfokus kepada guru, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar, sehingga proses pembelajaran yang menuntut siswa sebagai pelaku belajar aktif belum optimal.

Pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa, berfokus pada siswa, menyenangkan bagi siswa, meningkatkan kepekaan sosial dan mendorong siswa mengonstruksikan dibenak siswa sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Melalui proses belajar yang demikian itu diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga lambat laun hasil prestasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Hasil observasi dan wawancara terhadap guru di SD Negeri 5 Cipadang Pesawaran, bahwa sebagai peserta didik aktivitas belajar siswa belum optimal, terbukti pada aktivitas siswa masih tampak ada yang mengganggu proses pembelajaran misalnya mengobrol yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, mengganggu teman sebangku dan melakukan aktivitas yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran yarug sedang berjalan. Hasil belajar siswa tergolong kurang memuaskan, hal ini terlihat dari rata-rata hasil nilai akhir semester ganjil hanya mencapai 54,50 dengan kategori kurang. Karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk pelajaran Matematika, yaitu 60,00 belum bisa dicapai oleh siswa. Adapun datanya sebagai berikut:

Tabel 1. DataNilai Rata-rata Matematika Siswa Kelas IV Negeri 5 Cipadang Tahun Pelajaran 2009/2010 s.d. 2011/2012

No	Tahun Pelajaran	Semester	Nilai Rata-rata siswa	KKM	Keterangan
1	2009/2010	I	50,30	53	Dibawah KKM
2	2009/2010	II	52,10	55	Dibawah KKM
3	2010/2011	I	53,30	55	Dibawah KKM
4	2010/2011	II	54,00	55	Dibawah KKM
5	2011/2012	I	54,50	60	Dibawah KKM

Sumber: Data SD Negeri 5 Cipadang

Upaya-upaya guru untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas siswa dalam belajar dengan cara memberikan reward kepada siswa yang aktif dalam proses belajar, tetapi belum maksimal karena siswa yang aktif jumlahnya terbatas pada siswa tertentu saja. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa, guru memberikan tugas-tugas di sekolah maupun memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada siswa, akan tetapi

siswa yang tidak mengerjakannya masih banyak. Mereka menunggu pekerjaan temannya selesai, setelah itu mereka menyalin pekerjaan temannya.

Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariatif. Pembelajaran terpaku pada model metode ceramah yang sangat dominan, sedangkan siswa sebagai pendengar dan penonton. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar, dan siswa menjadi malas. Upaya yang dilakukan guru sebagai tenaga pendidik bagaimana menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang mampu membuat peserta didik lebih aktif sehingga meningkatkan prestasi belajar mereka.

Salah satu pembelajaran yang diduga dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, salah satunya adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. TGT merupakan model dari pembelajaran kooperatif yang pada dasarnya memiliki kesamaan dengan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* pada proses pengelompokannya, tetapi dalam TGT tagihan terhadap siswa dilakukan dengan cara turnamen.

Pembelajaran dengan model TGT akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam TGT semua siswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan

pendapatnya. Siswa dituntut untuk berani mengungkapkan pendapatnya, menanggapi pendapat temannya, dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi kelompok. Disamping itu, siswa akan terlatih untuk berkompetisi dalam turnamen yang dilaksanakan setiap berakhirnya tujuan pembelajaran. Siswa akan terpacu untuk menunjukkan kemampuannya selama proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan menampakkan keaktifannya selama proses pembelajaran di kelas.

Saat siswa melakukan diskusi dalam kelompok yang heterogen sebagaimana diterapkan pada model TGT, dapat memberi keuntungan baik pada siswa dengan kemampuan akademik pada kelompok bawah, maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Guru dalam melakukan pembelajaran belum menggunakan pembelajaran yang bervariatif dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Aktivitas belajar siswa Kelas IV SDN 5 Cipadang di Pesawaran semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 masih kurang optirnal sesuai harapan guru dan tujuan KBM yaitu 54,50 dari ketetapan KKM 60,00.
3. Prestasi belajar siswa Kelas IV SDN 5 Cipadang Pesawaran semester ganjil Tahun Pelajaran 2011/2012 masih tergolong rendah yaitu 54,50 dari ketetapan KKM sebesar 60,00.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tourrnament (TGT).*

1.4 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya nilai rata-rata kelas siswa dalam pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 5 Cipadang di Pesawaran. Adapun rumusan permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa melalui Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT).*
2. Bagaimana peningkatan prestasi siswa melalui Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT).*

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan:

l. Peningkatan aktivitas siswa dan proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Peningkatan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis:

   Merupakan bantuan pemikiran yang berhubungan dengan pengalaman sedangkan mengenai pendekatan pembelajaran tipe TGT di dalam pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis :

   a. Manfaat bagi siswa

      1. Mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran Matematika.
      2. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika.
      3. Meningkatkan prestasi dan aktivitas siswa secara nyata

   b. Manfaat bagi guru

      l. Memperoleh pengalaman langsung dengan menggunakan pembelajaran tipe TGT.
      2. Mengetahui peningkatan perubahan prestasi dan aktivitas siswa secara nyata.

   c. Manfaat bagi sekolah

      l. Dapat dijadikan sebagai acuan Sekolah dan Kepala Sekolah terutama bagi para rekan guru.
      2. Hasil penelitian tindakan kelas pada SDN 5 Cipadang Pesawaran dalam rangka memperbaiki pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika pada umumnya.