

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan sampai saat ini secara berkesinambungan. Berbagai upaya dilakukan demi meningkatkan kualitas pendidikan bangsa, mulai dari pembangunan gedung-gedung, pengadaan sarana dan prasarana sekolah, menyelenggarakan sertifikasi untuk meningkatkan kemampuan profesional pendidik, pengangkatan tenaga pendidik dan kependidikan, sampai kepada perubahan kebijakan baik kurikulum maupun standar pendidikan.

Hal tersebut dilakukan untuk mencapai salah satu tujuan nasional sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu bangsa Indonesia menaruh harapan besar pada perkembangan pendidikan karena pendidikanlah yang mampu mempersiapkan warga negaranya agar siap menjadi agen pembangunan di dalam masyarakat dan negara. Usaha pemerintah yang paling populer saat ini adalah penyelenggaraan sertifikasi untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. Melalui program ini para guru dan dosen diharapkan benar-benar dapat membenahi kemampuannya baik aspek pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional.

Pendidikan pada dasarnya merupakan cara untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan perilaku, dan kecerdasan intelektual yang diharapkan dapat membuat seseorang menjadi warga negara yang baik seutuhnya. Sejalan dengan Fungsi Pendidikan Nasional Indonesia yang termaktub dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Selain itu bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Mengacu pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, pendidikan sudah seyogyanya menjadi wadah untuk belajar, mengembangkan keterampilan dan potensi yang dimiliki, serta sebagai sarana memberikan bimbingan dan arahan untuk mencapai kedewasaan.

Pendidikan dasar memiliki beberapa komponen bidang-bidang pengajaran yang harus dikuasai siswa, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dapat mendukung ilmu pengetahuan lainnya, terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Matematika merupakan kemampuan yang penting, karena di masa mendatang ilmu matematika pasti

dibutuhkan untuk menghadapi dunia teknologi. Untuk itu perlu penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Tujuan mata pelajaran matematika dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, kritis, dan menyenangkan dengan tetap memperhatikan hakikat belajar itu sendiri. Belajar pada dasarnya mengacu pada proses, bukan semata-mata suatu tujuan. Maka, pembelajaran sudah semestinya menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran.

Menurut sebagian banyak orang, khususnya orang tua maupun siswa, matematika merupakan sesuatu hal yang menakutkan. Menurut mereka matematika sulit dipelajari serta cara penyampaian pembelajaran mayoritas tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan, dan sebagainya. Sehingga mereka bukan berusaha untuk mengatasinya, melainkan menghindar.

Sebenarnya wajar bila hal seperti ini terjadi, menurut Kaufeldt (2008: 4) selama ini matematika memang dikemas sedemikian rupa sehingga memberatkan siswa. Siswa bosan belajar matematika, karena matematika itu hanya kumpulan rumus yang konon katanya abstrak, contoh soal dengan latihan-latihan yang monoton. Bagi siswa matematika tidak berguna. Padahal pada keadaan sesungguhnya matematika itu sangat berguna dalam aspek kehidupan apapun. Sikap ini tentu saja mengakibatkan prestasi belajar matematika mereka menjadi rendah. Akibat lebih lanjut mereka semakin tidak suka terhadap matematika.

Usaha yang dibutuhkan untuk mengubah paradigma dan sikap siswa tersebut terhadap matematika adalah mengubah iklim pembelajaran ruang kelas yang terkesan tegang menjadi menyenangkan. Belajar akan efektif jika menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran matematika. Belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Ruang kelas yang nyaman akan mendukung dalam menjaga iklim pembelajaran yang kondusif. Maksudnya, jika ruang kelas secara fisik tidak nyaman atau membuat siswa belajar dalam ketakutan akan meminimalkan otak para siswa untuk berfungsi secara optimal. Iklim pembelajaran yang kondusif dapat diwujudkan dengan penerapan model pembelajaran yang relevan dengan situasi dan kondisi siswa serta tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013 pada minggu kedua dan ketiga bulan Oktober tahun 2012, bahwa sebagian besar siswa kesulitan mengerjakan

soal-soal matematika dan memahami konsep matematika menyebabkan siswa tidak berani untuk menjawab pertanyaan guru dan merasa takut menghadapi soal-soal matematika. Hal ini berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika, siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran matematika; untuk mengatasi rasa bosan siswa lebih sering mengganggu siswa lain. Hal ini berdampak pada hasil nilai *Mid Semester* tahun pelajaran 2012/2013 siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat dengan indikasi dari 20 siswa sebanyak 11 siswa atau 55% belum mencapai KKM ( $\geq 50$ ) dan 9 siswa atau 45% telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata 55,40. Berdasarkan observasi peneliti, penyebab terjadinya permasalahan tersebut adalah guru belum menggunakan variasi pembelajaran dan masih menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran sehingga kurangnya kebebasan siswa untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya dalam belajar di kelas. Dengan demikian, aktivitas siswa dalam belajar menjadi rendah. Maka, untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus memiliki inisiatif dan kreativitas untuk menerapkan pembelajaran yang dapat merangsang siswa mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan masalah tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat menjawab beberapa masalah di atas. Model TGT merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan. Menurut Slavin (2005: 163) TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model TGT menerapkan

permainan dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui permainan, iklim pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Permainan ini dengan melakukan turnamen yang *fair*, karena siswa bertanding dengan teman yang memiliki kemampuan yang setara. Turnamen dalam TGT bukanlah sebuah bentuk persaingan, yang paling penting adalah mereka saling mendukung untuk berhasil, bukan untuk gagal.

Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- a. Siswa kesulitan mengerjakan soal-soal matematika dan memahami konsep matematika menyebabkan siswa tidak berani untuk menjawab pertanyaan guru dan merasa takut menghadapi soal-soal matematika.
- b. Siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran matematika; siswa lebih sering mengganggu siswa lain.
- c. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, antara lain model pembelajaran TGT.
- d. Siswa ditempatkan sebagai objek pembelajaran sehingga kurangnya kebebasan siswa untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya dalam belajar di kelas.
- e. Rendahnya hasil belajar matematika yang dibuktikan dengan sebanyak 55% dari jumlah siswa atau 11 siswa belum mencapai KKM ( $\geq 50$ ).

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika pada siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013?
- b. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika pada siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak terutama bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat memahami konsep materi matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
- 2) Siswa dapat menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan hal baru yang tidak seperti biasanya, yaitu melakukan *game* turnamen dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa menjadi tertantang untuk belajar matematika dan tercipta suasana baru yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Guru dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 2) Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerjanya melalui proses pemecahan masalah yang dihadapi ketika guru melakukan pembelajaran.
- 3) Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk terus-menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.
- 4) Guru dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 5) Keberhasilan PTK dapat berpengaruh terhadap guru lain. Guru-guru lain dapat mencoba hasil PTK atau mencoba ide-ide baru untuk diterapkan dikelasnya.



c. Bagi Sekolah

Melalui PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kualitas pendidikan SDN 04 Metro Pusat.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sehingga kelak jika menjadi seorang guru mampu melaksanakan tugasnya secara profesional khususnya dalam proses pembelajaran.