

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan dan keterampilan menjadi salah satu kebutuhan yang ingin didapatkan oleh setiap siswa. Pengetahuan dan keterampilan tersebut akan didapatkan melalui pendidikan. Setiap pengetahuan dan keterampilan yang akan didapatkan oleh siswa tidaklah sama, hal tersebut disesuaikan dengan tingkatan pendidikan yang akan dilalui oleh siswa itu sendiri. Semakin tinggi tingkatan pendidikan yang dilalui, maka semakin banyak juga pengetahuan dan keterampilan yang akan didapatkan oleh siswa.

Salah satu pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan oleh siswa adalah aritmatika. Melalui aritmatika siswa dapat mempelajari operasi hitung. Pengetahuan dan keterampilan aritmatika ini termasuk kedalam mata pelajaran matematika yang mana dapat ditemukan disetiap tingkat pendidikan, mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran inti yang memiliki peranan penting bagi mata pelajaran lainnya termasuk diluar bidang eksata maupun didalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, matematika dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan dasar yang dikuasai siswa di sekolah dasar.

Setiap mata pelajaran yang disampaikan memiliki tujuan masing – masing untuk memperoleh hasil yang ingin dicapai sesuai dengan apa yang ditargetkan. Tujuan dari setiap mata pelajaran tidaklah sama karena memiliki unsur yang berbeda, seperti halnya matematika yang memiliki tujuan dan peran yang berbeda. Peran matematika memiliki pengaruh yang sangat besar baik dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari – hari. Matematika dapat membantu anak menggunakan logikanya untuk memecahkan suatu masalah baik secara individu maupun secara berkelompok. Oleh sebab itu, anak diharapkan mampu menguasai matematika bahkan menjadikan matematika sebagai pelajaran yang difavoritkan.

Namun fakta yang ditemukan adalah sebaliknya, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit diajarkan maupun dipahami siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari tingkat pencapaian dan kecepatan pembelajaran matematika dari anak yang satu dengan anak yang lainnya berbeda-beda. Selain itu, matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti oleh anak dengan berbagai alasan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar matematika anak dengan melihat daftar nilai yang dimiliki guru kelas II di SDN Kramat Beji, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan yang mendapatkan nilai di atas KKM <50%.¹ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas II di kecamatan Beji, banyak guru

¹Dokumen kelas II SDN Kramat Beji Kecamatan Beji Depok

yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat sulit dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar yang didapatkan pun banyak yang tidak mencapai KKM.

Pada temuan lapangan, saat proses pembelajaran matematika berlangsung guru tidak menggunakan beragam model atau cara mengajar yang bervariasi, melainkan guru hanya menjelaskan materi tersebut dengan menggunakan metode ceramah sehingga membuat anak menjadi pasif. Guru hanya memberikan penjelasan dan memberikan soal di papan tulis. Masalah ini banyak dijumpai dalam proses belajar mengajar di kelas, oleh karena itu perlu diterapkan suatu model mengajar yang dapat membantu anak untuk memahami materi ajar dan aplikasi yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kondisi ini faktor kompetensi guru dituntut, dalam arti guru harus membuat pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh anak. Guru harus menentukan suatu model yang sesuai serta dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran matematika tidak dianggap sulit oleh anak dan dapat membuat anak menjadi lebih aktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas II di kecamatan Beji, banyak siswa yang mengeluhkan model mengajar guru yang membosankan dan hanya menggunakan metode ceramah saja. Model pembelajaran yang digunakan guru tidak beragam dan hanya terpaku

dengan soal yang dituliskan di papan tulis. Model pembelajaran yang bersifat monoton membuat siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar aritmatika, terutama pada operasi hitung pengurangan yang cenderung banyak siswa tidak paham dengan penjelasan guru.

Oleh sebab itu beragam pendekatan model pembelajaran terhadap hasil belajar aritmatika anak dapat dilakukan melalui berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat dipilih, dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif yang sesuai dengan karakteristik sehingga dapat berdampak dengan meningkatnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Melalui model pembelajaran ini, siswa dapat belajar dengan aktif, melibatkan seluruh siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama antar anggota kelompok. Melalui model pembelajaran ini pula diharapkan tidak ada lagi siswa yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung dan siswa dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins dimana siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lainnya.² Melalui model pembelajaran ini anak dapat menambah dan

²Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2010), h. 13

melengkapi ilmu pengetahuannya antar anggota kelompok melalui sebuah permainan. Selain itu, siswa dapat belajar untuk memahami pembelajaran yang dibantu oleh teman sebaya yang dapat saling bertukar pikiran untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi.

Variasi model pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberi masukan kepada guru bahwa dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang harus aktif, melainkan guru harus dapat membentuk suasana lingkungan kelas yang melibatkan siswa lebih aktif. Melalui hal ini pula dapat menumbuhkan semangat belajar siswa agar lebih semangat dalam memahami pembelajaran yang diberikan dengan suasana kelas yang menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa SD kelas II".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati dan ditakuti oleh siswa
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi mengakibatkan siswa tidak terlibat aktif

3. Hasil pembelajaran aritmatika dalam pengurangan tiga digit angka dengan tehnik meminjam yang masih dibawah KKM

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang akan diteliti adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD dalam pengurangan 3 digit angka dengan tehnik meminjam. Hasil belajar aritmatika merupakan pencapaian yang didapat siswa dari pengalaman belajar matematika. Hasil belajar aritmatika dalam pengurangan tiga digit angka dengan tehnik meminjam yang ingin diukur pada aspek kognitif terdiri dari 3 aspek yaitu mengingat (*remember*), mengerti (*understand*), dan menggunakan (*apply*) dalam kegiatan permainan yang akan diterapkan dalam salah satu model pembelajaran yaitu *Team Game Tournament*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar lebih terfokus dan terarah pada permasalahan. Atas pertimbangan ini maka permasalahan yang akan diteliti

adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD.

E. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah, guru, maupun siswa yang diberikan perlakuan dalam penelitian ini. Penelitian ini lebih dikhususkan agar dapat mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar aritmatika siswa kelas II SD. Secara teoritis maupun secara praktis, manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk memperluas ilmu pengetahuan dan menumbuhkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika sehingga dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat mengubah pandangan siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

- a. Siswa menjadi lebih termotivasi saat mengikuti pelajaran matematika yang akhirnya berpengaruh kepada meningkatnya hasil belajar siswa.

- b. Guru mendapatkan pengetahuan baru bagaimana caranya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
- c. Sekolah dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu solusi yang bisa digunakan sebagai variasi strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.