

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan terus berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pendidikan saat ini hendaknya didasarkan pada tingkat kualitas dan mutu guru menggunakan berbagai metode pembelajaran yang ada untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Guru sebagai pendidik juga harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa agar menjadi lebih kritis dan kreatif.

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan.<sup>1</sup> Aktivitas dalam mendidik yang merupakan suatu pekerjaan memiliki tujuan dan ada sesuatu yang hendak dicapai dalam pekerjaan tersebut, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan disetiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Berdasarkan pengamatan riil di SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, proses pembelajaran di sekolah tersebut kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran matematika. Masih terdapat guru yang menggunakan metode konvensional secara

---

<sup>1</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), p.22.

monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman konsep. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Jika diselidiki lebih lanjut, khususnya pada mata pelajaran matematika di SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, pihak sekolah menetapkan nilai minimal yang harus dicapai siswa dalam pelajaran matematika adalah  $\geq 50$ , namun nilai matematika yang dicapai masih terdapat nilai yang  $< 50$ .<sup>2</sup>

Di era globalisasi saat ini siswa dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuannya agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesatnya. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang berbunyi: "Tujuan pendidikan

---

<sup>2</sup>Dokumen SDN Menteng Atas 05 Pagi Kec.Setiabudi Jakarta Selatan

nasional adalah untuk berkembangnya 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”.<sup>3</sup>

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas diperlukan manajemen pendidikan yang dapat memobilisasi segala sumber daya pendidikan khususnya peserta didik. Dalam proses pembelajaran, salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Artinya, matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia.

Matematika sering kali dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan harian, nilai tugas, nilai tes semester dan nilai Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN) yang belum sesuai dengan harapan guru dan siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Diantaranya adalah faktor yang datang dari dalam diri siswa tersebut, yaitu persepsi siswa pada pembelajaran matematika.

---

<sup>3</sup>Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Cermelang, 2003), p.8

Persepsi negatif siswa pada pembelajaran matematika biasanya dipengaruhi oleh masa lalu siswa pada matematika. Seperti tidak adanya motivasi yang diberikan oleh guru pada saat di kelas rendah sekolah dasar, atau ketidaktahuan siswa tentang besarnya aplikasi pelajaran matematika pada kehidupan sehari-hari. Tanpa disadari oleh siswa tersebut, sikapnya membuat persepsi negatif pada pelajaran matematika. Sikap siswa yang negatif terhadap matematika tersebut melemahkan kemampuannya pada mata pelajaran matematika. Karena siswa tersebut beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang harus dihindari. Dengan lemahnya kemampuan pada pelajaran matematika, maka secara otomatis hasil belajar matematika siswa tersebut juga akan rendah.

Dalam pembelajaran matematika diharapkan agar siswa mampu menguasai dan memahami teori, konsep dan prinsip-prinsip penerapannya, maka konsep-konsep yang menjadi dasar ilmu harus dipahami siswa secara benar. Penekanannya pada kegiatan pengamatan menemukan sendiri konsep-konsep matematika melalui pendekatan pembelajaran kooperatif. Mentransfer konsep melalui informasi atau ceramah belum tentu menghasilkan konsep yang jelas secara keseluruhan malah mungkin akan menimbulkan salah konsep.

Untuk itu diperlukan interaksi pembelajaran yang baik antara guru dengan siswa. Agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dengan siswa, antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa maka

seorang guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Kejenuhan siswa, dapat menyebabkan mereka pasif dan menjadi apatis sehingga hasil belajarnya tidak optimal.

Upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas harus memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan siswa, agar siswa bergairah dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika. Belajar matematika dengan penuh gairah akan dapat membangkitkan antusias siswa dalam menuangkan semua ide pada pelajaran matematika. Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup.

Model pembelajaran *cooperative* atau biasa disebut model pembelajaran kelompok adalah salah satu strategi yang dapat membantu siswa membuat hubungan antara pengetahuan matematika yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bekerja secara berkelompok hasil pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat diharapkan dapat lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran matematika berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerjasama dan mengalami sendiri, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru kepada siswanya saja.

Menurut Anita Lie dalam Isjoni, *cooperative learning* merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur.<sup>4</sup> Jadi pembelajaran *cooperative learning* sangat menekankan siswa untuk bekerjasama dalam sebuah kelompok.

Kemudian menurut Cilibert juga dalam Isjoni menyatakan bahwa bila dibandingkan dengan pembelajaran bersifat konvensional, *cooperative learning* memiliki beberapa keunggulan yang dilihat dari aspek siswa, yang memberikan peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok.<sup>5</sup> Dalam

---

<sup>4</sup>Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2009), p.16

<sup>5</sup>*Ibid.*, p.23

belajar kelompok pemahaman siswa yang diterima dapat tersimpan dalam jangka waktu yang lama, sehingga guru tidak perlu melakukan pengulangan dalam hal penyampaian materi, karena guru hanya berperan sebagai fasilitator. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan berbagai cara, antara lain dengan diskusi kelompok, mempraktekkan atau menerapkan pelajaran pada materi lain yang masih berkaitan.

Ada beberapa model *cooperative learning* yang dapat dipilih, dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dimana TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri 4-5 siswa yang heterogen, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ras ataupun etnis.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, peneliti merasa tertarik mengangkat judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan". Adapun alasan peneliti memilih judul ini adalah untuk mencari cara model pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empirik tentang pentingnya

meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) di kelas IV SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar yaitu:

1. Bagaimana cara guru dalam pembelajaran matematika?
2. Mengapa siswa beranggapan bahwa matematika pelajaran yang sulit untuk dipelajari?
3. Bagaimana agar pembelajaran matematika menjadi terasa bermakna bagi siswa?
4. Apakah guru sudah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa?
5. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
6. Apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa?

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Mengingat banyaknya masalah yang muncul, maka penelitian ini difokuskan pada cara meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat? Apakah hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)?

### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini sangat diharapkan dapat berguna baik secara teoretis maupun secara praktis.

## 1. Secara teoretis

Secara teoretis, kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai salah satu sumbangan pemikiran yang dapat digunakan untuk dijadikan sebuah sumber pengetahuan dan bahan kajian untuk para insan akademik dalam mempelajari ilmu pendidikan, khususnya mengenai peningkatan hasil belajar matematika di kelas IV SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan

## 2. Secara praktis

### a. Bagi Siswa

Menghilangkan tanggapan negatif siswa terhadap pembelajaran matematika dan memberikan pengertian kepada siswa tentang pentingnya pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

### b. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan dalam memperbaiki kinerjanya dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam memilih model strategi pembelajaran matematika secara konteks dari materi yang diajarkan

### d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti tentang model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan masukan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.