

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi yang semakin berkembang saat ini, banyak aspek kehidupan yang semakin berubah terutama di aspek teknologi dan informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi, masyarakat Indonesia semakin dimudahkan untuk melakukan aktivitas sehari – hari dan berkomunikasi dengan lebih mudah dan cepat. Tentunya dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi ini, masyarakat juga dituntut untuk meningkatkan kualitas diri untuk mengimbangi teknologi yang semakin maju. Selain itu, peningkatan kualitas diri ini juga diperlukan agar di masa depan, masyarakat Indonesia mampu menyeimbangi dan bahkan bersaing dengan negara – negara maju.

Salah satu cara meningkatkan kualitas diri adalah melalui pendidikan. Pentingnya pendidikan sebagai upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) tertulis dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Terdapat 3 macam pendidikan, yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi. Bentuk pendidikan formal adalah sekolah.

Dalam sekolah, matematika merupakan salah satu subjek pelajaran utama yang harus dipelajari peserta didik. Namun pada kenyataannya, banyak yang menganggap matematika tidak menarik oleh peserta didik. Dalam mengupayakan daya tarik peserta didik dalam pelajaran, guru menggunakan berbagai macam metode dan model agar pembelajaran matematika tidaklah membosankan. Jika

peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, maka peserta didik akan lebih giat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan kualitas pembelajaran dan dapat membuat target pendidikan tercapai. Oleh karena itu, guru selalu berusaha mengupayakan proses pendidikan berjalan sesuai dengan target yang sudah ditetapkan.

Target yang ingin dicapai tentunya meliputi berbagai aspek, seperti aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Aspek – aspek ini merupakan standar dalam mengukur pengetahuan peserta didik di berbagai mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Pengetahuan peserta didik dalam memahami matematika biasa disebut dengan pengetahuan matematis. Pengetahuan matematis dapat dirinci menjadi pengetahuan konseptual, prosedural, dan pemecahan masalah.

Prosedural diambil dari kata prosedur, yang mempunyai arti metode langkah demi langkah secara pasti dalam menyelesaikan suatu masalah. Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan mengenai bagaimana atau langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Saat mata pelajaran matematika berlangsung, guru seringkali memberikan soal kepada peserta didik untuk menguji seberapa dalam peserta didik mengerti materi yang telah diberikan. Disaat penyelesaian soal inilah, pengetahuan prosedural peserta didik mengenai langkah yang tepat dalam menyelesaikan suatu soal matematika ini diuji. Peserta didik sulit memahami soal, menentukan solusi atau rencana penyelesaian soal. Hal ini disebabkan tidak semua materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik dan mudah disampaikan oleh guru sehingga sering muncul rasa bingung pada saat proses pembelajaran (Cahyaningsih, 2017:2).

Hal ini juga disebabkan oleh beberapa masalah, salah satunya adalah metode atau model pembelajaran yang kurang tepat sehingga membuat peserta didik kurang paham materi yang telah diajarkan. Pada SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi, guru lebih banyak menerapkan

metode ceramah. Dan hasil yang didapat adalah peserta didik banyak yang bingung dan tidak mampu menyelesaikan masalah. Terutama pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Peserta didik cenderung lebih lama menghitung karena tidak yakin dengan langkah – langkah penyelesaian dan jawabannya. Peserta didik yang malu untuk bertanya juga menjadi salah satu hambatan. Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengkondisikan peserta didik agar belajar secara aktif, inovatif dan kritis. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru tidak perlu mengandalkan satu model pengajaran saja. Guru juga sebaiknya menggunakan model variasi agar proses pembelajaran tidak monoton tetapi lebih meningkatkan persepsi peserta didik. Seorang guru harus terampil dalam memilih model pembelajaran agar dapat mengajarkan materi (Damayanti dan Tohimin, 2017:237).

Model pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama - sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau peserta didik. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Di sekolah, guru lebih banyak menggunakan ceramah dan diskusi pada saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan fasilitas belajar yang kurang memadai, juga dikarenakan guru yang kurang memahami berbagai macam model pembelajaran dan tidak berani mencoba model pembelajaran yang baru guna menaikkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2014:15), Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sedangkan menurut Eveline (2010:114) mendefinisikan kooperatif (cooperative) sebagai “bersedia untuk membantu.” Kooperatif juga berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dalam model pembelajaran ini menekankan aktivitas kolaboratif peserta didik dalam belajar yang berbentuk kelompok, mempelajari materi pelajaran, dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif.

Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: (1) Model Rally Coach; (2) Model *Student Team Achievement Division*; (3) Model JIGSAW; (4) Model Investigasi Kelompok; (5) Model Pendekatan Struktural; (6) Model *Think-Pair Share*; (7) Model *Time Paired Share*; (8) Model *Team Games Tournament*; (9) Model *Numbered Heads Together* (NHT); (10) Model *Picture and Picture*; (11) Model Pembelajaran *Problem Possing*; dan (12) Model *Rotating Trio Exchange*.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin membahas mengenai salah satu model dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif itu adalah Teams Games Tournament (TGT) menurut Isjoni (2010:83) mengatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang peserta didik yang memiliki pengetahuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda”. Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau tournament. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan peserta didik mampu bekerja sama dalam tim sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar peserta didik terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui tournament akademik.

Anak – anak sangat senang dengan bermain terutama jika mendapatkan hadiah sehingga penggunaan model TGT akan sangat menarik untuk anak – anak karena akan membuat jiwa kompetitif anak

berkembang dengan adanya permainan. Selain itu, tujuan akhir dari model pembelajaran TGT adalah penghargaan (rewards). Dalam TGT akhir dari suatu permainan adalah perlombaan yang berarti akan ada pemenang. Hal itu akan semakin menarik perhatian peserta didik dengan keinginan mereka untuk menang.

Menurut Seran dkk (2018:116), dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Dan peserta didik diberikan penghargaan atas hasil kerjanya secara kelompok. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompoknya agar semua peserta didik dapat aktif didalam kelas. Karena keaktifan peserta didik dalam kelas akan membuat peserta didik lebih paham akan pembelajaran yang diterangkan oleh guru didepan kelas. Dengan adanya hal tersebut, dapat memberi pengaruh besar terhadap aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik maka guru juga berhasil mengajar anak didiknya dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Pengetahuan Prosedural Peserta Didik SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi kurang cepat memahami soal matematika, terutama soal matematika mengenai cerita.

2. Peserta didik hanya menghafal dasar dari matematika, namun bingung penggunaan dari operasinya.
3. Peserta didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika karena model pembelajaran yang kurang menarik perhatian.
4. Guru belum beragam menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5. Guru belum menjelaskan secara detail mengenai penyelesaian soal cerita dan penggunaan prosedural kepada peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada permasalahan pengaruh model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap pengetahuan prosedural matematika peserta didik SDN Kelapa Dua Wetan 01 Pagi. Peneliti memilih kelas 3 SD karena peneliti memilih materi penjumlahan dan pengurangan yang diajari di kelas 3 SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan pengetahuan prosedural peserta didik?
2. Adakah peningkatan pengetahuan prosedural peserta didik ketika menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)?

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan tentang model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) guna mengembangkan proses belajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan yang digunakan guru dalam proses belajar di kelas untuk mendalami pengetahuan peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas guru. Diharapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) bisa digunakan di kelas – kelas lain.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian model pembelajaran agar bisa menjadi model pembelajaran yang lebih baik lagi.