

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat dan canggih didukung pula oleh arus globalisasi yang semakin hebat. Fenomena tersebut memunculkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan diantaranya adalah di bidang pendidikan.

Teori pendidikan ada yang berperan sebagai asumsi atau titik tolak pemikiran pendidikan dan data yang berperan sebagai definisi menerangkan makna. Asumsi pokok pendidikan adalah: 1) pendidikan adalah aktual, artinya pendidikan bermula dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang belajar dan lingkungan belajarnya; 2) pendidikan adalah normatif, artinya pendidikan tertuju pada mencapai hal-hal yang baik atau norma-norma yang baik, dan 3) pendidikan adalah suatu proses pencapaian tujuan, artinya pendidikan berupa serangkaian kegiatan bermula dari kondisi-kondisi aktual dan individu yang belajar, tertuju pada pencapaian individu yang diharapkan (Sagala, 2006:4).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pihak pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2006:61). Sehingga pada proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa, interaksi tersebut terjalin sebaik mungkin untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Guru harus dapat menyesuaikan antara bahan ajar dengan metode pembelajaran agar murid dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran yang lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi.

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai momok bagi mereka.

Dalam proses belajar mengajar guru matematika seharusnya mengerti bagaimana memberikan stimulus sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif.

Anita Lie (2008: 28-29) menjelaskan model pembelajaran *Cooperative Learning* belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang kegiatannya menyenangkan.

TGT dapat memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan keterampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Mereka

harus memberi semangat satu tim melakukan yang terbaik, menyatakan norma bahwa belajar itu penting, bermanfaat dan menyenangkan. Siswa bekerja sama setelah guru mempresentasikan pelajaran. Mereka dapat bekerja berpasangan dengan cara membandingkan jawaban-jawabannya, mendiskusikan perbedaan-perbedaan yang ada, dan saling membantu satu sama lain saat menghadapi masalah.

Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) ini, diharapkan ada peningkatan hasil belajar yang memuaskan. Guru matematika sebagai mitra peneliti sangat mendukung dalam upaya pencapaian kondisi tersebut. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini yaitu:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi.
2. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pelemgadung I Karang Malang Sragen pada mata pelajaran matematika masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar Penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

2. Hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Pelemgadung I Karangmalang Sragen semester genap tahun pelajaran 2010/2011 pada aspek kognitifnya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah “Apakah melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Pelemgadung I Karangmalang Sragen semester genap tahun pelajaran 2010/2011?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas V SD Negeri Pelemgadung I Karang Malang Sragen semester genap tahun ajaran 2010/2011.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru matematika, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menggunakan metode yang kreatif dan inovatif dalam mengajar matematika.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini memberikan kontribusi untuk meningkatkan hasil belajarnya melalui menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, merupakan uji kemampuan terhadap bekal teori diperoleh di bangku kuliah sebagai upaya mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan perbandingan atau referensi terhadap penelitian yang relevan.