

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk aktif mengikuti perkembangannya agar dapat bertahan hidup. Manusia yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi, tidak akan mampu bertahan hidup di jaman yang modern ini. Disamping memiliki kemampuan akademik, manusia juga dituntut untuk mengembangkan pemikiran, keaktifan, dan kreativitas. Salah satu jalan untuk dapat menggali dan mengembangkan potensi manusia tersebut adalah dengan pendidikan. Seperti yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab 1 pasal 1,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Suryosubroto, 2010: 130)

Dari uraian di atas dijelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha sadar yang dilakukan secara aktif oleh peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya, yang meliputi kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, serta keterampilan-keterampilan yang lain. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi-potensi manusia melalui proses pembelajaran. Dalam hal ini dibutuhkan sikap yang aktif, inovatif, berfikir kritis dan kreatif agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik. Sekolah adalah lembaga formal yang mengajarkan kedisiplinan, berfikir kritis, inovatif, aktif, dan

kreatif. Selain itu juga diperlukan cara berfikir sistematis, kritis, dan logis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Dari kenyataannya, pelajaran matematika seringkali dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini disebabkan karena suasana proses pembelajaran matematika sampai saat ini masih terasa kaku dan membosankan. Guru memandang pekerjaan mengajar adalah pekerjaan rutin yang telah menjadi kebiasaan dari hari ke hari dan tahun ke tahun, sehingga adanya anggapan bahwa mengajar merupakan suatu bentuk rutinitas yang hanya mengandalkan pemahaman materi oleh guru saja, sehingga kurang disertai perubahan kearah yang lebih inovatif untuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru masih sebatas memanfaatkan metode ceramah, latihan soal, serta penugasan (PR) kepada siswa. Guru masih belum membiasakan siswa untuk belajar secara mandiri dengan umpan balikan. Biasanya, setelah menerangkan materi, guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam buku paket atau soal mandiri. Karena proses pembelajaran dibatasi oleh waktu, umumnya setelah waktu yang dialokasikan habis maka proses selanjutnya merupakan pemberian tugas pekerjaan rumah atau meneruskan pekerjaannya yang belum selesai.

Sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran dan sistem pembelajaran yang monoton telah berdampak pada hasil belajar siswa. Di SD Ngadirejo 1, hasil belajar matematika siswa masih kurang memuaskan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas, serta analisis, hanya sekitar 27% siswa yang sudah mencapai KKM pada mata pelajaran matematika. Menurut keterangan dari guru

kelas, hal ini disebabkan karena pembelajaran masih terus menggulang materi dasar yang belum dipahami siswa serta pembelajaran di kelas yang monoton dan kurang bisa mengaktifkan siswa.

Untuk mengantisipasi agar masalah tersebut tidak berkelanjutan, maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dibutuhkan pengelolaan pembelajaran yang baik dan efektif. Pembelajaran yang efektif mampu mengembangkan SDM sesuai dengan tuntutan perkembangan di masa ini. Pengelolaan pengajaran terkait dengan aktifitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran yang efektif akan menjadi titik awal keberhasilan dalam pembelajaran. Ahmad Rohani (2004: 6) “menyatakan pembelajaran yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif”.

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya interaksi baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa. Interaksi yang aktif dan baik dapat menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan menyenangkan dalam belajar. Namun masih ada guru yang bersikap otoriter dalam mengajar, siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan materi dari guru, sehingga interaksi pembelajaran hanya terjadi antara guru dengan siswa saja. Sedangkan interaksi siswa dengan guru dalam kegiatan tanya jawab dan interaksi siswa dengan siswa dalam kerja sama atau kerja kelompok kurang diperhatikan.

Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dan kemampuan siswa dalam bekerja secara berkelompok yaitu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. TGT merupakan metode pembelajaran kelompok yang melibatkan siswa belajar dan bermain (games) dengan teman dalam satu kelompok atau kelompok lainnya. Metode TGT terdiri dari empat tahapan yaitu presentasi kelas, belajar kelompok (diskusi), permainan dan turnamen, dan penghargaan tim.

Pembelajaran merupakan proses yang dilalui peserta didik untuk mendapatkan perubahan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran dapat berhasil dengan baik salah satunya dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Metode pembelajaran *superitem* merupakan metode pembelajaran yang cocok untuk siswa Sekolah Dasar, karena sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang masih berfikir secara *hirarkis* yaitu cara berfikir bertahap, yang dimulai dari sederhana ke kompleks atau dari umum ke khusus. Metode pembelajaran *superitem* adalah metode pembelajaran yang dimulai dengan tugas yang sederhana meningkat ke yang lebih kompleks. Dalam pembelajaran tersebut menggunakan soal-soal *superitem*. Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu mengembangkan penalaran siswa dan membantu siswa menyelesaikan masalah-masalah matematika.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui tahap pertandingan antar kelompok, dimana dalam pertandingan tersebut setiap kelompok akan berusaha mendapatkan point terbanyak dengan menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Mengingat cara berfikir siswa SD yang masih *hirarkis* sangat cocok jika pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuat dengan model *superitem*. Sehingga melalui pengabungan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *superitem* peneliti berasumsi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar ini juga yang akan menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berhubungan dengan apa yang dilakukan siswa saat kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa setelah evaluasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *superitem* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo I Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas masih banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. Masalah yang timbul antara lain:

1. Masih banyaknya guru yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional ceramah, sehingga kurang memacu keterlibatan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.
3. Rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memahami matematika.
4. Perlunya metode pembelajaran yang langsung melibatkan siswa secara aktif dalam pemahaman konsep matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi terlebih dahulu sehingga masalah sebenarnya menjadi jelas. Dari latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka pembatasan masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Superitem*.
2. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 1 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Adakah peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Superitem* pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 1 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah suatu rangkaian kegiatan oleh karena itu harus harus ditetapkan terlebih dahulu, dengan maksud supaya kegiatan ini tercapai dalam hasil yang diharapkan serta terlaksana dengan baik dan teratur. Berdasarkan perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *superitem* pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo I Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *superitem*.

- b. Memperkaya khasanah pendidikan yang berhubungan dengan proses kegiatan belajar mengajar matematika di sekolah.
- c. Penelitian ini sebagai dasar penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa.
- 2) Memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan variatif.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan tentang metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *superitem* dalam pembelajaran matematika.
- 2) Memberikan solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran matematika terkait dengan hasil belajar siswa.
- 3) Meningkatkan kinerja yang lebih profesional dan inovatif serta memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan atau saran dalam rangka memperbaiki pembelajaran serta upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo 1 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.