

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tolak ukur suatu bangsa bisa menjadi maju ditentukan oleh pendidikannya, dan majunya sebuah pendidikan ditentukan oleh sumber daya manusia. Pendidikan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada dasarnya pendidikan mempunyai posisi meningkatkan kualitas manusia. Oleh karena itu pendidikan membutuhkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya juga membutuhkan strategi dalam pembelajarannya. Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2014: 5) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu garis- garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan”.

Strategi pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran (RPP) salah satu bagian yang harus ada yaitu strategi pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh sebab itu guru harus memilih strategi yang sesuai dengan pembelajaran. Pemanfaatan strategi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 1 Agustus 2016 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2016, bahwa guru di SD Muhammadiyah 21 masih belum menggunakan strategi dalam pembelajarannya. Guru kurang berinovasi dan kurang menarik dalam melakukan pembelajaran di kelas. Dengan kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung pasif pada saat pembelajaran. Matematika adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat rumus- rumus dan penghitungan angka yang sangat banyak sekali. Siswa cenderung sulit untuk memahami materi matematika yang disampaikan dan hal ini menyebabkan hasil belajar matematika siswa rendah.

Penerapan dan penggunaan strategi pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penggunaan strategi pembelajaran guru harus selektif dan memilih strategi yang sesuai dengan pembelajaran. Macam- macam strategi ada banyak sekali salah satunya adalah strategi yang berbasis kooperatif learning (pembelajaran kelompok). Menurut Huda (2011: 144) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Learning* ada 3 macam yaitu: strategi *Student Team Achievement Division* (STAD), strategi *Team Games Tournament* (TGT), dan strategi *Jigsaw II* (JIG II)”. Menurut Huda (2011: 116-117) menyatakan bahwa “TGT adalah pembelajaran dengan membagi kelompok secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis, yang akan dilakukan *games akademik*”. Menurut Wilujeng (2013: 46) menyatakan bahwa:

“Salah satu unsur kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat, belajar kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakangnya, pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang terstruktur dan sistematis, di mana kelompok- kelompok kecil bekerja sama mencapai tujuan- tujuan bersama”.

Menurut Wijayanto, Budiyono, dan Imam Sujadi (2014: 69) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menggunakan strategi *kooperatif learning* tipe *Student Team Learning* pada strategi *Team Games Tournament* (TGT). Strategi ini yaitu strategi pembelajaran aktif di mana pada saat pembelajaran kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan akan melakukan permainan akademik yang dipandu oleh guru. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 21 siswa kelas V pada pembelajaran matematika dengan menggunakan Strategi *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika Tahun Pelajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, karena siswa kurang termotivasi dan kurang terangsang sehingga siswa merasa bosan.
2. Guru kurang berinovasi dan kurang optimal dalam menggunakan strategi untuk mengajar, sehingga pemahaman siswa sangat lemah.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah di batasi pada:

1. Pada materi Matematika tentang pecahan dengan sub tema mengubah pecahan ke bentuk persen dan sebaliknya serta mengubah pecahan ke bentuk desimal.
2. Hasil belajar Matematika yaitu dari penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika.

D. Perumusan Masalah

“Apakah terdapat dampak strategi *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Tahun Pelajaran 2016/ 2017”.

E. Tujuan Penelitian

“Untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang dampak strategi *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Tahun Pelajaran 2016/ 2017”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam hal pembelajaran matematika utamanya pada peneliti permasalahan yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah maupun guru dalam usaha mengetahui daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan dan menambah wawasan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi yang inovatif.

b. Bagi Guru

Dengan pembelajaran menggunakan strategi yang inovatif, diharapkan dapat memberikan suatu alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika dan siswa menjadi lebih tertarik serta lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan guru menjadi inovatif dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai salah satu acuan untuk melakukan penelitian.