

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 adalah sebuah pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pembelajaran yang dilaksanakan bersifat holistik dan lebih menyenangkan. Permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Proses dan Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang merupakan kriteria mengenal pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi kelulusan. Sedangkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tentang standar isi dan satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika merupakan kualifikasi minimal peserta didik yang menggambarkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama (Kemendikbud, 2006: 5) . Di dalam standar isi untuk mata pelajaran matematika, matematika memiliki tujuan antara lain agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Upaya yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah atau guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada kurikulum 2013 dengan cara menggunakan media, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan.

Adapun ruang lingkup bahan kajian matematika pada jenjang sekolah dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) bilangan; (2) geometri dan pengukuran; (3) sifat-sifat dan maknanya (4) pengolahan data (Hanisah, dkk, 2014: 3). Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD atau MI tersebut, diketahui bahwa pembelajaran matematika adalah abstrak. Bentuk-bentuk penyesuaian pengelolaan pembelajaran matematika dengan tingkat perkembangan mental siswa antara lain adalah penggunaan

media dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media ataupun alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Namun kenyataan di lapangan pada saat proses belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran matematika guru cenderung lebih menjadi sumber belajar siswa. Pembelajaran yang digunakan masih dengan menggunakan metode ceramah dan materi yang di sampaikan hanya sebatas dari buku yang dimiliki siswa. Kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika juga tidak disertai dengan alat peraga dan media pembelajaran. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya kesiapan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran kegiatan yang kreatif dan aktif didalam kelas.

Pembelajaran di MIN 4 Sragen juga memiliki permasalahan dalam proses belajar matematika kelas VA. Pembelajaran matematika masih kurang optimal khususnya untuk materi pecahan. Selama pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang bertujuan penemuan konsep dan menyelesaikan masalah. Pertanyaan-pertanyaan terbuka juga jarang diberikan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan hanya diberikan di akhir pembelajaran. Akibatnya kesempatan siswa untuk berpikir secara individu kurang. Partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung juga kurang. Pembelajaran yang terpusat pada guru juga mengakibatkan siswa kurang terlatih untuk mengeluarkan ide maupun pendapat.

Selain hal tersebut, pembelajaran dengan materi pecahan juga kurang memaksimalkan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang di ungkapkan guru kelas melalui wawancara dengan banyak ditemukannya kesulitan-kesulitan yang dirasakan guru dalam proses belajar matematika di dalam kelas antara lain kurangnya penguasaan materi, rasa bosan dan malas yang dirasakan siswa. Siswa merasa malas untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru karena siswa tidak paham bagaimana cara mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Penelitian ini dilakukan karena

guru kurang memiliki waktu untuk menyediakan media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa juga didukung dengan hasil keterampilan berhitung pada kondisi awal pada materi bilangan pecahan. Hasil dari keterampilan berhitung menunjukkan sebesar 19% (5 siswa dari 26 siswa) yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sisanya sebesar 81% (21 siswa dari 26 siswa) yang mendapatkan nilai di bawah KKM dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 80, dan rerata kelas 41,54. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 60.

Untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran tersebut maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan berhitung dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipilih peneliti karena dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Solihah (2016: 49) menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, di mulai dari guru menyampaikan tujuan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Selain itu juga berdasarkan ungkapan guru pengkondisian kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih mudah bila dibandingkan yang menggunakan metode ceramah. Bukan hanya itu saja dengan adanya kesesuain antara materi yang akan di sampaikan dengan

pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar dan membuat suasana belajar lebih efektif dan lebih hidup sehingga siswa tidak akan merasa jenuh pada saat belajar tengah berlangsung sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Beberapa hasil penelitian yang memperkuat peneliti dalam penelitian tindakan kelas antara lain dalam penelitian yang dilakukan oleh Afandi (2015) hasil implementasi media permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Kurnia (2018) penerapan model TGT dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa jika rata-rata keseluruhan aspek kerjasama mencapai $\geq 75\%$. Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa: kerjasama siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 pada materi Usaha dan Energi mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen. Persentase rata-rata kemampuan kerjasama siswa pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II berturut-turut berdasarkan indikator kerjasama meningkat dari 37 % pada prasiklus menjadi 64 % pada Siklus I dan menjadi 83% pada Siklus II.

Dari uraian yang dikemukakan, mendorong penulis untuk meneliti lebih lanjut dan penelitian dilaksanakan secara innovator yaitu peneliti berperan sebagai pengajar. Judul yang akan diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Dan Sikap Kerja Sama Siswa Pada Materi Pecahan Kelas VA MIN 4 Sragen 2019/2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat di rumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran pecahan siswa kelas VA MIN 4 Sragen 2019/2020?
2. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran pecahan siswa kelas VA MIN 4 Sragen 2019/2020?
3. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga dapat meningkatkan sikap kerja sama siswa dalam pembelajaran pecahan siswa kelas VA MIN 4 Sragen 2019/2020?
4. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berhitung dalam pembelajaran pecahan siswa kelas VA MIN 4 Sragen 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran pecahan melalui *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga pada siswa kelas VA MIN 4 Sragen.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa keterampilan berhitung dalam pembelajaran pecahan melalui *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga pada siswa kelas VA MIN 4 Sragen.
3. Mendeskripsikan peningkatan sikap kerja sama siswa dalam pembelajaran pecahan melalui *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga pada siswa kelas VA MIN 4 Sragen.

4. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berhitung siswa dalam pembelajaran pecahan melalui *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga pada siswa kelas VA MIN 4 Sragen.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat penelitian yang bersifat teoritis dan praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan berhitung dan sikap kerjasama.

2. Manfaat praktis

- a. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa

- b. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat menumbuhkan sikap kerja sama siswa

- c. Dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berhitung dan menumbuhkan sikap kerjasama siswa

3. Guru

- a. Memberikan wawasan pengetahuan baru mengenai pembelajaran aktif melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments*

- b. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan keterampilan berhitung matematika

- c. Dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan berhitung dan sikap kerjasama dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan media ular tangga.

4. Sekolah

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru-guru di MIN 4 Sragen tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan ular tangga dan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.