

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pengaruh dari perkembangan dan kemajuan disegala aspek kehidupan bangsa. Pada era persaingan global daya saing bangsa dapat dicapai apabila terdapat pondasi kesatuan dan persatuan bangsa yang kuat. Pendidikan merupakan salah satu pemersatu bangsa dan meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan sumber daya yang berkualitas, pendidikan merupakan upaya yang lebih memadai dan mampu memperluas kesempatan belajar bagi seluruh warga negara diseluruh pelosok tanah air, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan berperan dalam meningkatkan daya saing bangsa dan memperkokoh persatuan dan kesatuan melalui pelayanan pendidikan secara luas dan merata serta meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap (dalam Muhibbinsyah, 2010: 11), pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk dengan pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moril dari segala perbuatannya, orang dewasa itu adalah orang tua si anak orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru sekolah, pendeta atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala-kepala asrama dan sebagainya.

Model pembelajaran konvensional dipandang tidak sesuai lagi dengan tuntutan jaman. Karena proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan pengetahuannya. Sedangkan matematika berbeda dengan pelajaran yang lain, bahkan kebanyakan siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga keaktifan belajar siswa dalam matematika selalu rendah. Siswa seharusnya sadar bahwa kemampuan berpikir secara logis, rasional, cermat dan efisien yang menjadi ciri utama matematika. Ketakutan yang muncul dari diri siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, tetapi juga didukung oleh ketidakmampuan guru menciptakan situasi yang dapat membawa siswa tertarik terhadap matematika. Belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa apalagi untuk belajar matematika sangat diperlukan aktifitas fisik maupun mental siswa karena siswa yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak siswa. Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru merupakan suatu tindakan bahwa siswa tersebut aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Namun, kenyataan yang terjadi di SD N Blangu 2 Sragen saat ini adalah keaktifan belajar siswa masih rendah.

Rendahnya keaktifan belajar siswa di SD N Blangu 2 Sragen dapat dilihat bahwa, siswa belum mampu memahami konsep matematika, siswa belum berani bertanya pada guru, siswa masih malas mengerjakan soal, siswa belum berani bekerjasama dalam kelompok, dan siswa masih malas untuk mencatat materi dan soal-soal yang disampaikan oleh guru, sehingga keaktifan belajar siswa rendah.

Berbagai usaha telah dilakukan guru kelas IV SD N Blangu 2 dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru, cenderung beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh temannya. Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan mengadakan diskusi dalam kelompok kecil. Akan tetapi, siswa lebih banyak bekerja sendiri-sendiri dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, kurang adanya diskusi antarsiswa.

Agar proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, maka diperkenalkan salah satu alternatif bentuk pengajaran baru yaitu penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan strategi pembelajaran yang dibuat game dan turnamen diharapkan siswa akan menjadi lebih rajin dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan guru berperan sebagai fasilitator. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model *cooperative learning*. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran

yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni, 2007: 16).

Penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan cara mengelompokkan siswa secara heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian intermesonya. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas (Mulyadi, 2012: 54-55).

Melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan ada peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan, karena dengan strategi ini siswa dapat menyerap informasi lebih cepat dan mudah selama proses kegiatan belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi matematika masih rendah.

2. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah.
3. Siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran matematika.
4. Metode belajar yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar kurang bervariasi.
5. *Teams Games Tournament* merupakan alternatif metode yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Apakah penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran matematika di kelas IV SD N Blangu 2 Gesi Sragen tahun 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV SD N Blangu 2 Sragen.

2. Tujuan Khusus

Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar matematika siswa kelas IV dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di SD N Blangu 2 Sragen.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Manfaat teoritis
 - a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
 - b. Sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat praktis
 1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru.
 - b. Membiasakan siswa aktif pada proses pembelajaran.
 - c. Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan dalam kelompok belajar dalam melaksanakan tugas.
 2. Bagi Guru
 - a. Memberikan wacana baru mengenai pembelajaran aktif melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
 - b. Memberikan informasi tentang pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- b. Meningkatkan mutu pembelajaran matematika dan dapat menciptakan pribadi siswa yang bermoral.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.