

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan berpendidikan, seseorang akan mengenal dan memahami berbagai macam ilmu pengetahuan yang terus berkembang. Selain itu, pendidikan juga membentuk karakter seseorang yang bermartabat dan bermoral.

Karakter menurut Suyanto dalam Kurniawan (2014 : 28), adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam pendidikan karakter terdapat 18 nilai karakter yang salah satunya adalah tanggung jawab. Tanggung jawab adalah kesanggupan untuk menjalankan tugas dan kewajiban yang diberikan kepadanya dengan sebaik-baiknya.

Tanggung jawab belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tanggung jawab, siswa dapat memecahkan masalah dan menumbuhkan adanya kesadaran akan hak dan kewajibannya.

Perbedaan karakter yang dimiliki oleh siswa menjadikan adanya perbedaan tingkat kesadaran akan kewajibannya sebagai seorang siswa. Hal ini membuat siswa akan cenderung untuk mengandalkan teman yang pintar untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Kebiasaan inilah yang menjadikan sebagian siswa merasa malas belajar. Dampak dari malas belajar tersebut merupakan salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang pada saat pembelajaran matematika, dalam kegiatan belajar mengajar siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Sehingga saat pembelajaran berlangsung dari 33 siswa, sebanyak 51,51% atau 17 anak terlihat bermalas-malasan, bercerita, dan bercanda dengan teman sebangkunya saat guru menyampaikan materi pelajaran sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru langsung memberi teguran kepada siswa, akan tetapi mereka kembali bercerita dengan teman sebangkunya dengan berbisik-bisik. Dari 17 siswa tersebut kebanyakan tidak mencatat materi yang disampaikan guru. Padahal pelajaran matematika tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga harus mencatat materi yang telah dipelajari supaya tidak lupa. Masih banyak siswa yang belum paham tentang materi yang disampaikan oleh guru, tetapi mereka tidak berani bertanya kepada guru. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan.

Sebagian siswa kurang bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sebanyak 22 siswa dari 33 siswa masih melihat pekerjaan teman lain untuk mengisi jawaban pekerjaannya. Dampak yang

terjadi dari keadaan tersebut membuat kemauan siswa untuk belajar masih kurang serta membuat siswa kurang bertanggungjawab dan prestasi belajar siswa menurun, yang berakibat masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil observasi, wawancara diperlukan terhadap guru kelas V B, untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang masih kurang sesuai dengan yang diharapkan.

Prestasi belajar yang masih kurang sesuai dengan yang diharapkan disebabkan rasa tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas masih kurang. Hal ini merupakan kendala utama yang memunculkan kendala-kendala lain seperti siswa kurang fokus dalam belajar, jarang untuk bertanya, sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, dan tidak memperhatikan penjelasan materi oleh guru. Keadaan ini berdampak pada prestasi belajar siswa menurun dan nilai yang didapat masih di bawah nilai KKM. Nilai Ulangan Tengah Semester 1 pada mata pelajaran matematika tahun ajaran 2015-2016, menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dari 33 siswa, yang mencapai nilai KKM hanya sebanyak 45,45% yaitu 15 siswa dan 54,54% yaitu 18 siswa belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan hasil penyebaran angket terbuka dan wawancara kepada siswa secara acak yang telah dilaksanakan, matematika dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Anggapan siswa tersebut yang menjadikan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga berdampak pada kurangnya rasa

tanggung jawab siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika. Rasa tanggung jawab pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat di dalam suatu aktivitas tertentu dimana kesadarannya untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkan harus didasari rasa tanggung jawab. Dari hal itu akan terlihat bahwa siswa yang kesadaran akan tanggung jawabnya digunakan berarti dalam dirinya sudah tertanam karakter yang baik untuk dapat mengikuti pembelajaran dan hasil yang maksimal dapat dicapai siswa.

Berdasarkan fakta di atas, perlu adanya inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar matematika siswa. Masalah yang didapat dari hasil observasi, angket terbuka, dan wawancara menjadi acuan dalam menentukan langkah yang tepat dalam upaya meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar matematika siswa. Langkah yang ditempuh pada permasalahan ini yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang memadukan antara kerja sama *team* (tim), *game* (permainan), dan *tournament* (pertandingan). Pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT) yaitu teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain tetapi sewaktu siswa sedang bermain di dalam satu meja, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Pada saat proses diskusi adanya tim atau kelompok akan saling bersaing satu sama lain, namun tidak adanya saling membantu dalam diskusi

kelompok tersebut. Pada pembelajaran ini siswa dibagi menjadi kelompok yang heterogen kemudian setiap anggota kelompok akan bersaing di dalam satu meja dalam suatu turnamen. Dari persaingan tersebut akan muncul rasa tanggung jawab setiap siswa untuk dapat memperoleh skor yang tinggi supaya ketika skor dijumlahkan dengan anggota kelompoknya menghasilkan skor tertinggi diantara kelompok yang lain.

Game turnamen pada model *Team Game Tournament* (TGT) ini sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yaitu menyukai hal-hal yang dialaminya secara langsung. Karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Piaget masih dalam tahap operasi konkrit (Kuswana, 2013 : 157). Artinya anak sudah mampu untuk berpikir logis, namun masih belum dapat memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkrit untuk memudahkan penanaman konsep siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu akan memudahkan siswa untuk memahami materi geometri yang akan diajarkan. Media yang akan digunakan adalah benda berbentuk bangun datar dan bangun ruang yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami penjelasan mengenai materi geometri dari guru.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukannya penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai upaya mengatasi kurangnya rasa tanggung jawab dan prestasi belajar matematika siswa di kelas V B SD Negeri 1

Karangbawang. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) digunakan karena di dalam proses pembelajarannya terdapat unsur tanggung jawab yang harus dimiliki setiap siswa pada saat melaksanakan turnamen. Pada persiapan sebelum turnamen, siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat hasil yang maksimal. Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team game Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar matematika siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa pada pembelajaran matematika di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang ?
2. Apakah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi geometri di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang. Selain tujuan tersebut, terdapat tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa pada pembelajaran matematika di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT).
2. Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT).

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dengan pendidikan, terutama untuk peningkatan tanggung jawab dan prestasi belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang, memiliki beberapa manfaat antara lain :

1. Manfaat bagi siswa

Siswa akan memperoleh pengalaman pembelajaran matematika yang baru, kreatif, dan menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk lebih menyenangi materi pelajaran matematika. Dengan demikian maka prestasi belajar yang dimiliki siswa pun dapat meningkat atau lebih baik. Dengan itu pembelajaran matematika akan menambah digemari siswa ketika siswa terlibat secara langsung saat mengikuti pembelajaran matematika, seperti halnya mulai dari pembuatan kelompok, dan pembelajaran dibuat permainan dengan modifikasi diperlombakan pada diskusi pembelajaran.

2. Manfaat bagi guru

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk memilih model pembelajaran yang efektif dan efisiensi serta kreatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas.
- b. Sebagai bahan kajian untuk lebih meningkatkan keprofesionalan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan dan bervariasi.
- c. Bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru guna perbaikan dan peningkatan perannya di dunia pendidikan.

3. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.