

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah matematika. Matematika dapat menyiapkan individu dalam meningkatkan taraf hidup dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2015: 185) menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi dan memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Matematika telah diberikan sejak siswa di Sekolah Dasar (SD). Hal ini menunjukkan bahwa matematika sangat penting pada jenjang selanjutnya. Matematika dalam pembelajaran di SD harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh hasil belajar yang dicapai siswa. Pembelajaran bukan menginformasikan materi agar dikuasai oleh siswa, tetapi memberikan kondisi agar siswa mengusahakan terjadi belajar dalam dirinya. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah mengalami proses belajar dengan adanya perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sudjana (2001: 3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar juga menjadi tolak ukur utama dalam menentukan kelulusan seorang siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terhadap guru kelas IV SD N 4 Grendeng dikatakan bahwa hasil belajar matematika aspek kognitif tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai ulangan harian siswa pada tahun sebelumnya mengenai mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Nilai siswa menunjukkan bahwa terdapat 20 siswa dari 29 siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65. Nilai ulangan harian kelas IV SD N 4 Grendeng pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV SD N 4 Grendeng pada Mata Pelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar**

No.	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	$\geq 65$	Tuntas	9	31%
2.	$\leq 65$	Belum Tuntas	20	69%
Jumlah			29	100%

(Sumber: Dokumentasi Guru)

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengikuti ulangan harian pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar, persentase ketuntasan yang diperoleh hanya 31%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai ulangan pada kelas IV SD N 4 Grendeng pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar masih banyak yang belum mencapai KKM. Hal inilah yang membuktikan bahwa hasil belajar aspek kognitif siswa tergolong masih rendah.

Aspek afektif dan psikomotor diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan. Aspek afektif terdapat masalah pada kerjasama

siswa pada saat pembelajaran. Guru kelas mengatakan bahwa siswa belum dapat bekerjasama dengan baik. Pada saat kegiatan diskusi antar kelompok berlangsung terdapat siswa yang tidak mau mengerjakan tugas dan memilih bermain sendiri, hal tersebut dibuktikan pada saat diskusi hanya satu atau dua orang saja yang mengerjakan tugas sehingga yang paham terhadap materi hanya siswa yang mengerjakan tugas saja. Hal ini dapat dapat mempengaruhi hasil belajar aspek afektif siswa. Pada aspek psikomotorik ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketrampilan yang masih rendah antara lain, ketrampilan bertanya, ketrampilan berdiskusi dan ketrampilan bekerjasama dengan teman. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar aspek psikomotorik siswa.

Berdasarkan hal tersebut, ketepatan dalam pemberian pendekatan pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan rumus-rumus matematika tanpa memahaminya hanya akan menjadi sebuah hafalan. Jika siswa mempelajari matematika hanya dengan hafalan, maka siswa tidak akan bisa menerapkan konsep atau rumus tersebut untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang siswa temukan.

Rendahnya nilai hasil belajar siswa tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Suprijono (2013: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Melihat jumlah siswa pada kelas IV SD N 4 Grendeng yang berjumlah 29 siswa hendaknya guru memilih model pembelajaran yang menekankan pada interaksi sosial antar siswa. Salah satu

model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Slavin (2005: 4) bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Alternatif pemecahan masalah yang menjadi pilihan peneliti yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2005: 163) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Berdasarkan pengertian tersebut yaitu bahwa tipe ini merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar.

Kelompok belajar beranggota 4-5 siswa yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompok. Siswa yang mewakili kelompok ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain. Kemudian setelah permainan selesai guru menghitung nilai skor dari masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi.

Hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hal ini didukung oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Wijayanto, K. A., dkk. (2014). Wijayanto menyatakan bahwasanya dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat memberikan hasil

belajar yang lebih baik daripada menggunakan model pengajaran langsung. Kajian empiris tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk menguji keefektifan model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor di SD N 4 Grendeng.

### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas ditemukan permasalahan yang teridentifikasi masih luas. Suatu penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman yang terlalu jauh maka ditentukan batasan masalah penelitian. Batasan penelitian pada masalah ini yaitu:

1. Penelitian ini terbatas hanya untuk siswa kelas IV SD N 4 Grendeng.
2. Upaya meningkatkan hasil belajar dibatasi dengan menggunakan materi keliling dan luas bangun datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD N 4 Grendeng?

2. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam aspek afektif siswa dalam mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD N 4 Grendeng?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam aspek psikomotor siswa dalam mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD N 4 Grendeng?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam aspek kognitif materi keliling dan luas bangun datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD N 4 Grendeng.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam aspek afektif materi keliling dan luas bangun datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD N 4 Grendeng.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam aspek psikomotor materi keliling dan luas bangun datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD N 4 Grendeng.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif atau rujukan informasi untuk praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Manfaat adanya penelitian tindakan kelas bagi sekolah untuk memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi pada guru mengenai cara meningkatkan hasil pembelajaran matematika khususnya kelas IV SD N 4 Grendeng untuk materi keliling dan luas bangun datar. Selain itu memotivasi guru untuk lebih berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran guna menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

#### **c. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada siswa agar belajar lebih aktif dan bersemangat, serta termotivasi dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.

#### **d. Bagi Peneliti**

Manfaat adanya penelitian tindakan kelas bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai cara belajar yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.