

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika di Sekolah Dasar merupakan suatu wahana pendidikan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa, termasuk kemampuan bernalar, kemampuan memecahkan masalah, kreatifitas, kebiasaan bekerjasama, jujur, berdisiplin, memiliki sikap sosial yang baik, serta berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Mengingat pentingnya peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka setiap siswa dituntut mampu menguasai matematika. Namun kenyataannya banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sulit sehingga dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 4 Karangtengah ternyata guru hanya menyampaikan materi atau sekedar melaksanakan program kurikulum, tanpa memperhatikan penanaman konsep matematika, pemahaman konsep dan penerapan konsep. Pembelajaran hanya bersifat naratif tanpa kegiatan yang melibatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran yang digunakan masih tradisional dan tidak interaktif. Sehingga memungkinkan salah satu penyebab kurang optimalnya hasil pembelajaran materi luas bangun datar adalah kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru. Hal ini merupakan salah satu pertanda bahwa Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) belum diterapkan di sekolah

ini. Bila PAIKEM diterapkan akan membuat pembelajaran matematika menjadi kegiatan yang tidak membosankan dan cukup menyenangkan siswa karena pembelajaran matematika yang abstrak dapat lebih mudah dipahami. PAIKEM dianggap sudah terlaksana apabila dalam proses pembelajaran siswa aktif bertanya, berpendapat, menjawab, kreatif dalam membuat alat peraga, efektif pelaksanaannya serta menyenangkan tidak membuat jenuh. Dengan seperti itu siswa dapat memperoleh pemahaman matematika secara maksimal.

Sistem evaluasi yang selama ini dilakukan oleh guru SD Negeri 4 Karangtengah masih kurang baik karena penilaian hanya pada ranah kognitif. Padahal hasil belajar menurut taksonomi Benyamin Bloom dalam Sudjana (2010:22) secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Selama ini evaluasi pada ranah afektif dan psikomotor kurang diperhatikan oleh guru. Padahal untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal penilaian harus mencakup ketiga ranah tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 4 Karangtengah, rendahnya hasil belajar siswa tentang penyelesaian materi luas bangun datar pada pelajaran matematika disebabkan karena siswa kesulitan memahami dan menerapkan rumus luas bangun datar. Hal ini terbukti dengan nilai hasil belajar ranah kognitif siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah.

Ketuntasan belajar siswa merupakan tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan nilai. Hasil belajar yang dianggap berhasil adalah yang mampu mencapai KKM yang ditentukan.

Apabila dalam pembelajaran dapat mencapai KKM yang telah ditentukan berarti pembelajaran telah berhasil. Tetapi apabila dalam pembelajaran belum mencapai KKM yang telah ditentukan berarti pembelajaran belum dianggap berhasil. KKM yang ditentukan SD N 4 Karangtengah adalah 65. Berikut ini adalah nilai UAS siswa kelas V SD Negeri 4 Karangtengah semester I tahun 2010/2011.

Tabel 1.1 Nilai UAS Mata Pelajaran Matematika Semester I Tahun 2010/ 2011.

Jumlah siswa	Persentase		Rata-rata
	Tuntas	Tidak tuntas	
38	31,6 %	68,4 %	61.5

(Dokumen: SD N 4 Karangtengah)

Dari tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika belum berhasil. Hal ini ditunjukkan pada nilai UAS siswa kelas V SD Negeri 4 Karangtengah tahun 2010/2011 hanya 31,6% siswa yang tuntas atau sebanyak 12 dari 38 siswa. Sedangkan 68,4% siswa tidak tuntas atau sebanyak 26 dari 38 siswa. Nilai rata-rata kelas siswa kelas V yaitu 61,5 masih di bawah KKM (65). Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif masih rendah.

Selain wawancara dengan guru, juga dilakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara ternyata banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika dan menganggap matematika itu sulit. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang berani menyampaikan pendapat dan kurang berani bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami. Jika ditanya oleh guru jarang siswa yang mau

menjawab karena takut salah. Kerjasama diantara siswa jarang dilakukan karena pembelajaran selalu klasikal sehingga siswa lebih senang bekerja sendiri. Pembelajaran seperti inilah yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada ranah afektif.

Siswa SD N 4 Karangtengah merasa bosan karena alat peraga yang digunakan guru kurang bervariasi bahkan terkadang tidak menggunakan alat peraga sama sekali. Apabila memakai alat peraga siswa tidak dilibatkan dalam proses pembuatannya. Siswa juga tidak dapat secara langsung menggunakan alat peraga tersebut, karena biasanya guru hanya mendemonstrasikan di depan kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik masih rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa, jika dilakukan dengan salah satu model pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Vygotsky (Trianto, 2010: 39) fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan belajar dalam model pembelajaran ini bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan itu

akan baik bila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok kecil yang terstruktur dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Melalui model pembelajaran kooperatif diharapkan keaktifan siswa dalam pelajaran matematika mengalami peningkatan, sebab siswa dapat ikut berperan aktif dan dapat memperoleh informasi tambahan dari kelompoknya. Dengan demikian pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi luas bangun datar.

Banyak teknik dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh para ahli antara lain teknik: mencari pasangan, bertukar pasangan, berfikir-berpasangan-berempat, STAD, jigsaw dan banyak teknik lainnya. Namun dalam skripsi ini penulis hanya mengambil satu teknik yaitu *Teams Games Tournaments* (TGT). Alasan memilih tipe TGT karena pada dasarnya siswa sekolah dasar lebih menyenangi persaingan dengan menggunakan *game* yang mendidik sehingga mereka tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran. TGT memberikan siswa peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka (Slavin, 2010:167).

Diharapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif karena dalam turnamen akademik tiap siswa mempunyai tanggungjawab individu yang harus diperjuangkan sehingga berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh. Ranah afektif siswa dapat meningkat dengan aktifnya peran siswa dalam bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan sehingga dapat menambah rasa percaya diri dan motivasi siswa.

Ranah psikomotor siswa dapat ditingkatkan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui pembuatan dan penggunaan alat peraga oleh siswa secara langsung. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Lidya Trie Maharani (2010) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Bermain sambil belajar itulah yang mendasari pembelajaran kooperatif tipe TGT. Inti dari TGT adalah guru menyampaikan suatu materi kemudian para siswa bergabung dalam kelompoknya yang terdiri atas empat atau lima orang untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru kemudian siswa bertanding dengan siswa lain pada turnamen akademik.

Berkaitan dengan permasalahan di atas dan perkembangan model-model pembelajaran dalam dunia pendidikan, maka peneliti mencoba mengangkat penyelesaian permasalahan dengan objek penelitian di kelas V SD N 4 Karangtengah, Banyumas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa (kognitif, afektif dan psikomotor) pada materi luas bangun datar.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dan temuan di lapangan, maka ada beberapa masalah yang mendasar dalam proses pembelajaran Matematika di SD Negeri 4 Karangtengah, yaitu:

1. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif terhadap mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V SD Negeri 4 Karangtengah?
2. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif terhadap mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V SD Negeri 4 Karangtengah?
3. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik terhadap mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V SD Negeri 4 Karangtengah?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD Negeri 4 Karangtengah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan berguna bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian tindakan kelas ini bertujuan:

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V SD Negeri 4 Karangtengah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V SD Negeri 4 Karangtengah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor mata pelajaran matematika materi luas bangun datar kelas V SD Negeri 4 Karangtengah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mendapatkan pengetahuan baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.
 - b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat memahami konsep-konsep matematika melalui kerjasama.
 - 2) Siswa berlatih mengamati sendiri kesesuaian antara teori dan kenyataan.
 - 3) Siswa lebih tertarik, semangat dan aktif dalam belajar matematika.
- b. Bagi peneliti
- 1) Membantu peneliti memperoleh pengetahuan yang baru dan inovatif dalam hal model pembelajaran di kelas.
 - 2) Merangsang daya kreatifitas peneliti dalam menyusun desain strategi pembelajaran matematika di kelas.
 - 3) Melatih keahlian peneliti dalam mengembangkan isi pesan kurikulum matematika ke dalam sebuah proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi guru
- 1) Meningkatkan profesionalisme guru.
 - 2) Meningkatkan wawasan serta keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajarannya.
- d. Bagi sekolah
- Meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberi masukan dalam merencanakan dan mengambil kebijakan mengenai model dan metode yang tepat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.