

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana dikemukakan Rasyidin dkk. (2010, hlm. 26) pengertian pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Untuk dapat mencapai mutu pendidikan tersebut, maka mutu pendidikan itu sendiri harus dilaksanakan menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat dilakukan pada jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Disamping itu, upaya yang harus dilakukan dalam mencapai tujuan tersebut diantaranya adalah melakukan sistem pendidikan yang harus dimulai dari tingkat sekolah dasar. Seperti peningkatan sikap dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran termasuk Matematika, harus ditanamkan sejak siswa sekolah dasar.

Tujuan umum pendidikan matematika pada jenjang pendidikan dasar yang pertama adalah mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan, yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif. Tujuan tersebut memberikan penekanan pada penataan nalar pembentukan sikap siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Karso dkk. (2008, hlm. 1.5) tujuan khusus pendidikan matematika bagi siswa SD berguna “ untuk kepentingan hidup

pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian”.

Sebagaimana dikemukakan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2011, hlm. 10) menyebutkan bahwa tujuan mata pelajaran Matematika di sekolah dasar agar siswa memiliki kemampuan :

(1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, secara ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dari setiap tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran matematika pada dasarnya merupakan sasaran yang ingin dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran matematika itu sendiri, karena sasaran tujuan pembelajaran matematika dianggap tercapai apabila siswanya telah memiliki sejumlah pengetahuan dan kemampuan di bidang matematika tersebut.

Pembelajaran matematika SD/MI mencakup beberapa materi yaitu Bilangan, Aljabar, Geometri, Statistik, dan Peluang. Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah pembelajaran geometri yaitu materi Bangun Ruang. Idealnya menurut teori *Van Hiele* ada tiga unsur utama, yaitu waktu, materi pengajaran, dan metode yang diterapkannya.

Sebagaimana dikemukakan oleh Karso dkk. (2008, hlm. 1.21-1.22) Adapun tahapan-tahapan anak belajar geometri menurutnya ada lima tahapan, yaitu tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi dan akurasi. (1) Tahap pengenalan, pada tahap ini siswa mulai belajar mengenal suatu bangun geometri

secara keseluruhan, tetapi ia belum mampu mengetahui adanya sifat-sifat dari bangun geometri yang dilihatnya itu; (2) Tahap analisis, pada tahap analisis siswa sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki bangun geometri yang diamati; (3) Tahap pengurutan, pada tahap ketiga ini, siswa sudah mengenal dan memahami sifat-sifat bangun geometri yang satu dengan lainnya saling berhubungan; (4) Tahap deduksi, pada tahap ini siswa telah mampu menarik kesimpulan secara deduktif yaitu menarik kesimpulan yang bersifat umum dan menuju ke hal-hal yang bersifat khusus; (5) Tahap akurasi, pada tahap ini siswa sudah mulai menyadari pentingnya ketepatan prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian.

Pada tahap keempat dan kelima memerlukan tahap berpikir yang kompleks dan rumit. Untuk tingkatan Sekolah Dasar sendiri hanya mencapai tiga tahapan saja karena tahapan berikutnya tersebut akan dipelajari pada tingkatan yang lebih tinggi lagi.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Buah Batu, kenyataannya tidak sesuai dengan harapan tujuan pembelajaran matematika, diketahui bahwa: (1) siswa-siswa kelas V kurang antusias dalam belajar matematika dan beranggapan bahwa matematika itu sulit serta rumit sehingga menyebabkan siswa kurang fokus dan tidak konsentrasi dalam belajar serta terbiasa bermain (malas memperhatikan) ketika pelajaran berlangsung; (2) dilihat dari siswanya itu sendiri jika bekerja dalam kelompok pun kurang menunjukkan sifat kerjasama antar individunya; (3) dalam pembelajarannya pun siswa cenderung pasif, siswa hanya menerima penjelasan guru lewat metode yang konvensional dimana dalam proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru (ceramah); (4) siswa-siswa juga masih keliru dalam memahami sifat-sifat yang dimiliki setiap bangun ruang satu dengan yang lainnya; (5) serta dilihat dari hasil belajar mengenai materi Bangun Ruang tersebut, masih banyak ditemukan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terlihat dari data jumlah keseluruhan siswa kelas V yang berjumlah 25 orang siswa, hanya 6 siswa atau 24% siswa yang hasil

belajarnya ≥ 65 (di atas nilai KKM), sedangkan sisanya terdapat 19 siswa atau 76% yang nilainya ≤ 65 (di bawah nilai KKM).

Hal ini dikarenakan metode guru yang tidak mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajarannya (metode ceramah) sehingga membuat siswa menjadi pasif apalagi matematika itu sendiri sudah dianggap siswa sebagai pelajaran yang sulit sehingga membuat siswa menjadi semakin malas untuk memperhatikan atau kurang fokus dan tidak konsentrasi ketika pelajaran berlangsung serta jika guru mengelompokkan siswa dalam suatu kelompok, siswa juga kurang menunjukkan kerjasama antar individu dalam kelompok tersebut dan yang terlihat hanya segelintir siswa saja yang bekerja dalam kelompok tersebut serta dilihat dari siswanya sendiri masih keliru dalam memahami sifat-sifat yang dimiliki setiap bangun ruang satu dengan yang lainnya sehingga menyebabkan hasil belajarnya di bawah KKM yang diharapkan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (diterjemahkan Nurulita, 2009, hlm. 13) bahwa *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dimana metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan oleh guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, yang di dalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran seperti penyajian kelas, belajar kelompok, *games/tournament* dan rekognisi kelompok. Penyajian kelas dan belajar kelompok di sini sama saja seperti *Cooperative Learning* lainnya, hanya saja di sini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami pelajaran yang disampaikan pada saat penyajian kelas tersebut karena untuk mempersiapkan siswa dalam belajar kelompok dan pada saat *tournament* dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *games/tournament* ini bersama tiga orang pada “meja-*tournament*”, dimana ketiga peserta dalam satu meja *tournament* ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama. Sebuah prosedur membuat permainan ini cukup adil. Karena dalam *tournament* ini siswa berlomba-lomba untuk

mendapatkan poin dari meja *tournament* masing-masing untuk menyumbangkan poin kepada kelompok asalnya. Karena dengan poin tertinggi atau dengan tingkat kinerja tertinggi akan mendapatkan bentuk penghargaan tim berupa sertifikat atau hadiah.

Diharapkan dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* ini dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang dan menganggap matematika itu pelajaran yang mengasyikan sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dengan menunjukkan kerjasama antar individu dalam kelompoknya, sehingga tidak ditemukan lagi siswa yang keliru dalam memahami sifat-sifat bangun ruang satu dengan yang lainnya serta membuat hasil belajar mereka menjadi meningkat.

Dari uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Mata Pelajaran Matematika”** (Penelitian Tindakan Kelas V di SDN Buah Batu Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014 Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah secara umum yaitu “Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika kelas V SDN Buah Batu?”.

Secara khusus, peneliti merumuskan masalah kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran matematika materi Bangun Ruang dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games*

Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Buah Batu?

2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di kelas V SDN Buah Batu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, adalah:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan langkah-langkah *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika materi Bangun Ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Buah Batu.
2. Mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika materi Bangun Ruang di kelas V SDN Buah Batu.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoretis dapat memberikan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dengan menerapkan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* pada saat mengajarkan materi Bangun Ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.
 - 2) Siswa lebih mengerti konsep bangun ruang.

- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bangun Ruang.
- b. Bagi Guru
Menambah wawasan dan pengalaman keterampilan dalam menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.
- c. Bagi Sekolah
Diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti
Menambah pengalaman dan ilmu dalam kemampuan proses belajar dan mengajar di sekolah, juga keberagaman penerapan model pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

E. Definisi Operasional

1. Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

Sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (diterjemahkan Nurulita, 2009, hlm. 166-167) bahwa komponen-komponen utama dalam *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* diantaranya: 1) Presentasi kelas; 2) Belajar kelompok; 3) *Games* (Permainan); 4) *Tournament* (Pertandingan); 5) Rekognisi kelompok. Dimana *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok dengan model pertandingan sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajarannya. Di dalam model *Teams Games Tournament* ini juga terdapat langkah-langkah dalam penerapannya yaitu: penyajian kelas, belajar kelompok, *games/tournament* akademik, dan rekognisi kelompok.

2. Hasil Belajar

Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2013, hlm. 22-23) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima

pengalaman belajarnya baik pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini berupa perubahan tingkah laku siswa dari ranah kognitif yang ditunjukkan dengan nilai tes pada akhir pembelajaran materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika di kelas V SDN Buah batu dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.

Materi Bangun Ruang mata pelajaran Matematika pada penelitian ini merupakan salah satu topik dari Standar Kompetensi kelas V SD yaitu memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun dengan kompetensi dasar yang diambil pada penelitian ini adalah mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang. Adapun bangun ruang yang dimaksud adalah prisma, tabung, limas dan kerucut.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tujuan, permasalahan yang terjadi dan teori yang melandasi penelitian ini, maka dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan tepat pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang, hasil belajar siswa di kelas V SDN Buah Batu diduga akan meningkat.

G. Penelitian yang Relevan

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian Dea Lathifah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Langensari Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang di kelas V SDN 1 Langensari dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan mengacu pada langkah-langkahnya dan disusun secara baik; 2) Pelaksanaan pembelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang di kelas V SDN 1 Langensari dengan menerapkan model

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berlangsung dengan efektif dan walaupun ada beberapa kendala namun secara keseluruhan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik; 3) Hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Langensari pembelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelas dan meningkatnya siswa yang mencapai nilai ketuntasan setiap siklusnya.