

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh mutu pendidikan yang ada di negara tersebut. Saat ini pendidikan di Indonesia sedang mendapatkan perhatian serius dari pemerintah. Usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan sedang dilakukan dengan berbagai cara melalui proses pembangunan di bidang pendidikan. Pembelajaran matematika yang diberikan di sekolah, memberikan sumbangan penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan dan juga memiliki peranan strategis dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM).

Matematika merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia selalu berhubungan dengan matematika. Pentingnya matematika membuat siswa harus mempelajarinya, karena setiap kegiatan siswa tidak terlepas dari peran matematika itu sendiri. Pada kenyataannya anggapan siswa tentang matematika adalah sebagai mata pelajaran yang susah, karena kebanyakan siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika. Ketika siswa menganggap matematika sulit untuk dipahami, maka pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin sehingga materi yang akan di ajarkan dapat diterima siswa dengan baik.

Menurut Sagala (2003: 61), “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori-teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran itu terjadi karena adanya kegiatan interaksi antara siswa dan guru yang menggunakan asas pendidikan. Kegiatan belajar mengajar harus didasarkan oleh teori-teori belajar demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut Dienes (Pitajeng, 2006: 32) berpendapat bahwa “Perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan, yang setiap seri dalam rangkaian kegiatan belajarnya berjalan dari yang konkret ke simbolik”. Oleh karena itu, tahap belajar merupakan interaksi yang direncanakan antara satu segmen struktur pengetahuan dan belajar aktif, yang

dilakukan melalui media matematika yang didesain secara khusus. Adanya interaksi antara guru dan siswa, maka siswa diharapkan lebih mengerti bahwa mata pelajaran matematika itu tidak menakutkan.

Ketika proses pembelajaran itu berlangsung, siswa tidak berperan aktif pada proses pembelajaran dan tidak ada interaksi siswa dengan siswa yang lainnya. Guru menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga membuat siswa merasa bosan pada proses pembelajaran berlangsung. Seharusnya guru lebih kreatif pada proses pembelajaran sehingga dapat mengkondisikan siswa untuk aktif, dengan menggunakan media pembelajaran dan menentukan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat membuat siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan.

Pembelajaran matematika di SD dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dasar siswa tentang matematika, sebagaimana apa yang di harapkan kurikulum terwujud. Untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan matematika siswa harus mempunyai empat kemampuan dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Berdasarkan observasi, tidak semua siswa kelas IV SD menguasai perkalian yang diharapkan oleh kurikulum. Sebagian besar dari mereka hafal fakta dasar perkalian (bilangan 1 sampai dengan 10), tetapi belum menguasai materi lanjutan dari perkalian dasar yang juga harus mereka kuasai. Kesalahan yang ditemukan yaitu pada penempatan angka antara satuan, puluhan, dan ratusan, atau dapat disebut nilai tempat. Jadi, dari keempat kemampuan dasar yang dimiliki siswa hanya satu kemampuan dasar yang menjadi masalah bagi siswa SD yaitu kemampuan dasar perkalian. Salah satu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran diantaranya adalah kurangnya pemahaman siswa tentang operasi hitung perkalian dengan cara bersusun. Konsep dasar perkalian berkaitan dengan penjumlahan yang berulang.

Dalam pembelajaran matematika mengenai operasi hitung perkalian dengan cara bersusun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahaminya nilai tempat. Kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan, memberi contoh bentuk operasi hitung perkalian bersusun yang ada di buku dan memberi tugas operasi hitung perkalian

bersusun. Guru kurang memberikan keleluasaan untuk menyelesaikan operasi hitung perkalian bersusun menggunakan sifat-sifat operasi hitung perkalian, sehingga siswa kesulitan dalam perkalian bersusun ke bawah.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu solusinya dengan menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Christz (2011) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa.
- b. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- c. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- d. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- e. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- f. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- g. Motivasi belajar lebih tinggi.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar tentang materi perkalian, serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga guru bertindak sebagai fasilitator kemajuan kemampuan siswa mengenai materi perkalian.

Fokus kegiatan pembelajaran di sekolah, pola interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang tersusun dalam KTSP kurikulum pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan (Depdiknas, 2006: 30) yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep 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, merancang model matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol-simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan kurikulum pembelajaran matematika, maka pelaksanaan pembelajaran matematika di SD harus bersifat aktif, menarik, dan guru hendaknya memberikan kebermaknaan bagi siswa tentang hal yang dipelajarinya bukan memunculkan sumber kesulitan belajar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka tidak suka belajar matematika, karena matematika itu sukar dipelajari dan dalam pengerjaannya pun dibutuhkan ketelitian yang ekstra. Dengan demikian, seorang guru harus lebih memahami karakter siswa sekolah dasar. Dengan begitu, pada siswa lebih cepat menangkap materi tentang perkalian, adapun salah satu model pembelajaran yang berkaitan dengan permainan yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT supaya terbiasa belajar bergotong royong dan melatih berkompetisi dalam turnamen. Dalam turnamen, diharapkan mendorong siswa menjadi yang paling unggul tidak takut membuat kesalahan. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk belajar menjadi baik dan menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat untuk mempermudah siswa untuk lebih memahami operasi hitung perkalian.

Melalui penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) ini diharapkan siswa bisa memiliki setiap aspek perkembangan, karena model pembelajaran ini selain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar juga dapat merangsang siswa untuk belajar bekerjasama, lebih kreatif, aktif dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran ini siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit karena mereka saling berdiskusi dengan temannya, secara rutin mereka bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

Penelitian ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Papan Nilai Tempat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Perkalian (Penelitian Eksperimen di Kelas IV SD Negeri 4 Megu Gede dan SD Negeri 3 Tegalwangi Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon).

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan pada penelitian ini, dengan uraian sebagai berikut.

1. Apakah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi perkalian secara signifikan?
2. Apakah pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi perkalian secara signifikan?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran perkalian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat?
5. Faktor-faktor apa saja yang mendukung atau menghambat pembelajaran perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat?

Pada penelitian ini penggunaan media hanya sebagai pelengkap. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas IV di SD Negeri 4 Megu Gede dan SD Negeri 3 Tegalwangi pada Semester Ganjil tahun ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan memahami dan menggunakan konsep dasar nilai tempat dalam pemecahan

masalah dengan subpokok bahasan melakukan operasi perkalian. Ada beberapa hal yang berdasarkan pemilihan materi tersebut sebagai berikut ini.

1. Operasi perkalian merupakan salah satu materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya.
2. Membantu siswa untuk lebih teliti dalam memecahkan permasalahan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Groups Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat terhadap pemahaman siswa pada materi perkalian sebagai berikut ini.

1. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada materi perkalian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat secara signifikan.
2. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada materi perkalian menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat secara signifikan.
3. Mengetahui perbedaan pemahaman antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan papan nilai tempat.
4. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran perkalian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat.
5. Mengetahui faktor-faktor yang mendukung atau menghambat pembelajaran perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan nilai tempat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi perkalian.

2. Manfaat Bagi Siswa

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat diharapkan dapat membuat siswa antusias terhadap pelajaran matematika, senang akan proses pembelajaran, sehingga akan muncul siswa dapat memahami materi perkalian dan lebih teliti dalam memecahkan masalah.

3. Manfaat Bagi Guru

Guru matematika dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan nilai tempat sebagai alternatif inovasi pada pembelajaran matematika.

4. Manfaat Bagi Pihak Sekolah.

Sekolah yang dijadikan penelitian lebih bisa meningkatkan mutu pembelajarannya dibandingkan sekolah yang lain.

E. Definisi Operasional

Penjelasan istilah-istilah pada judul penelitian yang dibuat sebagai berikut ini.

1. Pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen (Isjoni, 2007: 13).
2. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa (Asma, 2006: 54).
3. Media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu alat untuk menunjang penelitian pada proses pembelajaran.
4. Papan Nilai Tempat yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah suatu papan yang memuat kotak-kotak untuk menyelesaikan operasi hitung perkalian.

5. Operasi Perkalian adalah penjumlahan berulang (Subarinah, 2006: 31).
6. Pemahaman yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu keadaan siswa lebih mengerti cara untuk melakukan operasi hitung perkalian maupun menyelesaikan masalah, selain itu juga siswa lebih paham tentang nilai tempat. Pada pemahaman terdapat beberapa indikator, menurut Polattsek (Maulana, 2008: 57), membedakan dua jenis pemahaman:
 - a. Pemahaman komputasional, yaitu dapat menerapkan sesuatu pada perhitungan rutin/ sederhana, atau mengerjakan sesuatu secara algoritmik saja.
 - b. Pemahaman fungsional, yaitu dapat mengkaitkan sesuatu dengan hal lainnya secara benar dan menyadari proses yang dilakukan.
7. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa digunakan disekolah. Pembelajaran yang biasa digunakan adalah dengan ceramah dan penugasan. Penelitian ini di SDN 4 Megu Gede. Pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan operasi hitung perkalian di SDN Megu Gede adalah dengan cara bersusun ke bawah.