BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam suatu bangsa, pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Suatu bangsa yang ingin maju harus memperhatikan mutu pendidikan masyarakatnya. Pembelajaran matematika diberikan mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada siswa mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan pemikiran yang logis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mendefinisikan matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan mencipta teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah formal seringkali masih menjadi momok dan beban belajar bagi siswa. Pembelajaran matematika seringkali dijejali dengan rumus-rumus dan angka-angka yang sering membuat siswa menjadi bosan, malas dan bahkan trauma yang berkepanjangan. Maka dari itu menjadi guru di sekolah dasar

bukan pekerjaan yang mudah dikarenakan guru harus berjuang menanamkan rasa cinta siswa pada mata pelajaran matematika. Rendahnya minat belajar matematika karena adanya berbagai pemikiran negatif telah melekat dibenak siswa berkenaan dengan pelajaran matematika.

Selain itu pemahaman terhadap materi pelajaran matematika merupakan salah satu hal pokok yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Dengan pemahaman tersebut siswa mampu menguasai seluruh isi dari materi yang disampaikan. Maka dengan adanya minat yang tinggi maka berpengaruh pada peningkatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas III yang dilakukan di SD Negeri Bediwetan Kecamatan Bungkal masalah yang dihadapi adalah minat belajar matematika siswa kelas III belum seperti yang diharapkan. Dikarenakan minat belajar matematika yang rendah berpengaruh pada pemahaman siswa yang ditandai pada hasil belajar yang banyak di bawah KKM yang telah ditentukan.

Semakin banyak siswa yang minat belajarnya berkurang diakibatkan kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung metode pembelajaran yang lain dan tanpa alat peraga atau media untuk mengajar. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Dari faktor orang tua juga berpengaruh pada minat

belajar siswa, ditandai dengan siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Selain itu semakin berkembang pesatnya teknologi misalnya televisi, yang membuat siswa lebih memilih menonton televisi daripada belajar.

Salah satu model pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa yang berpengaruh pada pemahaman adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan kelompok kecil (antara 5 sampai 8 orang). Dalam pembelajaran kooperatif masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihnya. Sampai saat ini sudah cukup banyak model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan, diantaranya adalah *Students Team Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Turnament* (TGT), Jigsaw, *Team Assisted Individralization* (TAI), *Group Investigation* (GI).

Adapun upaya untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode *Teams Games Turnament* (TGT) melalui permainan ular tangga. *Teams Games Turnament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen atau perlombaan, dan penghargaan kelompok.

Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan model pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik dimeja turnamennya. Dalam turnamen ini menggunakan permainan ular tangga untuk merangsang dan menarik perhatian siswa agar lebih senang sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu suatu tindakan untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan belajar siswa. Dalam penyusunan skripsi ini penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "***Penerapan metode kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) melalui permainan ular tangga sebagai alternatif meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Bediwetan Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo tahun pelajaran 2013/2014***".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Semangat belajar siswa masih rendah, siswa masih kurang memperhatikan dan kurang menanggapi kegiatan belajar mengajar yang terjadi, mereka acuh terhadap materi yang diberikan guru, serta siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah (pr) yang diberikan oleh guru.
2. Dalam proses pembelajaran masih kurang kreatif dalam penggunaaan media pembelajaran dan pengembangan metode pembelajaran.
3. Siswa mengalami kesulitan jika diberikan soal dengan sedikit bervariasi.
4. Hasil belajar siswa rendah ditandai dengan 59.09% tidak mencapai kriterial ketuntasan minimal yakni 68 tahun pelajaran 2013/2014.
5. Siswa tidak berani untuk menanyakan kesulitan dalam memahami materi maupun dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah penerapan metode TGT melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Bediwetan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana peningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Bediwetan dengan penerapan metode TGT melalui permainan ular tangga.

E. Definisi Operasional

Dalam pembahasan skripsi ini agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan dibahas, sekaligus menghindari terjadinya persepsi lain mengenai istilah-istilah yang ada, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah.

Adapun definisi istilah yang berkaitan dengan judul dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika merupakan proses komunikasi atau penyampaian baik antara siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan untuk memperoleh kemampuan dan pengetahuan matematika dengan metode yang telah disesuaikan.
2. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam satu kelompok kecil dengan cara saling membantu satu sama lainnya dalam dunia pendidikan.
3. Metode TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu metode pembelajaran yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang mempunyai komponen presentasi kelas, kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan penghargaan kelompok.

4. Pemahaman adalah siswa dikatakan memahami jika dapat lebih mengerti akan materi pelajaran itu sendiri dengan memperbanyak latihan bukan hanya sebagai hafalan.
5. Minat belajar adalah gejala psikis sebagai kecenderungan tingkah laku dimana kesadaran seorang dalam belajar dilandasi oleh perasaan senang dan tertarik terhadap pelajaran yang dirasanya bermanfaat untuk dirinya.

F. Batasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan waktu, tenaga, serta kemampuan yang ada pada penulis, maka penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dilakukan terhadap siswa kelas III semester di SD Negeri Bediwetan Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Materi pelajaran yang diambil adalah materi pecahan sederhana kelas III semester II di SD Negeri Bediwetan Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014.
3. Metode yang digunakan adalah metode kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga.

G. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

   Proses belajar mengajar matematika di kelas III SD Negeri Bediwetan menjadi menarik dan menyenangkan serta minat belajar

matematika menjadi meningkat sehingga berpengaruh pada peningkatan pemahaman materi pelajaran.

2. Bagi guru

Penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran dalam hal ini meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan model TGT. Selain itu, guru diharapkan dapat mengasah kreativitas guru dengan menyusun sendiri Lembar Kerja Siswa (LKS) yang mempermudah guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.