

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran matematika, di mana matematika merupakan pengetahuan yang mempunyai peran sangat besar dalam kehidupan sehari-hari maupun pengembangan ilmu pengetahuan yang baru. Secara formal pelajaran matematika diberikan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan formal mulai dari tingkat sekolah dasar sampai jenjang tertinggi dengan tujuan antara lain mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi kehidupan yang selalu berkembang melalui pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif. Tetapi dalam kenyataannya tujuan tersebut belum terwujud secara optimal karena faktor rendahnya hasil belajar siswa terhadap matematika.

Rendahnya hasil belajar matematika terhadap konsep matematika disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor tersebut adalah kurangnya motivasi belajar siswa terhadap matematika. Hal ini disebabkan beberapa faktor juga, diantaranya adalah suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Seorang guru matematika dituntut untuk bisa menciptakan model pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa agar pembelajaran matematika tidak terkesan menakutkan dan siswa tidak jenuh dengan pelajaran, serta bisa termotivasi untuk belajar.

Hasil observasi yang dilakukan guru MI. Ma'arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan didapatkan rata-rata 55,11, yang artinya nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal siswa kelas V Ma'arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan dalam mata pelajaran matematika yaitu ≥ 70 . Siswa yang memperoleh nilai kurang sebanyak 31 siswa (86,11%), yang memiliki nilai cukup 4 siswa (11,11%) dan nilai baik 1 siswa (2,78%) .

Berdasarkan pernyataan di atas, pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan kualitas pengajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pengajaran. Hal ini berarti bahwa, untuk mencapai kualitas pengajaran yang baik, setiap mata pelajaran khususnya matematika harus diorganisasikan dengan strategi pengorganisasian yang tepat, dan selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan strategi yang tepat pula.

Proses belajar mengajar akan berjalan sebagaimana mestinya bila siswa ikut Salah satu pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran matematika dan peningkatan hasil belajar adalah pembelajaran kooperatif, karena dengan metode pembelajaran kooperatif ini siswa dapat bekerja sama dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota kelompok harus membantu teman dalam kelompoknya dengan cara melakukan apa saja yang dapat membantu kelompok itu berhasil, dan yang lebih berani mengungkapkan pendapat dan bertanya satu sama lain. Selain itu, rasa

takut pada diri siswa akan teratasi. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Belajar kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena pembelajaran ini berorientasi pada siswa. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun hasil belajar konsep melalui aktivitas sendiri dan interaksinya dengan siswa lain. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournaments*), yaitu pembelajaran yang menuntut siswa saling bekerja sama dalam kelompoknya untuk sukses bersama. Sedangkan guru merupakan fasilitator dalam aktivitasnya disertai dengan perlombaan (*games*) yang menuntut siswa untuk bersaing secara sehat dengan yang lain.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan mampu mengkonstruksi dan menyusun pengetahuan sendiri. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas pembelajaran kooperatif.

TGT tetap menggunakan penyajian dari guru dan kerja sama kelompok. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa. Aktivitas

belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Tahapan pembelajaran model TGT ini melalui empat tahap yaitu mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen serta penghargaan.

Berdasarkan penelitian di atas maka penelitian ini mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar melalui Model TGT (*Teams-Games-Tournaments*) Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V MI. Ma’arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan melalui model TGT (*Teams-Games-Tournaments*) dalam meningkatkan hasil belajar materi bilangan bulat mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V MI. Ma’arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?
2. Bagaimana penerapan melalui model TGT (*Teams-Games-Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar materi bilangan bulat mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V MI. Ma’arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?

C. Tindakan Yang Dipilih

Berdasarkan masalah yang muncul perlu dicarikan solusi yaitu diterapkannya Pembelajaran kooperatif model TGT. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diharapkan dalam penelitian ini dapat memiliki tujuan:

1. Memaparkan penerapan melalui model TGT (*Teams-Games-Tournaments*) dalam meningkatkan hasil belajar materi bilangan bulat mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V MI. Ma'arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.
2. Memaparkan penerapan melalui model TGT (*Teams-Games-Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar materi bilangan bulat mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V MI. Ma'arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?

E. Lingkup Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, lingkup penelitian ini adalah tentang

1. Hasil Belajar matematika materi bilangan bulat mata pelajaran matematika.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dari nilai tes kelas V

MI. Ma'arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan .

2. Penerapan melalui model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*).

Tahapan pembelajaran model TGT ini dimulai dengan empat tahap yaitu

mengajar, bekerja kelompok, *game* dan *turnamen* serta penghargaan.

F. Signifikansi Penelitian

1. Bagi Siswa,

Penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa

kelas V MI. Ma'arif NU. Ngering Legok Kecamatan Gempol Kabupaten

Pasuruan.

2. Bagi Guru,

Temuan penelitian ini bermanfaat dan menambah wawasan baru dalam upaya

memperbaiki pembelajaran matematika dengan model TGT sebagai upaya

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga memberikan pengalaman

melaksanakan PTK.