

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.²

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dikarenakan pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri. Khusus untuk mata pelajaran Matematika, selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya.

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Cet. VII, hlm. 2

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*, hlm. 1.

pendidikan. Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan yang dialami peserta didik di dalam mempelajari Matematika. Salah satunya adalah dalam memahami konsep pada pokok bahasan Bangun Datar. Dalam pembelajaran pada materi ini guru seharusnya lebih variatif dalam penyampaian materi bangun datar supaya siswa lebih mudah memahami. Tapi Kondisi proses belajar mengajar yang terjadi di dunia pendidikan sekarang ini banyak guru-guru sekolah dasar masih menggunakan model pembelajaran dengan cara ceramah yang mana dengan cara tersebut dirasa guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran tentang bangun datar. Sering terjadi anggapan oleh guru bahwa materi yang diajarkan sangat mudah sehingga penyajian materi pelajaran bangun datar cukup hanya dengan cerita. Peserta didik hanya sebagai pendengar. Peserta didik pasif, kurang tertarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.. Akibatnya, terjadi kesulitan peserta didik untuk memahami konsep berikutnya karena konsep prasyarat belum dipahami.

Seperti yang dikutip oleh Hamzah B. Uno, Neshar mengonsepsikan karakteristik matematika terletak pada kekhususannya dalam mengkomunikasikan ide matematika melalui bahasa numerik. Dengan bahasa numerik, memungkinkan seseorang dapat melakukan pengukuran secara kuantitatif. Sedangkan sifat kekuantitatifan dari matematika tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyikapi suatu masalah. Itulah sebabnya matematika lebih memberikan jawaban yang lebih eksak dalam memecahkan masalah.³ Namun dalam praktik pembelajarannya, matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental peserta didik. Untuk itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Ed.1, Cet. 3, hlm. 130.

Secara garis besar, materi pelajaran Matematika di kelas V sekolah dasar dapat digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu bilangan, geometri dan pengukuran. Materi bilangan, peserta didik dituntut mampu melakukan operasi hitung bilangan bulat dan bilangan pecahan serta menggunakannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan materi pembelajaran geometri dan pengukuran, peserta didik dituntut mampu menghitung jarak, waktu, berat, luas volum, dan sifat-sifat bangun datar.

Prestasi belajar peserta didik kelas V MI Iatanussibyan dalam mengikuti pembelajaran Matematika rendah. Berdasarkan informasi dari Kepala Sekolah sekaligus guru matematika MI Iatanussibyan Mangkang Kulon mengatakan bahwa peserta didik sangat sulit menangkap materi yang di berikan oleh guru dengan baik. Banyak materi pembelajaran yang belum dapat dicapai secara tuntas. Dalam materi bangun datar siswa susah dalam membedakan sifat-sifat bangun datar yang satu dengan bangun datar yang lain, siswa tidak bisa membedakan antara rusuk dan sisi, siswa merasa berkesulitan dalam menghitung luas dari bangun datar. Konsep materi pelajaran bangun datar belum dikuasai secara mendalam ini terbukti beberapa nilai siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan madrasah, yakni untuk mata pelajaran matematika adalah 6,0.

Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, maka perlu adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan peserta didik. Pepatah cina mengatakan, "Saya mendengar maka

saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti”.⁴

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa mempermainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁵ Ketika mengajar matematika, sangat penting memberi peserta didik kesempatan untuk berfikir tentang gagasan/fikiran mereka sendiri dan berinteraksi dengan murid lain.⁶ Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dan membantu mereka memecahkan masalah, dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal, baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat menumbuhkan kreativitas siswa dan menyelesaikan suatu permasalahan matematika tanpa menghafal rumus dan dapat pula membantu peserta didik untuk tidak hanya mengangan-angan tetapi dapat memahami konsep secara nyata (riil). Alat bantu sangat penting bagi murid ketika mereka belajar matematika. Mereka perlu menggunakan ini untuk mendapat pemahaman yang baik. sebagai contoh dalam materi bangun datar siswa diberi bangun segitiga yang terbuat dari kertas karton, murid dapat benar-benar melihat mana yang rusuk, mana yang sisi, berapa

⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT.REMAJA ROSDAKARYA, 2007), hlm. 1-2

⁵ Trianto, *Medesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: konsep, Landasan, dan Implementasinya dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Ed. 1. Cet. 4, (Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2010), hlm. 83

⁶ Randi Stone, *Cara-cara Terbaik Mengajar Matematika*, (Jakarta: PT INDEKS, 2009), hlm. 58

jumlah sisinya. Murid membentuk pemahaman yang lebih jelas tentang cara mereka menemukan jawaban ketika menggunakan alat bantu. Alat bantu meningkatkan rasa percaya diri murid karena mereka mengalami sendiri. Murid belajar untuk mengambil resiko ketika mereka ikut serta dalam memecahkan masalah. Mereka harus memahami bahwa mereka harus belajar dari kesalahan yang mereka buat.

Dari dasar pemikiran inilah mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Keefektivan penggunaan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang pada materi bangun datar mata pelajaran Matematika Tahun ajaran 2011/2012”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan penulis bahas sebagai berikut:

“Apakah Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan Alat Peraga Efektif terhadap hasil belajar siswa Kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang Pada Materi Bangun Datar mata pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2011/2012?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui keefektifan model pembelajaran *Coperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan Alat Peraga terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang pada materi Bangun Datar mata pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2011/2012.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian nanti diharapkan manfaat bagi:

1. Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada peneliti tentang pelajaran Matematika yang variatif dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan Alat Peraga dapat diaplikasikan didalam proses pembelajaran di kelas.

2. Guru

Dapat memberikan masukan bagi guru maupun calon guru, khususnya bidang study Matematika yang dapat menambah wawasan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran Matematika dengan diskusi kelompok yang dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Peserta Didik

Menjelaskan pengetahuan dan pemahaman siswa secara langsung dengan cara bekerja kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran Matematika dengan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan Alat Peraga.

4. Sekolah

Memberi sumbangan pemikiran sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.