

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan sudah gencar dibicarakan oleh para ahli pendidikan tingkat daerah atau pusat. Pendidikan adalah proses pembelajaran siswa untuk mengasah keterampilan, kecerdasan dan mengembangkan potensi siswa yang dimiliki seperti keagamaan, kepribadian, akhlak mulia serta bersosialisasi dengan masyarakat sekitar dengan sopan dan baik. Jenjang pendidikan formal melalui proses pembelajaran bisa dikatakan dilaksanakan yang menyenangkan, jika dalam pembelajarannya menumbuhkan motivasi, menyenangkan dan suasana yang aktif. Daryanto (2016: 1) pendidikan merupakan pendewasaan siswa untuk mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki untuk menjalani kehidupan, oleh karena itu seharusnya pendidikan dirancang guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Pendidikan sekarang ini sudah maju, semakin tinggi kualitas seseorang maka semakin banyak hidup seseorang yang berkualitas. Permasalahan yang dihadapi kurikulum 2006 yaitu standar proses pembelajarannya belum runtut maka pembelajarannya berpusat pada guru, maka dari itu pemerintah menyempurnakan dengan menerapkan kurikulum 2013.

Majid (2014: 29) kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan ketentuan yuridis yang diwajibkan adanya pengembangan kurikulum baru, landasan filosofi, dan landasan empirik. Pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintific melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Kurikulum 2013 pembelajarannya saling keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam penilaiannya terdapat aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum 2006 atau KTSP. Kurikulum 2006 dalam pembelajaran, siswanya masih bergantung, siswanya tidak berfikir secara kreatif dan guru masih menggunakan metode konvensional atau berceramah. Kurikulum 2013 dalam pembelajaran

berpusat pada siswa sehingga guru hanya menjadi fasilitator, membimbing dan memberikan arahan padasiswa.

Guru adalah salah satu unsur yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi masalah yang muncul di dalam kelas. Dalam hal ini guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas. Terlebih lagi mulai tahun pelajaran 2013/2014, pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006. Hasil kajian pelaksanaan kurikulum 2013 menunjukkan bahwa salah satu kesulitan belajar dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 adalah dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan tindakan kelas. Pada kurikulum 2013 untuk semua pembelajaran sudah tidak berdiri sendiri tetapi terpadu. Hanya saja untuk pelajaran matematika dibedakan antara kelas rendah dan kelas tinggi (Departemen pendidikan nasional, 2016).

Pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting untuk zaman ini. Hal ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari baik seperti komputasi, transportasi, komunikasi, ekonomi dan teknologi. Untuk itu pendidikan matematika perlu di berikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Di sekolah dasar matematika diajarkan untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan memperoleh mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (Departemen pendidikan nasional, 2016: 416). Bukan hanya itu saja pembelajaran matematika perlu ditingkatkan agar mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Kusumaningrum (2017) mengatakan bahwa Survey studi PISA (*Program For Internasional Student Assessment*) tahun 2015 menunjukkan bahwa indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara, sedangkan menurut TIMSS (*Trens In International Mathematics And Science Study*) tahun 2014 indonesia menduduki peringkat 36 dari 49 negara. Berdasarkan data Kemendikbud hasil belajar ujian matematika secara nasional pada tahun 2016 mengalami penurunan rata-rata

terbesarkan dibandingkan mata pelajaran yang lain dari tahun sebelumnya 56,28 menjadi 50,24. Rofiati (2014) menyatakan matematika tidak mudah untuk dipahami oleh kebanyakan siswa usia sekolah dasar karena terbatasnya daya mengabstraksi. Untuk dapat memahami permasalahan dan cara bernalar yang masih rendah maka dalam pembelajaran matematika masih perlu benda-benda yang menjadi perantara atau alat peraga yang berfungsi untuk mengkonkritkan sehingga fakta-fakta lebih jelas dan lebih mudah diterima siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Oleh karena itu guru sebaiknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bersemangat dan dapat memotivasi untuk senang terhadap pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 03 Mei 2019 menunjukkan bahwa siswa kurang suka pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika mata pelajaran yang sangat sulit, biasanya banyak siswa yang lebih suka bergantung pada temanya yang lebih pintar. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan model konvensional. Guru hanya menerangkan materi apa yang dibahas tanpa adanya alat bantu atau alat peraga yang memadahi. Guru hanya menggunakan alat peraga sederhana seperti benda-benda yang ada disekitar siswa tersebut. Hal ini didapatkan saat melakukan observasi dan wawancara di SD N 4 Terban.

Setelah melakukan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V di SD N 4 Terban pada tanggal 3 Mei 2019 diperoleh informasi bahwa hasil belajar pada kelas V pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dikarenakan siswa dalam pemahaman matematika masih rendah, keterampilan proses dalam mengerjakan soal cerita masih sangat lemah sehingga siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa tertunduk diam saat guru memberikan beberapa pertanyaan di sesi tanya jawab. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan model konvensional atau ceramah dan juga guru tidak pernah menggunakan alat peraga interaktif untuk menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar pada siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil tes prasiklus yang dilakukan pada tanggal 3 Mei diperoleh rata-rata skor klasikal hasil belajar yaitu 60,45 dengan predikat perlu

dibimbing. Selain itu, dari 42 siswa hanya 13 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dengan presentase 30,95% dengan predikat cukup , sedangkan 29 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dengan presentase 69,05% dengan predikat perlu dibimbing. Pada SD N 4 Terban KKM pada matapelajaran matematika adalah 70. Hal ini dapat dibuktikan didalam hasil belajar yang meliputi: 1) perolehan nilai rata-rata pada kemampuan pemahaman konsep sebesar 62,38 dengan predikat perlu dibimbing, 2) kemampuan penyajian memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,66 dengan predikat perlu dibimbing, 3) kemampuan penalaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,71 dengan predikat perlu dibimbing, 4) kemampuan pemecahan masalah memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,38 dengan predikat cukup. Adapun hasil observasi keterampilan proses pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata kererampilan proses siswa adalah 63,03 dengan predikat perlu dibimbing. Dengan adanya perolehan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa siswa kelas V SD N 4 Terban masih membutuhkan bimbingan dalam pembelajaran.

Penjelasan tentang hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SD tersebut masih rendah. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain lingkungan, dan juga siswa itu sendiri. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan peningkatan hasil belajar siswa. SD N 4 Terban berada di dekat jalan pantura sehingga banyak sekali suara bising dari mobil-mobil yang lewat terus menerus. Hal tersebut membuat anak tidak bisa fokus dan berkonsentrasi dengan baik dan benar. Dalam penyampaian di SD tersebut menggunakan alat seperangkat mix di setiap kelas, sehingga dalam penyampaian materi kadang masih terganggu dari kelas yang lainya. Lalu dari siswa banyak siswa yang hanya diam saat guru menerangkan dan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa siswa hanya tertunduk diam dan tidak mau aktif dalam setiap pembelajaran. Keterampilan siswa dalam mengerjakan soal cerita masih rendah sehingga proses belajar masih didominasi oleh anak-anak yang pandai, hal ini mungkin dikarenakan guru masih menggunakan model konvensional dalam pembelajaran dan tidak pernah menggunakan model pembelajaran dalam

penyampaian materi matematika. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk mengatasinya.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi di kelas V SD N 4 Terban maka dibutuhkan suatu upaya dalam memilih suatu model strategi pembelajaran yang efektif guna dalam penyampaian materi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dengan adanya model pembelajaran yang menarik siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran matematika. Falah (2016) menggunakan penerapan model TGT dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika sifat-sifat bangun datar sederhana pada kelas III SD Negeri 1 Tamanwinangun. Dengan adanya media benda kongret dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang sifat-sifat bangun datar sederhana secara signifikan. Dengan adanya media berupa benda kongret dalam proses pembelajaran siswa mengalami peningkatan hasil belajar.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan menggunakan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media GALAMA pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Adapun tahapan yang akan digunakan menurut Lestari dan Yudhanegara (2011:47-48) ada lima tahapan dalam fase *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain: 1) *Class presentation* maksudnya presentasi kelas merupakan tahapan dimana guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, 2) *Teams* yaitu siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil (tim) yang terdiri atas 5-6 orang yang heterogen, baik dari segi kemampuan, gender, ras, maupun karakteristik lainnya, 3) *Games* yaitu siswa memainkan permainan bersama dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin untuk timnya, 4) *Tournament* yaitu setiap meja terdapat perwakilan dari masing-masing tim untuk bertanding memperebutkan poin yang terdapat di setiap soal, 5) *Teams Recognition* yaitu rekognisi tim diperoleh dari setiap skor yang didapatkan saat bertanding. Skor yang tertinggi akan mendapatkan penghargaan (reward) oleh guru. Kelebihan model *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu siswa aktif, senang dan lebih menarik saat menerima pembelajaran.

Penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika akan lebih efektif jika menggunakan media dalam pelaksanaannya. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan maksimal dalam penguasaan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Oleh karena itu, media sangat berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media GALAMA dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* yang terdapat permainan di dalamnya. Media GALAMA dibuat dengan sketsa yang menarik yang terdapat beberapa jalur yang buntu dan beberapa jalur yang merupakan jalur utama dan terdapat soal yang terdapat poin di dalamnya. Dengan adanya media GALAMA siswa dapat berfikir aktif, kreatif dalam memilih jalan. Siswa dalam pembelajaran akan memiliki sikap percaya diri, kesiapan dalam belajar, dan kemampuan ketepatan dalam mencari arah. Galama memiliki keunggulan dalam permainan yang berbentuk labirin diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan perhatian siswa.

Maghifiroh, Abidin dan Suwelah (2016:6) dalam penelitian tentang maze atau labirin terhadap pengaruh permainan *MAZE* angka terhadap kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran sangat berpengaruh. Peningkatan ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar setiap harinya secara signifikan dari pemberian treatment hari pertama sampai hari keenam. Dengan adanya alat peraga yang digunakan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan secara signifikan dalam setiap pertemuan.

Berdasarkan uraian permasalahan di SD N 4 Terban, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media GALAMA (Game Labirin Matematika) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pecahan melalui pendekatan TGT berbantuan GALAMA pada siswa kelas V SD N 4 Terban?
2. Bagaimana keterampilan proses siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media GALAMA dikelas V SD N 4 Terban?
3. Bagaimana keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model TGT dalam materi pecahan berbantuan GALAMA dapat meningkat di kelas V SD N 4 Terban?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru kelas V SD N 4 Terban.
2. Untuk mengetahui keterampilan proses siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media GALAMA dikelas V SD N 4 Terban.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pecahan melalui pendekatan TGT berbantuan GALAMA pada siswa kelas V SD N 4 Terban.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 2 bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian dapat meningkatkan proses hasil belajar matematika melalui pendekatan TGT berbantuan GALAMA sehingga bisa dijadikan bahan pertimbangan yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

a. Bagi Siswa

1. Meningkatkan rasa suka terhadap pembelajaran matematika
2. Membangun pengetahuan siswa secara langsung melalui aktivitas yang telah dilakukan.

3. Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

1. Menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
2. Meningkatkan wawasan guru dalam mengajar menggunakan model TGT yang berbantuan media permainan
3. Meningkatkan wawasan guru untuk memodifikasi permainan kedalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

1. Dapat digunakan untuk mengembangkan penggunaan model, media, metode pembelajaran di sekolah ke arah yang lebih baik.
2. Dapat memberikan wawasan proses belajar mengajar sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.
3. Dapat memberikan dampak yang positif dalam penggunaan permainan terhadap kemajuan sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan model TGT berbantuan media permainan.
2. Meningkatkan wawasan dalam proses memodifikasi permainan kedalam pembelajaran.
3. Dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian kelas ini adalah peningkatan hasil belajar yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan proses siswa terhadap materi pecahan melalui media galama.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD N 4 Terban
3. Subjek penelitian ini meliputi peneliti sebagai guru dan siswa kelas V yang berjumlah 42 siswa yang terdiri dari siswa laki- laki 22 dan siswa perempuan 20.

Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan, dengan standar kompetensi:

3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda

4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda

F. Definisi Operasional

Peneliti memberikan gambaran dan arahan yang jelas tentang maksud dari penelitian, maka peneliti memberikan penjelasan dan definisi operasional dari variabel yang terkait yang diteliti antara lain sebagai berikut:

1. Model TGT

Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang lebih mudah diterapkan di dalam pembelajaran karena menitikberatkan pada permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan hasil belajar. Sintak model *Teams Games Tournament* (TGT) antar lain yaitu: (1) *class presentation* (2) *teams* (3) *games* (4) *tournament* (5) *team recognition* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:47-48).

2. Media GALAMA

Penelitian ini peneliti akan menggunakan GALAMA yaitu game labirin matematika. Labirin merupakan sebuah permainan yang berbentuk jalur yang rumit, berliku-liku dan terdapat beberapa jalur yang buntu, labirin dapat di sajikan diatas kertas dengan skala yang sudah di tentukan menurut kamus besar bahasa indonesia

3. Hasil Belajar

Hasil belajar biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam penguasaan bahan materi yang sudah di ajarkan. Dalam matematika terdapat 2 aspek yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan proses. Aspek pengetahuan dalam matematika terdiri dari empat kemampuan antara lain yaitu kemampuan pemahaman konsep, kemampuan penyajian dan penafsiran, kemampuan penalaran, kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan aspek keterampilan dikategorikan menjadi keterampilan proses/ kinerja. Dalam

penelitian hasil belajar peneliti akan mengukur aspek pengetahuan dan juga keterampilan proses hasil belajar siswa.

4. Keterampilan Mengajar Guru

Ketrampilan dasar mengajar adalah karakter seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan, Adapun beberapa keterampilan dasar mengajar menurut Uzer(2017:74) yaitu, Keterampilan bertanya (*questioning skills*), Keterampilan memberi penguatan (*reinforcement skills*), Keterampilan mengadakan variasi (*variation skills*), Keterampilan menjelaskan (*explaining skills*), Keterampilan membuka dan menutup pelajaran (*set induction and closure*), Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengelola kelas, Keterampilan mengajar perseorangan

..

