

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak pengetahuan dan teknologi dituntut sumber daya yang handal dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi, pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan kerja yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar matematika karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan kita terampil berpikir rasional (Depdiknas, 2004:29).

Matematika merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dengan jumlah jam pelajaran matematika di sekolah yang banyak. Matematika diberikan semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam kenyataannya, banyak siswa di setiap jenjang pendidikan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga matematika menjadi momok bagi para siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai untuk mata pelajaran matematika selalu di bawah rata-rata. Salah satu penyebabnya adalah pengalaman mengikuti pelajaran matematika yang tidak menarik.

Situasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga guru harus melibatkan siswa secara aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kooperatif dalam pembelajaran.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai penerima pelajaran (siswa), sedangkan mengajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru yang menjadi pengajar. Guru seharusnya menyadari bahwa mengajar merupakan suatu pekerjaan yang tidak sederhana dan mudah. Sebaliknya mengajar sifatnya kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Jadi belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pengajaran. Proses pengajaran akan berhasil jika ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran, juga ditentukan oleh minat belajar siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah minat. Dengan adanya minat, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat lagi karena merasa bahwa sesuatu yang dipelajari bermakna bagi dirinya. Kurangnya respon siswa dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika akan menghambat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dioptimalkan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Siswa harus dibekali dengan penanaman konsep matematika dasar, salah satu diantaranya adalah menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal.

Kemampuan menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal merupakan salah satu materi yang perlu diajarkan pada siswa kelas V sekolah dasar (SD).

Kenyataan yang dihadapi di kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 3 Tabongo Timur. Kec Tabongo. kurang optimalnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal. Dari 16 orang siswa hanya ada 5 orang siswa atau 31.2% yang dapat menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal. Sementara 11 orang siswa atau 68.7% belum mampu dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal.

Berdasarkan hasil identifikasi diketahui bahwa pembelajaran Matematika tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktivitas siswa perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000: 24).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun model yang dimaksud adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena “siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan

dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan”. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati, 2007).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Penjumlahan dan Pengurangan pecahan desimal Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No.3 Tabongo Timur. Kecamatan Tabongo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut :

- 1.2.1 Siswa menganggap materi penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal merupakan materi yang sulit sehingga masih rendahnya hasil belajar siswa.
- 1.2.2 Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal karena pemahaman materi yang masih kurang.

- 1.2.3 Siswa tidak diberi kesempatan bekerja secara kooperatif dalam proses pembelajaran
- 1.2.4 Rendahnya penguasaan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal.
- 1.2.5 Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar.
- 1.2.6 Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan tidak meluas maka masalah dibatasi pada pembelajaran dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada siswa kelas V SDN No. 3 Tabongo Timur Kecamatan Tabongo, untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah kemampuan Menyelesaikan Penjumlahan dan Pengurangan pecahan desimal dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 3 Tabongo Timur. Kec Tabongo ?”

### **1.5 Pemecahan Masalah**

Masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal siswa kelas V

Sekolah Dasar Negeri No. 3 Tabongo Timur. Kec Tabongo. Masalah tersebut perlu dipecahkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1.5.1 Siswa dibagi dalam kelompok atau tim belajar yang beranggotakan 4-5 orang
- 1.5.2 Siswa dihadapkan pada soal menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal melalui LKS
- 1.5.3 Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan anggota kelompok dapat mengerjakannya / mengetahui jawabannya.
- 1.5.4 Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka setiap kelompok akan membacakan hasil pekerjaannya
- 1.5.5 Guru melengkapi setiap jawaban dari siswa
- 1.5.6 Guru mengadakan permainan. Permainan dimainkan dimeja-meja *tournament* yang terdiri dari 4 orang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok
- 1.5.7 Setiap siswa mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar akan mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan berhak sebagai pembaca soal.
- 1.5.8 Siswa yang lainnya mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- 1.5.9 Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka siswa akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.

- 1.5.10 Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban
- 1.5.11 skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar.
- 1.5.12 Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang.
- 1.5.13 Kesimpulan.

## **1.6 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN No. 3 Tabongo Timur Kecamatan Tabongo, Kabupaten Gorontalo.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.7.1 Bagi siswa ; menjadikan siswa mampu menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- 1.7.2 Bagi guru ; Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

- 1.7.3 Bagi sekolah ; Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang pendekatan pembelajaran pada matematika sehingga dapat memberikan gambaran umum pada proses pelaksanaan di sekolah
- 1.7.4 Bagi peneliti ; hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)