

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dinilai sangat memegang peranan penting karena matematika dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam berpikir secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien. Oleh karena itu Matematika sangat perlu diajarkan di sekolah terutama di sekolah dasar sebagai pondasi bagi siswa usia dini.

Salah satu materi pada mata pelajaran Matematika adalah Pecahan sebagai salah satu ilmu dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Oleh karena itu sangat penting membekali siswa dengan pengetahuan tentang materi Pecahan. Namun, pada umumnya banyak siswa yang takut bahkan menghindari matematika, apalagi tentang materi Pecahan.

Mengingat materi Pecahan sangat perlu diajarkan kepada siswa, berbagai usaha dilakukan untuk bisa menghilangkan sugesti “sukar atau takut” yang melekat pada pelajaran matematika dengan harapan memberikan kesempatan pada siswa untuk bisa menikmati matematika itu sendiri. Belajar tentang materi Pecahan memerlukan keterampilan dari seorang guru agar anak didik mudah memahami materi yang diberikan guru. Jika guru kurang menguasai strategi mengajar maka siswa akan sulit menerima materi pelajaran dengan sempurna. Guru dituntut untuk mengadakan inovasi dan berkreasi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa memuaskan.

Model pembelajaran konvensional yang kerap kali diterapkan oleh kebanyakan guru merupakan salah satu penyebab matematika menjadi hal yang sulit untuk dipahami. Dalam model pembelajaran konvensional, kegiatan pembelajaran didominasi oleh pengajar. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih minim. Keadaan seperti ini sangat mengurangi tanggung jawab siswa atas tugas belajarnya, siswa seharusnya dituntut untuk mengkonstruksi, menemukan dan mengembangkan kemampuannya serta dapat mengungkapkan dalam bahasa sendiri tentang apa yang diterima dan diolah selama pembelajaran berlangsung.

Demikian pula, pada pihak siswa itu sendiri, karena kebiasaan menjadi penonton dalam kelas, mereka sudah merasa senang dengan kondisi menerima dan tidak biasa memberi. Oleh karena kebiasaan yang sudah melekat mendarah daging dan sukar diubah, kondisi ini kemungkinan disebabkan karena pengetahuan guru yang masih terbatas tentang bagaimana siswa belajar dan bagaimana cara membelajarkan siswa yang tepat sesuai dengan kondisinya.

Selain itu, mengingat rendahnya ketercapaian KKM yang diserap oleh siswa kelas VI SD Inpres Popaya kecamatan dengilo Kabupaten Pohuwato pada mata pelajaran matematika khususnya materi Pecahan, yang mencapai kurang dari 65 %. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika terutama materi Pecahan, yang menurut mereka sangat sukar untuk diserap.

Oleh karena itu, pembelajaran yang mendorong siswa agar dapat menemukan, menyerap, mengelola serta memanfaatkan materi seefektif dan

seefisien mungkin perlu segera dirintis. Materi pembelajaran perlu diserap dan dipahami karena di dalamnya begitu banyak tawaran peluang untuk peningkatan kualitas hidup manusia. Materi pembelajaran juga perlu dikelola karena informasi yang diterima biasanya belum terstruktur sehingga perlu ditata agar mudah dipahami dan dimanfaatkan. Oleh karena Materi pembelajaran itu sendiri adalah pengetahuan, maka pemanfaatan Materi pembelajaran sama artinya dengan proses penyerapan dan pengayaan pengetahuan. Semakin banyak Materi pembelajaran yang dikuasi siswa berarti semakin banyak pengetahuan, dan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki siswa berarti ia semakin potensial untuk memecahkan persoalan hidup.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagaimana berfungsi sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya kreatifitas siswa dalam menerima dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran khususnya dipendidikan dasar mata pelajaran matematika, salah satunya adalah model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT).

Model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD SMP) hingga perguruan tinggi. Model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) sangat cocok digunakan untuk mengajar karena tujuan pembelajaran dirumuskan secara tajam dengan satu jawaban benar. Adapun langkah-langkah pada model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) ini yaitu siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi,

jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu (Trianto, 2009: 84).

Tingkatan Sekolah Dasar pecahan dinyatakan dengan berbagai cara yaitu: salah satunya pembagian pecahan yang kemudian hal ini menjadi masalah riil di kelas VI SD Inpres Popaya Kecamatan Dengilo Kabupaten Pohuwato yang mana kemampuan keterampilan siswa sama sekali tidak muncul, maka dari itu diperlukan suatu desain pembelajaran yang tepat yaitu salah satunya adalah model pembelajaran *Tipe Turnament Game Team* (TGT).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Pembagian Pecahan Melalui Model Pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) pada Siswa Kelas VI SD Inpres Popaya Kecamatan Dengilo Kabupaten Pohuwato”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa yang tidak terkontrol selama proses pembelajaran berlangsung
2. Kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran pembagian pecahan
3. Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat sehingga berakibat pada rendahnya keterampilan siswa dalam menyelesaikan pembagian pecahan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah melalui model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan pembagian pecahan pada Siswa Kelas VI SD Inpres Popaya Kecamatan Dengilo Kabupaten Pohuwato"?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan melalui model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan pembagian pecahan.

Model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam menyajikan materi pembagian pecahan. Selain itu, Pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda..

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan pembagian pecahan melalui model pembelajaran Tipe *Turnament Game Team* (TGT) pada siswa kelas VI SD Inpres Popaya Kecamatan Dengilo Kabupaten Pohuwato.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat/kegunaan berikut ini.

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan pembagian pecahan siswa.
2. Bagi guru, penulis berharap dengan penelitian ini guru akan selalu melakukan perubahan dalam strategi mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan pembagian pecahan siswa dalam menerapkan pembelajaran.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan semangat guru untuk melakukan penelitian dikelasnya, dan pengelola sekolah untuk mengadakan penelitian di lingkungan sekolah.