

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari karena memiliki begitu banyak manfaat. Salah satu manfaat dari matematika adalah membantu melakukan perhitungan sehingga menjadi lebih mudah dan praktis. Selain itu matematika juga mendukung ilmu-ilmu lain seperti fisika, kimia, biologi, ekonomi, akutansi dan ilmu lain yang berkaitan dengan menghitung. Empat kegunaan matematika sederhana menurut Russeffendi (2006: 208) yaitu:

- 1) Dengan belajar matematika mampu berhitung dan mampu melakukan perhitungan sederhana dan praktis.
- 2) Matematika merupakan persyaratan untuk beberapa mata pelajaran lainnya.
- 3) Dengan belajar matematika perhitungan menjadi sederhana dan praktis.
- 4) Dengan belajar matematika diharapkan kita menjadi manusia yang berpikir logis, kritis, tekun, bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan persoalan.

Sedangkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 (Depdiknas, 2006) menyatakan bahwa pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Hal tersebut menjadi dasar alasan mengapa mata pelajaran matematika sangat penting untuk dipelajari. Selain itu mata pelajaran matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional mulai dari tingkat SD hingga SMA.

Meskipun sudah terbukti banyak keuntungan mempelajari matematika tetap saja banyak yang kurang berminat dan takut untuk belajar matematika. Mereka beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Cockroft bahwa "*Mathematics is a difficult subject both to teach and to learn*" (Wahyudin, 2001: 2). Penyebab munculnya anggapan ini adalah karena begitu banyak rumus, simbol serta definisi yang terdapat dalam matematika. Mereka beranggapan matematika adalah pelajaran yang selalu menyuruh untuk berhitung dan menghafal simbol serta rumus-rumus yang sangat membosankan. Tentu saja anggapan tersebut dapat membuat sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan menurut Mulyasa (2002: 32) bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri. Berdasarkan hal tersebut, peran guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik sangatlah penting, sebab keaktifan belajar menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Hamalik (2005: 172), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan. Berdasarkan pendapat tersebut guru memiliki tugas untuk menerapkan model pembelajaran dan menjadi fasilitator sedemikian sehingga peserta didik dapat melakukan aktivitas seperti membaca, bertanya jawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan. Guru sebagai fasilitator dituntut dapat memodifikasi atau bahkan menerapkan metode-metode baru yang lebih disukai peserta didik dan meningkatkan keaktifannya. Salah satu

peran guru yang terpenting adalah bagaimana mereka dapat mencerdaskan dan mempersiapkan masa depan anak didik melalui kegiatan belajar yang benar-benar kreatif, terbuka dan menyenangkan (*joyfulllearning*). Menurut Lie (2004: 8), salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik adalah pembelajaran kooperatif.

Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe Teams-Games-Tournament (TGT). Tipe ini cocok untuk diterapkan karena didalamnya mengandung unsur permainan yang menantang dan menyenangkan, selain itu pembelajaran ini juga melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya. Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran.

Tahap awal, peserta didik belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu peserta didik bersaing dalam suatu kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat peserta didik aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing peserta didik lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling guna memantau serta membimbing peserta didik saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati peserta didik diharapkan tidak ada ketakutan bagi peserta didik untuk bertanya kepada guru. Dalam penerapannya metode pembelajaran TGT dapat dibantu dengan berbagai media, salah satunya yaitu media roda putar. Peran roda putar dalam metode pembelajaran TGT yaitu sebagai modifikasi dari kartu soal. Dalam roda putar terdapat beberapa soal dengan point yang berbeda, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar matematika.

Pokok bahasan bangun datar simetris cocok untuk dipergunakan dalam metode pembelajaran kooperatif TGT karena tidak ada soal menghitung. Dalam penerapannya peserta didik dituntut untuk menggunakan ingatan, insting, nalar serta logika untuk menjawab soal. Sehingga waktu yang diperlukan untuk menjawab soal relatif cepat.

Peneliti mengadakan pengamatan di kelas IV MI Nurul Huda I Kepatihan Menganti Gresik, untuk memperoleh gambaran kondisi peserta didik pada saat proses belajar matematika berlangsung. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah hanya metode ceramah dan tanya jawab. Diperoleh gambaran sebagai berikut, setelah menyampaikan materi ajar, guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman peserta didik, namun peserta didik menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama. Jika diberi kesempatan untuk bertanya peserta didik hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Selama pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik terlihat kurang memperhatikan dan kurang berminat untuk belajar. Berdasarkan pengamatan, peserta didik mengatakan bahwa kurang suka terhadap mata pelajaran matematika karena selalu menghitung, membosankan dan malu untuk bertanya kepada guru karena takut dimarahi.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peserta didik dinilai kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga keaktifan belajar peserta didik perlu ditingkatkan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT MENGGUNAKAN RODA PUTAR PADA SISWA KELAS IV MI NURUL HUDA I KEPATIHAN MENGANTI GRESIK POKOK BAHASAN BANGUN DATAR SIMETRIS.**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana ketuntasan belajar berdasarkan standar ketuntasan minimal peserta didik melalui metode pembelajaran TGT menggunakan roda putar?
2. Apakah metode pembelajaran TGT menggunakan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran TGT menggunakan media roda putar?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan ketuntasan peserta didik dapat tercapai atau tidak berdasarkan standar ketuntasan minimal setelah diterapkan metode pembelajaran TGT menggunakan roda putar.
2. Mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran TGT menggunakan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penerapan metode TGT menggunakan roda putar.

### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi peneliti, menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran tipe TGT dengan media roda putar dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya.
2. Bagi guru,
  - a. Dapat memberikan suatu informasi kepada guru matematika tentang bagaimana menerapkan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dengan media roda putar.
  - b. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya di MI Nurul Huda I Kepatihan Menganti.
  - c. Dapat memberikan alternatif kepada guru tentang pembelajaran yang inovatif untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi siswa.
3. Bagi peserta didik,
  - a. Dapat meningkatkan minat belajar, khususnya mata pelajaran matematika.
  - b. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan bangun datar simetris.
  - c. Dapat menghilangkan anggapan matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan.

## **1.5 DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari kesalah pahaman atau salah pengertian dari judul penelitian, maka peneliti mendefinisikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat lima tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, game, turnamen/perlombaan dan penghargaan kelompok.
3. Roda putar adalah permainan sejenis puzzle yang terinspirasi dari permainan roulette. Terdapat lingkaran besar dan lingkaran kecil. Lingkaran kecil diputar untuk menentukan kartu soal yang terdapat di dalam lingkaran besar.
4. Bangun datar simetris adalah bangun datar yang dapat dilipat (dibagi) menjadi dua bagian yang sama persis baik bentuk maupun besarnya.

## **1.6 BATASAN MASALAH**

Untuk menjaga kemungkinan melebarnya masalah pada penelitian ini maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- Materi yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada materi simetri lipat.