

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.¹ Menyadari pentingnya hal tersebut, maka pendidikan harus ditanamkan atau diajarkan terhadap anak sejak usia dini hingga dewasa. Pandangan tersebut memberi makna bahwa pendidikan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.²

Pada kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini menghendaki penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Disini guru masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan model pembelajaran

¹ Pemerintah Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Indonesia", No. 20 Tahun 2003

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), 1.

konvensional siswa cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Pada kurikulum pendidikan sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa, salah satunya adalah Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan disetiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, penguasaan konsep-konsep Matematika sejak dini harus dipahami dengan baik dan benar. Membelajarkan Matematika guru diharapkan dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa berpikir kritis, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika.³

Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai informan, transformator, organizer, serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif. Sementara siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif.

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 186

Pembelajaran Matematika cenderung berorientasi kepada memberikan informasi dan memakai Matematika yang siap pakai untuk memecahkan masalah, sehingga sering muncul sejumlah persoalan dengan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Menurut Sumarmo dkk, hasil belajar Matematika siswa yang rendah disebabkan oleh banyaknya hal, seperti: penerapan metode pembelajaran Matematika yang masih berpusat pada guru (*teacher oriented*), sementara siswa cenderung pasif. Faktor klasik lainnya, ialah penerapan model pembelajaran konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR), dan kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar.⁴ Berdasarkan berbagai faktor rendahnya motivasi belajar tersebut, dapat dikatakan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya mutu pembelajaran Matematika karena kekurangan tepatan guru dalam memilih model pembelajaran dan kekurangan kemampuan guru dalam memotivasi siswa.

Kesulitan dalam memahami Matematika harus diatasi sedini mungkin, karena hampir semua bidang studi memerlukan Matematika. Dengan demikian guru mampu mengembangkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 192

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang 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.⁵ Adapun keunggulan dari model pembelajaran TGT salah satunya ialah memperluas wawasan peserta didik, mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar.⁶

Objek Matematika bersifat abstrak, yaitu berupa ide, gagasan, konsep, simbol-simbol, dan sistem keterkaitan antara unsure-unsur dalam suatu komunitas. Oleh karena itu, pengajar perlu disampaikan dengan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terlebih lagi pada pembelajaran tingkat Sekolah Dasar. Hal tersebut karena secara psikologis tingkat perkembangan mental siswa pada jenjang Sekolah Dasar pada umumnya masih tahap pemahamna konkret, belum mampu berfikir abstrak.

Diketahui bahwa setiap diri siswa terdapat motivasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar agar motivasi yang ada pada masing-masing siswa tergugah secara optimal untuk meraih hasil belajar yang baik. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Perseda, 2013), 224

⁶ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 316

kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan yang maksimal.⁷ Adapun cara memotivasi peserta didik, yaitu memberi nilai, hadiah, kompetisi, pujian, dan hukuman.⁸ Dengan kata lain motivasi dapat menentukan hal-hal apa yang ada dilingkungan anak yang dapat memperkuat kegiatan belajar. Pentingnya motivasi tersebut maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar akan terselesaikan dengan baik.⁹

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2021 di MI The Noor Desa Bendunganjati peneliti melihat hasil nilai PAS semester ganjil pada kelas IV, ternyata masih terdapat banyak siswa yang memperoleh hasil ulangan dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM yang ditentukan oleh guru mata pelajaran Matematika yaitu 70, namun ada beberapa siswa kelas IV yang belum tuntas. Dari data yang diperoleh dari jumlah siswa kelas IV yaitu 20 siswa terdapat 60% siswa yang tidak tuntas.¹⁰ Adapun fakta yang mempengaruhi kurangnya hasil belajar siswa di MI The Noor Bendungan Jati diantaranya yaitu: 1) kurangnya keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 2) kurangnya respon siswa terhadap penjelasan guru, hal ini disebabkan karena banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dan senang bercanda dengan teman sebangkunya dibanding penjelasan guru.

⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 73.

⁸Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 123-124.

⁹ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),84.

¹⁰ Observasi, tanggal 24 Februari 2021 di MI The Noor Bendunganjati pukul 08.00-09.00

Ada juga yang berusaha izin ke kamar mandi agar tidak mengikuti pembelajaran, 3) model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru. 4) guru kurang memahami motivasi belajar siswa.¹¹

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran matematika kelas IV pada saat pembelajaran Matematika guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga kurang optimal. Guru juga memberi motivasi saat pembelajaran, seperti halnya berupa pujian. Adapun menurut siswa guru lebih banyak memberikan tugas saja, sehingga siswa mudah lupadengan materi yang diajarkan.¹² Model pembelajaran yang kurang tepat dan pemberian motivasi yang kurang optimal, sudah wajar apabila hasil belajar Matematika yang dicapai kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI THE NOOR”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

¹¹ Observasi, tanggal 24 Februari 2021 di MI The Noor Bendungan Jati Pukul 09.00-10.00

¹² Wawancara, tanggal 26 Februari 2021 di MI T he Noor Bendungan Jati Pukul 08.00-09.00

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas IV MI The Noor Bendungan Jati?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam proses penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas IV di MI The Noor Bendungan Jati.

D. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji teori tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar Matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti, menambah wawasan serta pengalaman peneliti dalam penelitian pembelajaran *Teams Geams Tournament* (TGT).

- b. Bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapan digunakan sebagai hasil pertimbangan bagi lembaga tersebut dalam mengambil langkah baik itusikap atau tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya Matematika.

- c. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan perbaikan proses pembelajaran di dalam kelas dalam rangka meningkatkan motivasi belajar Matematika.

d. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

