

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap orang tua tentunya menginginkan yang terbaik untuk anaknya agar ia bisa memiliki hidup yang lebih baik nantinya. Seperti halnya orang dewasa, anak-anak juga menghadapi masalah dalam hidupnya. Oleh karena itu seorang anak harus memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya, yang biasa disebut dengan kemampuan *problem solving*. Bukan hanya orang dewasa, kemampuan pemecahan masalah juga perlu dimiliki oleh anak untuk membantu mereka mengatasi permasalahan dengan baik. Kemampuan pemecahan masalah pada anak bermanfaat untuk menyelesaikan masalah mereka sehari-hari. Selain itu kemampuan *problem solving* juga bermanfaat saat anak sedang mengeksplorasi dunianya, atau saat anak mengerjakan tugas di sekolah.

Keterampilan memecahkan masalah berkaitan dengan bagaimana anak mendapatkan, memahami, dan berpikir pemahaman atas dunianya. Termasuk kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Keterampilan ini akan berbeda pada setiap anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Keterampilan memecahkan masalah pada anak usia 1-3 tahun akan berbeda dengan anak pada usia prasekolah. Kemampuan pemecahan masalah akan terus bertambah seiring dengan pertambahan usianya. Ketika kemampuan pemecahan masalah terus berkembang, maka anak akan lebih baik dalam menyelesaikan konflik sosial, mengelola hidupnya, dan menjadi individu yang lebih percaya diri baik di lingkungan pribadi maupun lingkungan sekolahnya.

Dalam sebuah proses pembelajaran, kemampuan pemecahan sangat diperlukan, begitu pula pada pembelajaran Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang di pelajari di tingkat Sekolah Dasar, dan menjadi salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional yang

menentukan kelulusan siswa untuk semua tingkatan sekolah. Materi operasi hitung dalam pembelajaran matematika yang terdiri dari, operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Operasi hitung merupakan bagian dari kemampuan menghitung seseorang yang menjadi dasar untuk menguasai konsep dasar matematika yang merupakan standar kompetensi dasar matematika yang telah ditentukan. Oleh karena itu untuk materi operasi hitung matematika pada siswa kelas IV Sekolah Dasar seharusnya sudah bisa dan lancar dalam mengoperasikan penghitungan dalam mata pelajaran matematika. Akan tetapi kebanyakan siswa masih sulit untuk memahami dan menguasai materi yang diberikan, masalah ini disebabkan karena adanya faktor-faktor yang memengaruhi, antara lain penjelasan guru masih terlalu abstrak, guru tidak mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran secara efektif, aktif, dan kreatif.

Selain itu faktor lainnya adalah kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika, kebanyakan siswa tidak memperhatikan pelajaran dan sering mengobrol pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, oleh karena itu ketika siswa diberikan suatu soal oleh guru, siswa akan sulit memecahkannya. Selain dari siswa terdapat pula faktor penyebab dari guru, faktor tersebut yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku yang sudah sekolah sediakan sebagai bahan ajar. Ini yang menyebabkan siswa masih kesulitan dalam menjalankan operasi hitung matematika khususnya perkalian dan pembagian.

Berkaitan dengan masalah di atas peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Masalah ini diketahui dari hasil analisis awal berupa kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswa kelas di beberapa SD Negeri di wilayah Dabin II Kecamatan Bantarkawung,.

Hasil analisis awal yang dilakukan melalui kegiatan observasi yang dilakukan di kelas IV di beberapa SD Negeri di wilayah Dabin II Kecamatan Bantarkawung yaitu SD Negeri Pangebatan 01, SD Negeri Pangebatan 03,

SD Negeri Pangebatan 06, ditemukan beberapa masalah diantaranya: mengenai kurangnya keaktifan siswa terhadap pembelajaran khususnya pelajaran matematika, dan kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga berpengaruh pada perolehan nilai siswa. Perolehan nilai Penilaian Akhir Semester I di SD Negeri Pangebatan 06, siswa dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 35. Perolehan nilai di SD Negeri Pangebatan 03, siswa dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 35, begitu juga di SD Negeri Pangebatan 01 nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45. Nilai 35 dan 45 yang diperoleh siswa ini masih dikatakan rendah, ini dibuktikan dari hasil penelitian Novia Lika Nur Jannah mengenai kemampuan pemecahan masalah, menyatakan dalam tahap pra penelitian memperoleh nilai rata-rata 54,35 dengan presentase 39,13%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM sebanyak 9 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 14 siswa. Pada tahap ini peneliti menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa dilihat dari perolehan skor termasuk dalam kategori buruk.

Masalah selanjutnya mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas cenderung kurang aktif. Pembelajaran yang berlangsung hanya berpusat pada guru dengan menggunakan bahan ajar hanya pada buku pegangan guru. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memperhatikan pelajaran, mengantuk dan mengobrol. Kurangnya alat bantu dalam proses belajar menyebabkan siswa cenderung bosan. Oleh karena itu, guru harus merubah kegiatan pembelajaran agar siswanya menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Guru kelas IV SD Negeri Pangebatan 06, SD Negeri Pangebatan 03, SD Negeri Pangebatan 01. Peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya: Pertama mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas, bahwa guru sangat membutuhkan media yang dapat menambah koleksi media pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan Guru kelas IV SD Negeri Pangebatan 06 yang menyatakan “media

pembelajaran tentu sangat dibutuhkan, itu untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan”. Dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai, untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa, guru hanya menggunakan media gambar dan buku pegangan guru sebagai bahan ajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Pangebatan 03 yang menyatakan bahwa “media yang biasanya digunakan hanya berupa gambar saja.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan sebuah media pembelajaran, khususnya dalam pelajaran matematika agar minat dan tingkat pemahaman siswa mengalami peningkatan, dan ini akan memberikan perubahan pada hasil belajar siswa. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran wawancara guru.

Kedua mengenai model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara guru kelas IV SD Negeri Pangebatan 06 yang menyatakan bahwa “selama ini model pembelajaran yang saya terapkan hanya berupa ceramah, dikte, tanya jawab, kadang saya juga menggunakan diskusi kelompok”. Dari pernyataan tersebut, bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu guru membutuhkan sebuah model pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran wawancara guru.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan yaitu memperbaiki proses belajar mengajar maka perlu adanya perbaikan model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model *Teams Games Tournaments* menurut Isjoni (2012: 83-84) merupakan pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6

orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Jadi, model TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran matematika, sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Karena media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih mudah, dan siswa juga lebih mudah menerima dan memahami materi tersebut. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Dina (2011 : 13) bahwa “media merupakan alat saluran komunikasi, kenapa dikatakan komunikasi. Ini karena media bisa dijadikan sebagai media pengajaran jika dapat membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran”. Oleh karena itu fungsi dan tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu pada proses pembelajaran agar lebih mempermudah pembelajaran, baik itu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, maupun membantu siswa dalam menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh pada tingkat hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.
2. Masih banyak siswa yang belum trampil dalam memecahkan masalah yang diberikan guru dalam pembelajaran Matematika.
3. Guru masih melakukan pembelajaran dengan menggunakan model ceramah kepada siswa.
4. Guru membutuhkan media pembelajaran dalam pelajaran Matematika.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya difokuskan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media permainan ular tangga untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dalam pada penelitian ini dirumuskan masalah yaitu, Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV ?

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat diantaranya manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut manfaat teoretis dan manfaat praktis dalam penelitian ini yang akan dicapai, yaitu:

### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangan pemikiran, dan media pembelajaran terutama pada bahan ajar matematika materi pokok operasi hitung.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Menambah referensi media pembelajaran matematika berupa media pembelajaran Papan Hitung pada materi operasi hitung untuk siswa kelas IV.

#### **b. Bagi Guru**

Untuk membantu penyajian materi dalam proses belajar.

#### **c. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa menjadi terampil dalam melakukan operasi hitung.
- 3) Mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal yang akan digunakan oleh penulis dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagian Awal yaitu pendahuluan, bagian ini berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
- b. Bagian Inti yaitu landasan teori, bagian ini berisi mengenai deskripsi kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

- c. Bagian Akhir yaitu metode penelitian, bagian ini berisi mengenai tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistika.