**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat sehingga mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam Undang–Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2011: 3) pasal 1 ayat 1 mengemukakan bahwa:

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 dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi ini untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas dan faktor menentukan kualitas kehidupan bangsa. Kualitas bangsa Indonesia dihasilkan melalui penyelenggaran pendidikan yang bermutu. Kualitas manusia yang dibutuhkan oleh bangsa Indonesia pada masa yang akan datang adalah manusia yang mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dan persaingan yang semakin ketat dengan bangsa lain di dunia.

Pembelajaran matematika dianggap sebagai kemampuan kunci yang harus dimiliki siswa yang berperan dalam membentuk pola pikir yang logis, sistematis, analitis, kritis dan kreatif. Pembelajaran matematika khususnya disekolah dasar memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa. Ini berarti bahwa apabila suatu materi dalam mata pelajaran matematika diajarkan dengan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka materi tersebut akan melekat lama dalam pikiran dan ingatan siswa.

Haryadi (Darmayanti, 2016), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika, karena dalam pembelajaran matematika, siswa sering dihadapkan pada latihan-latihan soal atau pemecah masalah. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terdiri dari tahapan penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan (*game*), pertandingan (*tournament*) dan pemberian skor. Dalam pembelajaran di kelas siswa akan termotivasi dan antusias dalam belajar dengan adanya *game* dan *tournament.* Hal ini sesuai dengan pendapat Taniredja (2012) tentang kelebihan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yaitu (1) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi; (3) motivasi belajar siswa bertambah; dan (4) membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup.

Hasil penelitian Fatmawati bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelompok eksperimen menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial (uji-t). Secara deskriptif, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada perolehan rata-rata skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *temas games tournament* (TGT) dan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelompok eksperimen adalah 16,22 berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelompok kontrol adalah 8,84 berada pada kategori sedang.

Berdasarkan analisis data tersebut, diketahui rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi, banyak siswa yang mendapat skor tinggi dibandingkan dengan skor rendah. Keadaan ini menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA mengalami peningkatan dari sebelumnya. Adanya peningkatan ini dikarenakan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sesuai dengan karakteristik anak SD. Model *teams games tournament* dapat mengaktifkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui pengujian hipotesis, diketahui nilai thitung = 10,374 dan nilai ttabel dengan taraf signifikansi 5% = 2,003. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel (thitung > ttabel ) sehingga hasil penelitian tersebut signifikan. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang signifikan yang terdiri dari 2 kelas yaitu antara kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Singasari Kecamatan Pekutatan tahun pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Inpres Perumnas sebelum dan setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebelum dan setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).
3. Pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi akademis: sebagai bahan reverensi dalam upaya mengembangkan penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pengalaman yang diperoleh secara langsung dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari
3. Bagi peneliti: Peneliti dapat menambah pengalaman yang baru, yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa mendatang, khususnya dalam pembelajaran matematika.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi siswa: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui model *Teams Games Tournaments* (TGT).
6. Bagi guru: Penerapan pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memecahkan beberapa masalah yang dihadapi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
7. Bagi sekolah: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi dalam upaya penyempurnaan, pengembangan, dan peningkatan mutu pendidikan di SD serta dapat dijadikan sebagai bahan pustaka bagi pengembangan ilmu pendidikan.