

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar dibentuk dari pembelajaran yang berlangsung pada pendidik beserta anak didik guna membantu mereka menerima pengetahuan serta keterampilan yang bernilai positif. Sebagai fasilitator, pendidik merupakan pelaksana terdepan dalam menyajikan pembelajaran yang berkualitas terhadap peserta didik. Satu diantara pelajaran yang mesti dibimbing guru pada strata dasar hingga pendidikan tinggi ialah mata pelajaran matematika.

Matematika ialah satu diantara pelajaran yang erat kaitannya dengan aplikasi kehidupan nyata. Disiplin Matematika dibimbing guru guna membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logis, kreatif dan kolaboartif (Seran & Ladyawati, 2018, h. 115). Namun pada kenyataannya, sejumlah siswa mengabaikan pelajaran Matematika sehingga mengakibatkan hasil belajar yang buruk bagi banyak siswa (Amalia & Unaenah, 2018, hal. 124).

Hasil belajar merupakan pengukuran dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar individu, mencakup keberhasilan *cognitive*, *affective* dan *psychomotor*. Ketidakmampuan guru dalam merancang pendekatan, model dan media secara beragam dan menarik merupakan pemicu buruknya hasil belajar Matematika siswa . Megawati (2018, h. 93) menyatakan satu diantara unsur penyebab kurangnya hasil belajar ialah pengaplikasian teknik ceramah oleh guru yang menyebabkan siswa merasa monoton khususnya mata pelajara matematika. Begitupun selanjutnya menurut Simanjutak dkk. (2019, h. 337) menyatakan

bahwa jarangnya pengaplikasian media oleh guru merupakan salah satu unsur penyebab rendahnya hasil belajar.

Bersumber temuan pengamatan yang dilakukan peneliti, senin 26 September 2022 dengan guru wali kelas IV SDN 095139 Semangat Baris, pelaksanaan pembelajaran guru di dalam kelas masih mengaplikasikan *teacher centered* yang jarang memakai bantuan media secara menarik dan bervariasi, pendidik belum pernah mengimplementasikan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), anak didik kurang dilibatkan dalam KBM guna menelaah ketercapaian pengetahuannya dalam materi yang diajarkan. Sehingga, pendidik merasa kesulitan dalam proses pembelajaran matematika, karena ketika guru sudah menjelaskan dan memberikan contoh secara berulang-ulang terhadap materi pembelajaran, siswa masih kurang paham bahkan tidak menangkap topik yang diajarkan. Akibatnya peserta didik sering mengantuk, bosan bahkan sering mengobrol sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Akibatnya, hasil akhir matematika siswa tidak seperti yang diperkirakan.

Bersumber hasil tes harian Matematika kelas IV SDN 095139 Semangat Baris menyatakan dari 38 peserta didik, hanya 11 anak didik yang telah lulus mendapat skor di atas ketuntasan minimal, sedangkan 27 siswa belum lulus mendapat nilai kurang dari KKM. Berikut hasil perolehan nilai tes harian Matematika peserta didik kelas IV SDN 095139 Semangat Baris:

Tabel 1.1 Rekapitan Hasil Tes Harian Matematika Kelas IV SDN 095139 Semangat Baris T.A 2022/2023

No	Nilai	Peserta didik	Persentase	Hasil
1	< 70	27	71%	Belum Tuntas
2	≥ 70	11	29%	Tuntas
Jumlah		38	100%	

Sumber : Hasil Tes Harian Matematika SDN 095139

Dari tabel 1.1 dijabarkan jika KKM SDN 095139 ialah 70. Siswa-siswi di kelas IV berjumlah 38, persentase lulus berjumlah 29% dan 71% persentase yang belum lulus. Secara keseluruhan hasil kognitif Matematika di kelas IV SD Negeri 095139 Semangat Baris masih tergolong kategori rendah.

Kenyataan bahwa kurang efektifnya pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran membuktikan rendahnya hasil belajar Matematika siswa. Saat pembelajaran Matematika, pendidik harus mendalami topik yang akan dipresentasikan saat KBM terjadi. Aktivitas pembelajaran Matematika harus berjalan secara aktif dan gembira, melalui hubungan antar siswa ke siswa dan guru.

Melihat permasalahan di atas, model pembelajaran memiliki pengaruh pada seberapa sukses dan efisiennya aktivitas pembelajaran. Satu diantara model pembelajaran yang bisa diaplikasikan guru dalam menumbuhkan keaktifan siswa dalam paradigma Matematika ialah model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini bersumber pada implikasi teori Vygotsky menyatakan sebenarnya proses matematika di tingkat dasar wajib bersifat interaktif, baik siswa ke siswa dan siswa ke guru, karena prosedur pembelajaran terjadi pada taraf sosial (Agustyaningrum dkk., 2022, h. 578).

Teams Games Tournament (TGT) ialah strategi paradigma kooperatif yang membagi siswa menjadi beberapa kubu belajar berjumlah 4-6 orang bersifat heterogen, dengan langkah pembelajaran melalui turnamen perwakilan kelompok untuk melihat hasil pemahaman materi peserta didik. Pelaksanaan turnamen pada model pembelajaran TGT meliputi aspek permainan dan penguatan.

Pelaksanaan *Teams Games Tournament* dapat diintegrasikan melalui media pembelajaran. Musdalipa dkk. (2022, h. 6) menyatakan bahwa paradigma TGT yang disandingkan dengan media ular tangga bisa menumbuhkan minat dan motivasi belajar murid dan turut mempengaruhi hasil belajar Matematika.

Media ular tangga merupakan media tradisional yang telah dikenal secara umum oleh peserta didik. Penggunaan media ular tangga bernilai efektif karena melakukan pembelajaran sambil bermain. Sehingga siswa lebih senang dan lebih aktif dalam belajar. Wati (2021, h. 69) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, dan mereka akan terpicu untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Media ular tangga merupakan media yang dimainkan secara berkelompok yang sudah dikenal oleh peserta didik. Pemanfaatan media permainan ular tangga menaikkan hasil belajar siswa sebesar 45% (Afandi, 2015, h. 87).

Berlandaskan penjabaran di atas, peneliti melangsungkan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang di atas, diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, pendidik masih menerapkan secara *teacher centered*, bersifat monoton dan tidak menarik.
2. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

3. Pendidik belum pernah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Peserta didik condong mengantuk, bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran di kelas, terkhusus mata pelajaran matematika.
5. Hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran matematika tergolong kategori rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, batasan masalah pada penelitian ini yakni: “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan topik bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yakni:

1. Bagaimanakah hasil belajar kognitif matematika peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil belajar kognitif matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar kognitif matematika peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar.
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun guna penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini nantinya mampu mempersembahkan pemikiran mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada pembelajaran matematika sehingga pembelajaran matematika lebih bermakna.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini bisa bermanfaat terhadap pihak-pihak berikut:

a. Peserta Didik

Penelitian ini dirancang untuk membangkitkan minat siswa terhadap matematika sekaligus menaikkan hasil belajar kognitif matematika mereka.

b. Guru

Penelitian ini dirancang untuk membantu guru dalam mengaplikasikan model pembelajaran matematika yang efektif dan efisien bagi siswa, menjadikan pembelajaran matematika menarik, relevan hingga hasil belajar matematika siswa meningkat.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan terusan perbaikan untuk membantu guru meningkatkan kualitas dan kompetensi pembelajaran materi lain dimasa yang akan datang.

d. Masyarakat/Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu mengubah pemikiran bahwa matematika itu sukar dan tidak menarik serta menumbuhkan pemahaman masyarakat pada matematika.

e. Peneliti

- 1) Menjadi bahan pengantar dan menambah ilmu sebagai tenaga pengajar di masa depan.
- 2) Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan penggunaan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar matematika di tingkat SD.

