

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam mencerdaskan bangsa Indonesia, diperlukannya suatu usaha yang dilakukan yaitu pendidikan. Salah satu kebutuhan pokok pada setiap individu yaitu pendidikan, sehingga menjadi salah satu peranan yang penting bagi manusia. Peranan penting tersebut ialah manusia dapat belajar dan membentuk diri sehingga dapat dipergunakan ketika berinteraksi dengan manusia lainnya. Pendidikan juga menjadi salah satu tolak ukur untuk mengukur kualitas sumber daya manusia yang ada dalam suatu bangsa.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Di mana pun dan kapan pun di dunia, dalam aktivitas manusia tersebut selalu berhubungan dengan pendidikan. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia.

Meskipun pendidikan merupakan suatu gejala yang umum dalam setiap kehidupan masyarakat, perbedaan filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat dan bahkan individu menyebabkan perbedaan penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut. Dengan demikian selain dari bersifat universal, pendidikan juga bersifat nasional.

Pembahasan tentang pendidikan di Indonesia tidak ada habis-habisnya. Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting di dalam kehidupan kita saat ini. Pendidikan merupakan konsumsi yang saat ini banyak digeluti oleh masyarakat Indonesia. Khususnya pendidikan dasar, di mana pendidikan tersebut dapat menjadi

tonggak pertama yang berperan dalam melahirkan insan-insan penerus untuk melanjutkan kehidupan bangsa dan negara di masa mendatang. Pendidikan adalah hal yang selalu menjadi sorotan publik untuk melihat apakah suatu negara tersebut maju atau tidak, berperan atau tidak, dan dapat menjadi negara yang mampu bersaing di kancah dunia.

Seiring dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), pendidikan saat ini hendaknya didasarkan pada kualitas dan kemampuan guru dalam metode dan model pembelajaran untuk menghadapi permasalahan oleh siswa. Guru sebagai pendidik harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa agar menjadi logis, rasional, kritis dan kreatif.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan kreatif, tetapi matematika seringkali dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Adapun tujuan dari pembelajaran matematika itu sendiri adalah untuk memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Dari tujuan tersebut jelas bahwa belajar matematika tidak hanya sekedar dapat menyelesaikan soal melalui berbagai operasi hitung, tetapi lebih jauh dari itu. Untuk itu seorang guru dapat lebih giat dalam menentukan pendekatan/ model pembelajaran yang dapat membawa atau membuat anak didiknya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Tapi pada kenyataannya yang terjadi di lapangan masih banyaknya guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif dan membosankan. Selain itu juga banyak kita perhatikan dalam pembelajaran, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, banyak siswa yang menjawab “sudah mengerti Buk!” padahal ketika siswa-siswi tersebut diminta untuk mengerjakan latihan ke depan kelas, masih banyak siswa yang belum mengerti.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran Matematika pada jenjang sekolah dasar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya dipengaruhi oleh peran guru sebagai pendidik. Seorang guru tidak bisa dikatakan guru jika tanpa keterampilan mengajar yang memadai. Sebagai seorang guru, jika hanya pandai dan mempunyai banyak pengetahuan saja tidak cukup.

Dalam proses belajar mengajar, guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten. Sekaligus guru akan berperan sebagai model bagi para siswa. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru atas perkembangan masyarakatnya akan mengantarkan para siswa untuk dapat berpikir melewati batas-batas kekinian, berpikir untuk menciptakan masa depan yang lebih baik.

Dalam melaksanakan tugas tersebut guru akan dihadapkan pada berbagai masalah yang muncul dan sebagian besar masalah tersebut harus segera dipecahkan serta diputuskan pemecahannya oleh guru itu sendiri pada waktu tersebut pula.

Sebagai seorang guru juga harus melakukan variasi-variasi pembelajaran. Jika selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana model pembelajaran ini akan membuat siswa menjadi pasif, maka sebaiknya guru mencoba menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penting bagi guru untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik pada mata pelajaran matematika ini.

Ada banyak model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru sebagai pendidik dalam pelajaran matematika ini. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan sangat mudah untuk diterapkan. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan membuat siswa yang berkemampuan akademis rendah dan tinggi mempunyai peluang yang sama untuk ikut aktif dan mempunyai peran yang sama penting sebagai individu maupun kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu. Peran siswa sebagai tutor sebaya di sini sangat diperlukan untuk membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan belajar pada pelajaran matematika.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar ini jarang digunakan. Salah satu hal yang menyebabkan model pembelajaran ini jarang digunakan ialah minimnya

pengetahuan guru dalam menerapkan model pembelajaran ini ke dalam mata pelajaran matematika. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran matematika menjadi membosankan. Hal tersebut juga akan membuat peserta didik merasa kurang antusias atau bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran serta akan berdampak pada hasil nilai yang siswa peroleh.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan melakukan wawancara secara langsung dengan wali kelas atau guru matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia pada tanggal 19 Oktober 2022, diketahui bahwasanya pihak sekolah khususnya wali kelas sebagai guru matematika sudah berusaha untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan model/metode pembelajaran konvensional yang diantaranya merupakan metode ceramah, metode tanya jawab serta metode penugasan.

Namun, usaha yang telah dilakukan oleh pihak sekolah serta wali kelas sebagai guru masih belum maksimal. Hal tersebut dapat terlihat dari siswa yang masih asik bermain sendiri dengan mainannya saat guru sedang menjelaskan materi di depan kelas. Diketahui bahwa siswa juga kurang bekerja sama dengan baik pada saat proses pembelajaran. Siswa juga jarang mengemukakan pendapatnya dikarenakan proses pembelajaran kebanyakan terpusat pada guru. Proses pembelajaran di kelas juga tidak kondusif dan kurang aktif. Hasil belajar matematika yang diperoleh siswa menjadi rendah.

Studi dokumentasi yang dilaksanakan di SDN 101766 Bandar Setia, menunjukkan pada tanggal 19 Oktober 2022 bahwa hasil belajar *mid* semester

ganjil tahun ajaran 2022/2023 kelas IV SDN 101766 Bandar Setia pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1. Nilai *Mid* Semester Ganjil Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Mata Pelajaran Matematika tahun ajaran 2022/2023

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
IVA	≥ 75	Tuntas	7	30,77%
	< 75	Belum Tuntas	18	69,23%
IVB	≥ 75	Tuntas	8	29,17%
	< 75	Belum Tuntas	17	70,83%

(Sumber: SDN 1017766 Bandar Setia)

Pemaparan tabel di atas menunjukkan nilai ketuntasan *mid* semester ganjil pada siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia yang dapat dilihat bahwa nilai persentase ketuntasan kelas IVA (Kelas Eksperimen) menunjukkan hanya 8 siswa dengan persentase 30,77% dari jumlah seluruh siswa yaitu 26 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Sedangkan pada kelas IVB (Kelas Kontrol) menunjukkan hanya 7 siswa dengan persentase 29,17% dari jumlah seluruh siswa yaitu 24 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Permasalahan di atas, dapat diatasi dengan model pembelajaran yang mengacu pada semangat siswa dan dapat berperan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran matematika. Salah satu cara yang dapat peneliti tawarkan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan guru menerapkan model pembelajaran TGT ini, siswa dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran serta membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini akan dirancang dengan menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan. Matematika yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa secara otomatis dapat dihilangkan. Hal ini nantinya akan berdampak pada hasil nilai yang diperoleh siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Tahun Ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran matematika.
2. Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Adanya dugaan dalam diri siswa bahwa mata pelajaran matematika sangat sulit dipelajari.
4. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
5. Munculnya sikap jenuh dan kebosanan peserta didik pada saat proses pembelajaran.
6. Pembelajaran kebanyakan berfokus pada guru.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Tahun Ajaran 2022/2023. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Hasil pembelajaran dalam penelitian ini merupakan hasil dari penilaian pembelajaran dari soal tes kemampuan siswa pada materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Tahun Ajaran 2022/2023?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SDN 101766 Bandar Setia diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.1.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Untuk bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan kedepannya untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik.

1.1.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah:

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 101766 Bandar Setia.

- b. Bagi Guru:

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa:

Penerapan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang model pembelajaran TGT juga semakin luas.