

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Fenomena ini mengakibatkan timbulnya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, baik dari segi ekonomi, soal budaya, maupun dunia pendidikan. Upaya yang tepat untuk menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dipandang berfungsi sebagai alat untuk membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi adalah pendidikan. Menurut Sagala, (2017) pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada.

Perkembangan ilmu pengetahuan pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Hal ini terlihat dari perubahan Kurikulum Berbasis Kompetensi menjadi

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K13), hal ini menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran khususnya di lembaga pendidikan formal (sekolah). Perubahan tersebut harus pula diikuti oleh guru yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan pembelajaran di sekolah (di dalam kelas maupun di luar kelas).

Pembelajaran penyelenggaraan pendidikan di sekolah sering dihadapkan dengan berbagai masalah, salah satunya adalah masih rendahnya daya serap siswa memahami materi terkhusus dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dapat

dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang masih sangat rendah. Padahal matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut juga tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014, pada peraturan tersebut dijelaskan bahwa dalam belajar matematika memiliki beberapa tujuan yang harus tercapai yakni: (1) memahami akan konsep matematika, yaitu kemampuan dalam menjalankan keterkaitan dan hubungan antar konsep menggunakan rumus secara tepat dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) menggunakan pola dan data sebagai dugaan sementara sebelum menyelesaikan suatu masalah, (3) menggunakan penalaran pada sifat bilangan dan dapat melakukan manipulasi matematika dengan baik, (4) mengkomunikasikan suatu gagasan dengan jelas dan tepat, (5) memiliki sikap menghargai, rasa ingin tahu dan minat dalam belajar kegunaan dan manfaat matematika baik di sekolah maupun di luar sekolah seperti di kehidupan sehari-hari.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pada dasarnya guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran ini karena dianggap lebih praktis, guru hanya cukup menjelaskan materi pelajaran yang sudah ada pada buku referensi sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran pada tanggal 28 November 2023, umumnya siswa kurang motivasi serta kurangnya perhatian dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa tidak aktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV SDN 01

Sukajaya Anak Ratu Aji, pada mata pelajaran matematika masih dalam kategori rendah dilihat dari hasil ulangan tengah semester. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel nilai ulangan harian siswa dibawah ini:

TABEL 1
NILAI ULANGAN HARIAN MATERI BILANGAN BULAT SISWA
KELAS IV MATA PELAJARAN MATEMATIKA TAHUN AJARAN
2022/2023

Interval	Frekuensi	Presentase
40-47	6	2,94
48-55	9	4,41
56-63	11	5,39
64-71	15	7,35
72-79	5	2,45
80-87	3	1,47
Jumlah	49	100%

Sumber: Data olahan mata pelajaran matematika sdn 1 sukajaya tahun 2023

Berdasarkan Tabel 1 di atas nilai ujian siswa kelas IV SDN 01 Sukajaya mata pelajaran matematika pada materi bilangan bulat menunjukkan bahwa nilai siswa yang mendapat presentase sedang dapat dilihat pada nilai interval 40-47 yaitu sebanyak 2,94% yaitu sebanyak 6 siswa, siswa yang mendapat presentase sedang dapat dilihat dari pada nilai interval 48-55 sebanyak 4,41% yaitu sebanyak 9 siswa, siswa yang mendapat presentase terbanyak dapat dilihat pada nilai interval 56-63 sebanyak 5,39% yaitu sebanyak 11 siswa, yang mendapat presentase terbanyak dapat dilihat pada nilai interval 64-71 yaitu sebanyak 7,35% atau 15 siswa, dan presentase terkecil terdapat pada interval 80-87 yaitu 1,47% atau sebanyak 3 siswa dari total keseluruhan. Berdasarkan KTSP hingga

Kurikulum 2013 (K13) menunjukkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) belajar siswa secara nasional diharapkan mencapai minimal 75, sehingga dalam hal ini masih banyak peserta didik yang nilainya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) karena yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 4,41% atau sebanyak 9 orang dari total keseluruhan siswa. Lalu sangatlah penting diberikan suatu model pembelajaran agar siswa mendapat suatu kemudahan dan merasa senang belajar matematika, dan salah satu model pembelajaran yang dapat dipertimbangkan adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi dan salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini. Dapat dilihat dari hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) cukup efektif untuk diterapkan dan sebagai model pembelajaran.

Adapun menurut para ahli yang menyatakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar *Team Games Tournament* (TGT) pertama kali dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards sedangkan penciptanya adalah Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) atau biasa disingkat dengan *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dalam penerapannya karena dalam pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus membedakan status, adanya kegiatan tutor sebaya (*peer teaching*), adanya suatu permainan serta *reinforcement* (penguatan).

Pada dasarnya, pelaksanaan TGT ini sama dengan pelaksanaan pada model

kooperatif teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hanya saja jika dalam *Student Teams Achievement Division* (STAD) adanya suatu kuis yang harus dilakukan oleh seluruh siswa, pada *Team Games Tournament* (TGT) kuis itu diganti dengan dilaksanakannya turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2009: 13). Menurut Slavin (2009: 166-167) komponen-komponen *Team Games Tournament* (TGT) adalah Presentasi kelas. Tim (kelompok), Game, Turnamen, Rekognisi Tim (Penghargaan Tim). Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut (Slavin, 2009: 169): 1.) Persiapan, 2.) Penyajian Materi, 3.) Kegiatan Kelompok (Belajar Kelompok), 4.) Turnamen Akademik.

Menurut Gunawan (2015) "hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang – ulang dengan hasil yang sama". Briggs (dalam Baso Intang 2005:671) berpendapat bahwa "hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar". Sebelum melaksanakan proses pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) terlebih dahulu guru menyajikan inti materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru menerangkan pokok bahasan yang akan disampaikan tetapi materi yang disampaikan tersebut hanya bagian yang pentingnya saja, termasuk penjelasan mengenai model pembelajaran kooperatif (teknik pembelajaran yang akan digunakan) serta aturan yang harus diikuti oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Setelah itu siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dan Setiap kelompok

dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk memecahkan masalah serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Tahap ini sekaligus menjadi tahapan dimana siswa mempersiapkan diri untuk menuju meja turnamen, sedangkan tugas guru disini hanya sebagai fasilitator dan motivator. Kemudian pada akhir sesi pembelajaran dilakukan turnamen akademik, bertujuan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar berkelompok.

Jamal (2017) menyimpulkan di dalam hasil penelitiannya bahwa hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran ekspositori. Rahmat (2018) menyimpulkan dalam hasil penelitiannya bahwa dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Ketuntasan hasil belajar matematika siswa cukup tinggi, dari 25 orang siswa sebagai subjek penelitian secara persentase 84% siswa telah mencapai ketuntasan secara klasikal, dimana ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 70% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Susanna (2017) menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas IV SDN 04 Aceh Besar.

Kesimpulan dari beberapa menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* sangat membantu akan hasil belajar para siswa, selain mendapatkan hasil belajar yang baik dan mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari

sebelumnya siswa juga dapat belajar dan bermain sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan dan mengantuk pada pembelajaran di mulai.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran saat proses mengajar matematika pada materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023
2. Apakah dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023 membosankan sehingga hasil belajar matematika pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023 tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.
3. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah ini hanya pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah Model Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui adakah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Sukajaya Anak Ratu Aji Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi Guru, Siswa, dan Peneliti Selanjutnya:

1. Bagi guru, memberikan masukan dan informasi dalam pengembangan pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan metode yang tepat pada pembelajaran matematika dalam rangka peningkatan pencapaian target kompetensi, khususnya tentang metode kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
2. Bagi siswa, peneliti dapat memberikan informasi tentang pentingnya keaktifan dalam aktivitas belajar siswa dalam rangka meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi, serta peningkatan prestasi belajar matematika.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.