

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran matematika dalam penerapan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP hingga SMA bahkan sampai perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan salah satu bidang studi yang memegang peranan penting dalam pendidikan ( Kue, Badu, Resmawan, & Zakiyah, 22). Matematika menjadi salah satu bidang ilmu yang mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan menalar siswa. Selain itu, matematika juga memberikan kontribusi dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari dan dunia kerja (Sitanggang, Tambunan, & Sirait, 2023).

Pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang penting dalam pengembangan kemampuan intelektual siswa. Dengan mempelajari matematika, siswa dapat berpikir secara kritis dan mempunyai kemampuan terampil dalam berhitung serta kemampuan menerapkan konsep dasar matematika dalam mata pelajaran lain maupun pada matematika itu sendiri (Afsari, Safitri, Harahap, & Munthe, 2021). Namun tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar siswa kurang berminat dalam mempelajari matematika karena siswa menganggap matematika pada materi volume bangun ruang sulit untuk dipahami dan membosankan. Hal itu disebabkan masih banyak siswa yang kesulitan dalam

mehami konsep pada materi volume bangun ruang serta terlalu banyak menggunakan rumus. Itu sebabnya banyak siswa yang tidak menyukai matematika pada materi volume bangun ruang. Faktanya, siswa yang tidak menyukai matematika pada materi volume bangun ruang mungkin akan lebih sulit mempelajarinya dan memiliki hasil belajar yang lebih rendah (Diah & Siregar, 2023). Hasil belajar matematika yaitu kemampuan atau pengetahuan yang diperoleh siswa selama kurun waktu tertentu dalam proses pembelajaran matematika, sehingga menimbulkan daya pikir, daya nalar, berpikir logika, dan sistematis (Manurung, Halim, & Rosyid, 2020)

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dipahami oleh sebagian besar siswa khususnya pada materi volume bangun ruang. Oleh karena itu, guru perlu untuk menghilangkan pandangan-pandangan siswa yang kurang baik terhadap matematika pada materi volume bangun ruang. Untuk mencegah hal tersebut, penting untuk memilih metode, pendekatan, model, dan teknik pembelajaran matematika yang tepat. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang, Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang tepat (Ali, 2022).

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 88 Palembang melalui wawancara dengan guru kelas V, ditemukan bahwa pada hasil belajar matematika kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan data nilai pada mata pelajaran matematika sebanyak 14 siswa dari 23 siswa tidak

mencapai KKM di mata pelajaran matematika sedangkan KKM pada mata pelajaran matematika adalah 68. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada materi volume bangun ruang dan siswa juga kesulitan dalam proses perhitungan. Pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah serta tugas yang diberikan guru cenderung individual dan masih jarang menggunakan kelompok.

Untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pada saat memakai model pembelajaran ini dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022)

Jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dimana model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dengan memakai model ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja melainkan

melibatkan siswa juga, sehingga siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya agar lebih baik (Riris, Simamora, & Sidaputar, 2023)

Salah satu tujuan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu untuk memotivasi siswa agar saling mendukung dan membantu penguasaan keterampilan yang diajarkan guru, sehingga menghasilkan skor akhir dari setiap anggota tim. Siswa akan berusaha untuk menguasai materi volume bangun ruang agar lebih baik, sehingga dengan cara yang telah dilakukan akan berdampak terhadap hasil belajar (Fauziyah & Anugraheni, 2022). Keunggulan dari menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu agar mampu memperluas wawasan siswa, mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, serta melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar (Lubis & Nasution, 2023).

Menurut (Amri, Arinjani, & Sutriyani, 2021) Pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok, serta terdapat permainan dalam bentuk turnamen, dan akan diberi penghargaan atau hadiah bagi siswa yang memperoleh poin terbanyak. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa bahwa matematika pada materi volume bangun ruang merupakan materi pada mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games***

***Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi  
Volume Bangun Ruang Kelas V SD.**

**1.2 Masalah Penelitian**

**1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai permasalahan, sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang masih rendah
2. Belum digunakanya model *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang
3. Siswa kurang aktif dalam prose pembelajaran matematika materi volume bangun ruang.

**1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model yang diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Materi yang dipelajari yaitu tentang volume bangun ruang.
3. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V.1 dan V.2 SD Negeri 88 Palembang yang berjumlah 47 siswa.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua antara lain sebagai berikut:

#### **a) Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, kajian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk dapat mengembangkan dan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika.

#### **b) Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan bisa digunakan:

1. Bagi guru

Diharapkan mampu memaksimalkan pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang sesuai supaya pembelajaran lebih menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat memahami materi-materi pembelajaran dikelas dengan mudah serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan serta berpengaruh positif bagi siswa dan sebagai acuan penyemangat untuk sekolah agar terus membimbing dan memberikan pengarahan kepada guru agar lebih kreatif lagi.