

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pendidikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijakan (Desi Pristiwanti, 2022).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran yaitu proses untuk membentuk siswa agar dapat belajar dengan baik, namun dalam implementasinya, sering kali kata pembelajaran ini diidentikan dengan kata mengajar. Pengertian mengajar dalam konteks dunia modern saat ini, mengajar diartikan sebagai usaha mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa (Susanto, 2019, p. 22).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Dengan belajar matematika, maka siswa dapat berpikir kritis dan terampil berhitung serta

memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pembelajaran lain maupun pada matematika itu sendiri dan dalam kehidupan sehari-hari (Islamiani Safitr, 2021, p. 190).

Pembelajaran matematika cenderung berorientasi kepada memberikan informasi dan memakai matematika yang siap pakai untuk memecahkan masalah, sehingga sering muncul sejumlah personal dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Menurut Sumarmo dkk , hasil belajar matematika siswa yang rendah disebabkan oleh banyaknya hal, seperti: penerapan metode pembelajaran matematika yang masih terpusat pada guru (*teacher oriented*), sementara siswa cenderung pasif. Faktor klasik lainnya, ialah penerapan pembelajaran konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR), dan kemampuan guru yang kurang dalam membangkitkan belajar pada siswa (Handayani, 2022, pp. 101-102).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas SD Negeri 91 Palembang, diketahui bahwa pihak sekolah khususnya guru kelas sebagai guru matematika telah berusaha untuk melakukan hal tersebut untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Upaya yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik seperti metode ceramah, metode penugasan, dan metode tanya jawab.

Namun dari upaya yang dilakukan guru dan pihak sekolah, hasil yang diperoleh masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa di kelas yang menunjukkan masih ada siswa yang mengobrol saat guru menjelaskan materi. Siswa cenderung bosan karena pembelajaran tidak mengandung unsur permainan. Siswa belum diberi kesempatan mengemukakan pendapat karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa kurang kerjasama positif dalam menyelesaikan tugas karena tugas bersifat individual. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena sibuk dengan mainan yang dimilikinya. Pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif. Hasil belajar matematika yang diperoleh rendah.

Peneliti telah melakukan pengamatan di SD Negeri 91 Palembang. Peneliti menemukan permasalahan bahwa masih terdapat tepatnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ujian tengah semester (UTS), 45% dari jumlah siswa yang mampu mengerjakan soal matematika dengan baik, 40% yang belum menguasai matematika dengan baik, dan 25% siswa yang belum mampu memahami materi matematika yang disampaikan. Artinya baru 45% dari siswa yang dapat menguasai materi matematika dan nilainya diatas 70 dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat ketika didalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran tersebut. Seperti siswa kurang konsentrasi dan sulit memahami mata pelajaran matematika serta siswa siswa kurang aktif didalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa cendeng

kurang menyukai mata matematika dan siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Sehingga, berdasarkan faktor tersebut hasil belajar pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika masih rendah.

Salah satu solusi dalam penyelesaian masalah diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk membangkitkan hasil belajar siswa didalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat berperan aktif didalam pembelajaran matematika dan hasil belajar siswa meningkat.

Nasrudin dalam (Ega Sandra, 2022) model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian akan melakukan penelitian tentang “**Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SD**”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.
2. Siswa kurang aktif ketika berada dalam proses pembelajaran matematika.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Agar penelitian ini terarah dan mempunyai tujuan yang tepat sasaran, maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Model yang diterapkan adalah tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh model *teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika materi volume bangun ruang kelas V SD ?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, dapat diuraikan bahwa tujuan dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh model teams games tournament terhadap hasil belajar matematika materi volume bangun ruang pada siswa kelas V SD.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dari penelitian ini adalah:

### **a. Secara Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang luas.

### **b. Secara praktis**

#### **1) Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan sebagai masukan dan informasi positif yang dapat memajukan dan memberikan pengaruh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas

#### **2) Bagi Guru**

Diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pertimbangan dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

#### **3) Bagi Siswa**

Dengan menggunakan model pembelajaran tames games tournament dapat meningkatkan hasil belajar matematika terhadap materi yang diajarkan.