

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan mengawasi, memengaruhi dan menstramisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Sutisno, 2019). Pendidikan adalah usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin (Sutianah, 2021). Hal ini dapat diartikan, pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa, yang dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan, yaitu : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Pendidikan Menengah Pertama (SMP), dan Pendidikan Menengah Atas (SMA).

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan awal yang ditempuh oleh anak-anak usia 7-12 tahun dan merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional. Pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia melalui pendidikan yang terarah, terencana dan berkesinambungan (Zuryanti, dkk, 2020). Sekolah dasar termasuk sekolah yang secara umum meletakkan dasar kepribadian, kecerdasan dan kemampuan, selain itu siswa juga

mempelajari mata pelajaran umum, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari karena pelajaran ini dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2016) matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun menurut Yolanda (2020) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Dapat diartikan matematika adalah pemahaman tentang konsep, teori, dan prinsip-prinsip dasar yang berkaitan dengan matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa kelas IV di SDN 90 Palembang bahwa hasil belajar Matematika masih tergolong sangat rendah dibawah standar ketuntasan seperti yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil ujian akhir semester (UAS), 45% dari jumlah siswa yang mampu mengerjakan soal matematika dengan baik, 35% yang belum menguasai matematika dengan baik, dan 20% 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 ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Hal ini dapat dilihat proses pembelajaran pada masa ppl, khususnya pada mata pelajaran matematika siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, bermain-main mengganggu temannya yang sedang fokus belajar, siswa sering mengantuk dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa sulit memahami mata pelajaran matematika serta siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran. Dikarenakan siswa cenderung kurang menyukai mata pelajaran matematika dan siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran paling sulit. Berdasarkan faktor tersebut hasil belajar pada siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah.

TGT merupakan singkatan dari pembelajarann *Teams Games Tournament*. *Teams Games Tournament (TGT)* ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda (Sensualita, dkk, 2020). Model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar peserta didik dalam kelompok (Sari, 2022). Dapat diartikan model *Teams Games Tournament* adalah salah satu pembelajaran dimana adanya kerja sama dalam suatu perkelompokan terdiri dari 4 atau 5 orang satu kelompok sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dan belajar bersama disamping itu juga menekankan persaingan antar kelompok. Dengan pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* siswa dapat berperan aktif dalam menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Dalam model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* terdapat permainan akademik yang dapat membuat siswa senang untuk mengikuti pembelajaran. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memiliki skor rata-rata tertinggi. Hal ini membuat siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan kondisi permasalahan hasil belajar yang terjadi mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN 90 Palembang, harus ada upaya yang dilakukan untuk memperbaiki masalah tersebut yaitu dengan mencoba model pembelajaran lain. Selain yang biasa dilakukan seperti *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwantini, dkk, (2013), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD NO 9 JIMBARAN”, berdasarkan hasil penelitian dengan dilakukan terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar matematika siswa yang pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 1,77 > t_{tabel} = 1,67$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media

question berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rusmawati, dkk, (2013), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013”, dengan hasil penelitian yang menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan signifikansi sebesar 0,05. Hal ini memberikan arti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Yunita, dkk, (2020), dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini menggunakan soal posttest berupa esay. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pre-eksperimen. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa. Artinya, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa sangat efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan serta gejala-gejala yang diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 90 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, ada beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan pembatasan lingkup masalah yang akan diteliti, yakni:

1. Hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 90 Palembang dilihat dari aspek pengetahuan (*Kognitif*).
2. Mata pelajaran yang diteliti yaitu Matematika materi pecahan senilai dan pecahan desimal tahun ajaran 2023/2024.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV di SDN 90 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 90 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori yang berkaitan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran TGT sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan dapat menjadi bahan acuan di bidang pendidikan dasar.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD dengan menerapkan model pembelajaran TGT.
2. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu (kualitas) pendidikan yang baik untuk masa yang akan datang.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi untuk melaksanakan penelitian yang sejenis dengan model pembelajaran lain atau menggunakan model selain TGT.