

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran di abad ke-21 memberikan banyak tuntutan pada seorang guru, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan dan keahlian (Arsyad, 2021). Dalam peran pertamanya, guru mempersiapkan siswa diberdayakan dengan keterampilan abad 21. Guru harus mahir dalam berbagai bidang dan mahir dalam berbagai hal pedagogik mencakup inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, memahami dan memiliki keterampilan mempelajari tentang psikologi belajar konseling dan lacak perkembangan kebijakan masalah kurikulum dan pendidikan, memungkinkan perancangan pembelajaran, mampu menggunakan media dan teknologi baru pelajari dan terus terapkan nilai-nilai pembentukan kepribadian dan akhlak yang baik.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari disekolah. Pelajaran matematika tidak melulu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu. Banyak kemampuan yang bisa dikembangkan dari pembelajaran matematika, antara lain penyelesaian masalah, komunikasi matematis, dan koneksi matematis. Selain itu, kemampuan yang bisa dikembangkan melalui pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir (Puspaningtyas, 2019). Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar seperti TK, SD sampai ke perguruan tinggi. Karena matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal,

hierarkis abstrak, dan menggunakan bahasa simbol, banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit untuk dipelajari (Dilson, 2022).

Pembelajaran matematika yang telah dilakukan guru selama ini adalah sebagai berikut: (1) Menafsirkan objek matematika, (2) Berikan contoh objek matematika baru dijelaskannya, (3) Siswa wajib mengerjakan masalah yang serupa dengan contoh, (4) memberikan soal latihan. Latihan pertanyaan yang diberikan biasanya sudah cukup masing-masing berbeda. Mulailah dengan pertanyaan serupa berisi contoh hingga aplikasi objek matematika dalam kehidupan Sehari-hari. Beginilah cara matematika yang dipelajari siswa mudah merasa bosan, Tidak ada minat, kurang kreativitas, kemampuan terbelakang dan paling banyak kinerja matematika yang buruk sejauh ini. Namun para siswa ini bukanlah mereka sangat lemah, tapi mereka sibuk mengingat objek matematika yang disampaikan oleh guru. Obyek bisa berupa fakta, konsep, prinsip atau operasi. Karena terlalu banyak hal yang harus dilakukan mereka menghafalnya, dan siswa tidak mampu berpikir kritis tetapi kurang siap menghadapi masalah (Afsari, 2021).

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru/pengajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang menarik dan interaktif akan lebih hidup dan bermakna. Inovasi timbul karena adanya keresahan atau permasalahan yang muncul di dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai inovasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi agar lebih senang dan giat belajar. Pada hakekatnya sifat inovasi itu amat relatif, dalam arti inovasi yang kita lakukan sebenarnya barangkali sudah tidak asing bagi orang

lain. Kemauan guru/pengajar untuk mencoba menemukan, menggali dan mencari berbagai terobosan, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran merupakan salah satu penunjang akan munculnya berbagai inovasi- inovasi baru yang segar dan mencerahkan. Demikian halnya dengan inovasi media pembelajaran, media pembelajaran matematika digunakan sebagai alat bantu untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran matematika (Hartati, 2021).

Peran guru dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, perlu diperhatikan guru bisa dikatakan pemain yang sangat berperan penting dalam proses pengajaran. Di dalam kelas, mereka harus mampu mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran efektif dan efisien. Kemampuan merencanakan proses pembelajaran secara inovatif kita perlu fokus pada mereka yang dapat memberikan pengalaman bermanfaat bagi siswa kita bagian penting dari proses pembelajaran. Dilihat dari komponen proses pembelajaran, guru memiliki kemampuan merencanakan kegiatan dan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran (Najmi, 2023).

Dalam proses pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional yang selalu digunakan pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dengan mengabaikan pembelajaran yang berfokus pada proses. Penerapan metode pembelajaran hal ini tidak memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa sering berdiam diri, tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa tidak melakukan upaya apapun mengenai informasi terkait materi yang diajarkan guru. Hal ini akan menimbulkan hasil pembelajaran siswa menjadi rendah (Puspitasari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan pra wawancara dikelas 4 yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 92 Palembang pada tanggal 18 Desember 2023 menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran matematika dikelas 4 guru sudah memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif namun siswa masih terkesan pasif dalam pembelajaran dan hasil belajar matematika rendah biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional ini digunakan oleh guru karena lebih mudah dalam pelaksanaannya dan tidak banyak menggunakan media dalam praktek kegiatannya. Di mana pembelajaran konvensional dimulai dengan pendahuluan, penyampaian materi dari guru, dan diselingi dengan tanya jawab. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan latihan dan penugasan kepada siswa. Artinya, dalam penggunaan model pembelajaran tersebut guru memiliki peran sebagai pusat informasi yang akan disampaikan kepada siswa.

Sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran matematika hanya dilakukan dengan satu arah saja dan siswa lebih banyak mendengarkan dan tidak ada kegiatan yang dapat membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah, walaupun guru telah memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa. Namun hanya sebagian kecil siswa yang ingin bertanya, sedangkan siswa yang lainnya lebih banyak diam dan bermain dengan teman sebangkunya, sehingga guru harus menegurnya. Pada akhirnya dapat menyebabkan banyaknya siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Menurut pendapat Putri (2022), hasil belajar adalah proses yang ingin dicapai dan upaya mengukur keberhasilan belajar seseorang. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) (Putri, 2022).

Menurut pendapat Sulistio (2022), *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran dengan tipe kerjasama turnamen akademik, dan menggunakan kuis dan sistem penilaian kemajuan pribadi siswa mempunyai kemampuan untuk berperan sebagai perwakilan tim kinerja akademik mereka dengan anggota tim lainnya sama dengan mereka sebelumnya. Metode TGT melibatkan aktivitas semua siswa tidak mempunyai perbedaan identitas, melibatkan peran siswa sebagai mentor sejawat mengandung unsur permainan dan penguatan (memperkuat). Pendekatan TGT menawarkan peluang lebih mudah bagi siswa untuk belajar bersama mereka menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama dan persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar (Sulistio, 2022).

Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Nenden Novia Pitriani, penelitian Siti Syarah dan penelitian Amal Alam Al Firdaus dengan judul, dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berawal dari permasalahan ini, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Amplop Misteri yang dapat menarik perhatian dan semangat dari peserta didik. Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan efektif apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa mengajak siswa berperan secara aktif dan kreatif. Kegiatan yang dapat mengajak siswa ikut terlibat di dalam proses pembelajaran, akan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Oleh karena itu saya mencoba untuk memvariasikan metode pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul: **PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN AMPLOP MISTERI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

1.2 Masalah Penelitian

1.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, pendidik hanya menggunakan metode konvensional, tanya jawab, serta penugasan sehingga pembelajaran masih berpusat kepada pendidik.
2. Masih rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran matematika.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Amplop Misteri belum pernah dilaksanakan.
4. Hasil belajar yang masih rendah sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (kkm) yang ditentukan di sekolah.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien dan dapat dikaji.

Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah dan belum mencapai kkm di pelajaran matematika.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Amplop Misteri belum pernah dilaksanakan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada

pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Amplop Misteri terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas 4 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas 4 sekolah dasar?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan Pendidikan , khususnya dalam pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Amplop Misteri terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas 4 sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

a. Peserta didik

- 1) Suasana pembelajaran yang berbeda dari yang sebelumnya.

b. Pendidik

- 1) Pendidik dapat menggunakan *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.
- 2) Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis Ampop Misteri untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan soal.

c. Bagi Sekolah Dasar

Sebagai bahan masukan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Amplop Misteri yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi bagi penulis lain yang ingin lebih mendalami penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Amplop Misteri terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

