

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah hal yang sangat penting, Sebagian besar Masyarakat telah mengenyam Pendidikan mulai dari taraf SD sampai perguruan tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi tantangan saat ini serta masa depan. Sebagaimana dimaksud pada UU No 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan di maksudkan supaya siswa mampu mengembangkan secara aktif kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta potensinya. (Rusmiati & Nugroho, 2019)

Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting dalam program sekolah dasar. Tetapi, namun banyak siswa masih kesulitan memahami konsep matematika, dan tidak jarang siswa menganggapnya sebagai hantu yang ditakuti sebagai akibatnya mengakibatkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dalam belajar. Hal ini dikarenakan matematika mengutamakan logika dan penalaran dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut Amalina dalam Lubis & Nasution (2023) Matematika adalah disiplin ilmu dasar yang memiliki peran vital. Mengingat pentingnya Matematika, maka dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selanjutnya Mashuri (2019) mengungkapkan bahwa matematika adalah ilmu yang memiliki peran krusial dalam perkembangan berbagai bidang keilmuan dan pemikiran manusia, serta menjadi dasar bagi

kemajuan teknologi modern. pada proses pembelajaran matematika, saat ini guru masih belum bisa menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Zubaidi dalam Mirdad (2020), model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengorganisir materi, dan memberikan panduan kepada guru di kelas. Dengan kata lain, guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran artinya pedoman bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mencakup persiapan alat, media pembelajaran, dan alat bantu, serta alat penilaian yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk mengatasi masalah dan kendala pada pembelajaran, diperlukan sebuah model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara adalah melalui penggunaan suatu model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* ialah sebuah pembelajaran kooperatif di mana siswa diposisikan dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, etnis, dan ras yang berbeda-beda satu sama lain (Lubis & Nasution, 2023). Namun, meskipun kendala yang terkait dengan setiap model pembelajaran, fokus utama saat menggunakan model ini adalah keunggulannya. Yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Model TGT dapat memperluas wawasan peserta didik, menumbuhkan sikap dan perilaku yang menghormati orang lain, dan melibatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar (Anissa & Sudarmin, dalam Rifqi & Putra, 2022).

Hasil pembelajaran adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah melalui proses belajar, yang mencakup aspek kognitif seperti yang tercermin dari penilaian hasil kerja siswa, aspek afektif (sebuah kuesioner khusus karakter nasional yang mengukur tanggung jawab), dan aspek psikomotor (keterampilan). Di masa depan, siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik mereka dimasa depan, terutama dalam pelajaran matematika (Ujiati, 2017, p. 2).

Hasil pengamatan di SD Negeri 223 Palembang mengatakan adanya masalah, yakni rendahnya nilai hasil belajar matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang membosankan serta sulit, bahkan beberapa siswa menghindari pembelajaran matematika. Sebagai akibatnya, belum terbentuknya rasa kerjasama dan tanggung jawab di antara peserta didik selama pembelajaran matematika. Partisipasi siswa yang masih kurang memberikan tantangan yang perlu diatasi untuk mendorong siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi tantangan tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran pada pendidikan matematika dengan fokus pada bangun datar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan oleh Ujijati Cahyaningsih (2017) Mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* memiliki dampak pada hasil belajar siswa kelas III SD. Selanjutnya menurut (Manasikana, Af'ida, Mayasari, & Siswant, 2021) model pembelajaran kooperatif *team games tournament* menawarkan banyak keuntungan, berfungsi sebagai pendekatan alternatif untuk membantu pendidik

dalam mengatasi tantangan pembelajaran, seperti rendahnya prestasi akademik siswa.

Beberapa faktor diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul penelitian “**Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang**”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Belum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* di SD Negeri 223 Palembang
2. Kurangnya variasi dalam menggunakan model pembelajaran dari guru
3. Rendahnya hasil belajar matematika pada siswa

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif.
2. Pada pelajaran Matematika, materi bangun datar
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang Tahun ajaran 2023/2024

1.2.3 Rumusan Masalah

Pertanyaan pokok yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi khususnya materi bangun datar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambahkan pengetahuan bagi pembaca dan menjadi bahan referensi untuk dijadikan bahan kajian terutama mengenai model pembelajaran yang tepat sebelum mengajar dikelas, serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. .

1.4.2 Manfaat praktis

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, bisa dijadikan contoh untuk menerapkan penggunaan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika
2. Guru, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pilihan model pembelajaran yang baru dalam mengajar matematika kepada peserta didik kelas III SD.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengalaman berharga bagi siswa, sehingga kemampuan mereka pada pembelajaran Matematika dapat meningkat.
4. Bagi peneliti lanjutan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.