

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini telah menerapkan kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum fleksibel yang berbasis kreatifitas dan kompetensi (Mulyasa, 2023). Kurikulum ini bertujuan untuk perubahan positif dalam dunia pendidikan serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan responsif terhadap kebutuhan serta potensi setiap siswa. Kurikulum merdeka berlaku pada setiap tingkat dan jenjang pendidikan, termasuk tingkat Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang mengajarkan dasar-dasar pendidikan yang menentukan kualitas pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan untuk memberi bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya, dan mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (Minawati, 2020). Oleh karena itu dalam kurikulum merdeka untuk jenjang SD siswa akan mempelajari berbagai mata Pelajaran wajib, salah satunya mata pelajaran matematika.

Pendidikan matematika disekolah dasar memegang peranan yang penting dalam membentuk dasar pengetahuan matematika siswa. Menurut (Hidayat et al., 2020) bahwa pendidikan matematika menjadi kebutuhan siswa dalam melatih penalaran, serta mempunyai tujuan yang penting untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menggunakan matematika dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pendidikan matematika merupakan aspek kunci dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa ditingkat sekolah dasar.

Pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas IV, siswa mulai diperkenalkan pada konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Matematika merupakan salah satu pelajaran inti yang diajarkan disekolah yang mempunyai penekanan kuat pada pengembangan keterampilan siswa agar dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah secara sistematis dan logis. Menurut (Riki & Kusno, 2023) matematika ialah ilmu mengenai logika, bentuk, besaran, susunan, dan konsep-konsep yang berkaitan antara satu dengan yang lain. Selain itu matematika mencakup 3 inti bahasan yaitu analisis, aljabar dan geometri.

Geometri adalah ilmu matematika yang berkaitan dengan garis, ruang dan volume. Salah satu materi yang berkaitan dengan geometri yaitu materi balok dan kubus pada pelajaran matematika di SD kelas IV. Konsep materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa. Banyak sekali benda-benda disekitar yang menggunakan materi ini seperti meja, lemari, bahkan *handpone*. Menurut (Suciati & Hakim, 2019) kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang di bentuk atau dibatasi oleh 6 bujur sangkar atau persegi yang memiliki sisi-sisi yang sama Sedangkan, balok adalah

bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh 3 pasang sisi segi empat dengan sisi yang berhadapan memiliki bentuk dan ukuran yang sama. Karena keberagaman, keabstrakan dan tingkat kesulitan yang semakin meningkat berpengaruh pada pandangan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Hal ini tentunya berpengaruh hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada pikiran siswa yang mempengaruhi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya sebagai hasil dari kegiatan belajar (Mardiana et al., 2021). Peran pendidik sangat penting dalam memastikan proses dan hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya beberapa siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menarik, Sebagai satu-satunya Sekolah Dasar yang ada di Karang Ringin II. SD Negeri Karang Ringin II tentu saja menjadi harapan besar masyarakat setempat dalam mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Sekolah Dasar Negeri Karang Ringin II. Ditemukan bahwa hasil belajar siswa tergolong cukup rendah, terutama pada pembelajaran matematika. Indikator-indikator ini terlihat dari siswa yang tidak fokus pada saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa sibuk bermain, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi kurang aktif karena menganggap matematika itu sulit dan kurang memahami bahkan sebelum mempelajarinya. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun faktor penyebabnya adalah sistem pembelajaran yang masih berfokus pada buku dan model pembelajaran masih bersifat konvensional dan tanya jawab.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menawarkan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini didasari bahwa model pembelajaran TGT belum pernah diterapkan di sekolah SDN Karang Ringin II. Menurut (Suardin & Andriani, 2021) TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang setiap anak berpartisipasi dalam kelompok kecil beranggotakan empat sampai enam siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, latar belakang yang berbeda-beda. Ada beberapa keunggulan model pembelajaran TGT yaitu siswa tidak terlalu menggantungkan pemahaman mereka kepada guru, tetapi memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuannya dengan siswa lain, memberdayakan siswa untuk bisa bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial siswa serta, setiap siswa aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam kegiatan kelompok.

Selain berkolaborasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan kerjasama antara guru dan siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami konsep matematika secara mendalam. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Yunita et al., 2020) bahwa matematika dapat diatasi dengan meningkatkan kerjasama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi efektif dan pembelajaran menjadi menyenangkan, serta siswa merasa nyaman untuk

mengajukan pertanyaan tanpa rasa malu. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik.

Adapun penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Suardin dan Andriani (2021). Penelitian ini membandingkan dua model pembelajaran kooperatif sekaligus. Dari penelitian tersebut kemudian diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran terbukti lebih unggul dibanding dengan model pembelajaran *problem solving* yaitu sebesar 40,8%.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2023). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian tersebut, diketahui bahwasannya penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian tersebut tentunya memberikan gambaran bagi peneliti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan didukung oleh penelitian yang relevan. Peneliti memberikan model pembelajaran TGT dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan terfokus pada pembelajaran. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Karang Ringin II”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil pembelajaran Matematika masih rendah.
- b. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang aktif.
- c. Siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.
- d. Pembelajaran kurang berpusat pada siswa
- e. Proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT).

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ditentukan, penelitian ini dibatasi pada Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika materi balok dan kubus dengan indikator memahami bangun ruang (balok dan kubus) dan komponennya (sisi, rusuk, titik sudut) serta memahami hubungan paralel dan vertical garis lurus dan bidang dalam hubungannya dengan balok di SD Negeri Karang Ringin II.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian, yaitu “Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Karang Ringin II ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Karang Ringin II.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan pada bidang Guruan dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games tournament (TGT) diharapkan dapat menajadi pilihan model yang tepat dan dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi guru-guru sehingga dapat memperluas wawasan, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, serta dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams*

games tournament (TGT) sebagai salah satu inovasi model pembelajaran Matematika agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di SD Negeri Karang Ringin II.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.

