

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika adalah sebuah ilmu sistematis mengenai pola berfikir yang dikaji dengan logika, yang menjadi dasar ilmu mempelajari ilmu-ilmu yang lainnya. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar yang memiliki tujuan untuk membekali peserta didik mengenai pengetahuan, pemahaman, dan sejumlah kemampuan untuk memasuki jenjang yang lebih tinggi lagi nantinya (Yayuk.2019:2). Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa materi yang termuat didalamnya salah satunya yakni pecahan. Menurut survey yang dilakukan peneliti ketika studi pendahuluan di sekolah dasar yang dituju mendapatkan bahwa pada jenjang sekolah dasar siswa kelas II adalah kelompok kelas yang mendapatkan materi pecahan untuk pertama kali. Itu artinya pada saat seorang siswa telah berada pada jenjang kelas II mereka akan menerima materi pecahan yang menjadi dasar acuan untuk menerima materi yang sama tingkat kesulitan yang berbeda setiap jenjang kelasnya. Ketika seorang anak telah memahami dengan baik materi dasar mengenai suatu materi maka, pada jenjang kelas dengan materi yang lebih kompleks guru tak lagi mengalami kesulitan. Materi pecahan diangkat peneliti untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hasil belajar siswa pada materi pecahan

Pecahan merupakan salah satu materi matematika yang digunakan sampai jenjang perguruan tinggi. Namun pada materi ini masih dianggap sebagai materi matematika yang sulit bagi siswa (Altay & Erhan,2017:137). Materi pecahan terlihat sederhana tetapi materi ini lebih sulit dibandingkan bilangan

bulat itu sendiri, sehingga dapat menimbulkan kesulitan dalam proses belajar mengajar disekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di UPTD SDN Socah IV, sebagian besar siswa menuturkan bahwasannya matematika adalah pelajaran yang paling sulit, salah satunya adalah materi pecahan. Bagi mereka melihat soal-soal matematika yang berupa angka-angka saja sudah membuat mereka enggan belajar. Permasalahan yang semacam ini akan menjadi masalah yang berkelanjutan yang berdampak pada nilai siswa pada akhirnya bila tidak segera ditemukan solusinya. Maka dari itu, sebagai seorang guru harus dapat membaca kondisi kelas dan membuat pembelajaran kembali efektif. Dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan sebuah inovasi yang dapat membuat suasana belajar tidak monoton yang hanya berjalan satu arah saja.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran (Anurrahman,2016:140). Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual secara sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malawi,ddk,2017:94). Model pembelajaran yakni suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa melalui beberapa tahapan dalam model pembelajaran itu sendiri. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menumbuhkan rasa senang siswa terhadap

pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar dan prestasi yang optimal, termasuk pembelajaran matematika. Guru sebagai pendidik mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran selalu menarik siswa dan secara tidak sadar menuntut siswa untuk belajar, maka dari itu tujuan yang diharapkan tercapai.

Pembelajaran terbaik adalah ketika semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Apabila siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dipastikan hasil belajar siswa pun akan baik. Sebaliknya jika penggunaan model pembelajaran yang diberikan tidak dapat menarik perhatian siswa maka pembelajaran tidak akan berjalan sebagai mana mestinya, hal tersebut dapat memicu kebosanan siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran matematika yang sejak awal dianggap tidak menarik bagi siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil pra penelitian yang dilakukan yakni observasi aktivitas belajar pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Socah IV pada Tanggal 11 dan 18 bulan Oktober 2023 perlu adanya perbaikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas II memiliki permasalahan pada ranah kognitif. Nilai ketercapaian atau ketuntasan belajar siswa dikatakan belum cukup baik. Masih terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM dan 8 siswa lainnya sudah mencapai KKM. Jika dianalisis lebih lanjut itu artinya terdapat 63% siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, dan hanya 36% siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Pembelajaran dalam kelas berlangsung dengan

metode ceramah, sehingga siswa terlihat tidak aktif saat mengikuti pembelajaran. Guru sebagai pendidik mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pelajaran matematika yaitu dengan mencari suatu model pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar kembali hidup dan siswa akan mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa nantinya dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai secara maksimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* adalah pembelajaran yang diterapkan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun ras yang berbeda. Model pembelajaran TGT menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa melihat latar belakang murid sehingga hal tersebut memberikan rasa keadilan pada murid. Dalam tahapan pembelajaran TGT juga melibatkan unsur permainan dan pertandingan sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan semangat murid selama proses pembelajaran dan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar siswa (Fatturrohman.2017:55). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournamets (TGT)* merupakan kooperatif yang bertujuan meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika melalui penggunaan permainan dan kompetisi dengan karakteristik sistem belajar dengan kelompok kecil yang melakukan permainan atau turnamen, kelompok

yang berhasil mendapatkan poin tinggi maka akan mendapatkan sebuah penghargaan.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nola Susanti (2008) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam Pembelajaran Matematika SD”. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa mencapai 53,83% (cukup aktif) dan 66,72% (aktif). Terjadi peningkatan sebesar 12,89% persentase aktivitas siswa adalah 81,33% (sangat aktif), terjadi peningkatan sebesar 14,61% dari rata-rata persentase aktivitas siswa

Salah kelebihan model pembelajaran TGT adalah menambah motivasi belajar dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fatturrohman.2017:60).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournaments (TGT)* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri Socah IV Kabupaten Bangkalan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu, bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri Socah IV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah dirumuskan adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri Socah IV

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai kajian dalam menelaah pengetahuan mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)*
 - b. Referensi khasanah ilmu bagi pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, penerapan pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game*

Tournaments (TGT) dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan model yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri Socah IV Kabupaten Bangkalan
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)*

E. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini agar pembahasannya tidak meluas namun terarah, maka diperlukan adanya batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas II SD Negeri Socah IV
2. Dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa
3. Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan

F. Definisi Istilah

Berdasarkan pemilihan judul yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti menggunakan beberapa istilah-istilah yang termuat di dalamnya yakni sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting dalam melakukan suatu pembelajaran dikelas. Model pembelajaran pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Maka dari itu diharapkan dengan adanya model pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak positif dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar

2. Model Pembelajaran *Teams Game Tournaments (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments (TGT)* adalah pembelajaran yang diterapkan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun ras yang berbeda. Model pembelajaran TGT menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa melihat latar belakang murid sehingga hal tersebut memberikan rasa keadilan pada murid. Dalam tahapan pembelajaran TGT juga melibatkan unsur permainan dan pertandingan sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan semangat murid selama proses pembelajaran dan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournaments (TGT)* merupakan kooperatif yang bertujuan meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika melalui penggunaan permainan dan kompetisi dengan karakteristik sistem belajar dengan kelompok kecil

yang melakukan permainan atau turnamen, kelompok yang berhasil mendapatkan poin tinggi maka akan mendapatkan sebuah penghargaan.

3. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Setelah melakukan proses pembelajaran seorang peserta didik atau siswa akan memperoleh sebuah hasil dari apa yang telah ia pelajari. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang dimiliki seseorang dan kemungkinan seseorang melakukan sesuatu dengan kemampuan yang dimiliki. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.