

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu pendidikan diukur dari berhasilnya kegiatan belajar mengajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya adalah faktor objek belajar, metode yang digunakan, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta strategi yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Guru sebagai pendidik juga harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa agar menjadi lebih kritis dan kreatif. Untuk membantu siswa menumbuh kembangkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, faktor tersebut sangat perlu diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika pada dasarnya merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan karena memiliki nilai esensial yang banyak diterapkan di berbagai bidang karena proses pembelajaran matematika mampu membentuk siswa untuk memiliki kemampuan bernalar secara kritis, logis, sistematis dan mampu membuat siswa memecahkan suatu permasalahan. Artinya, matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi serta memberikan kontribusi dan penyelesaian masalah sehari – hari dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹ Matematika perlu dipelajari mulai sejak sekolah dasar, ini bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif.²

¹ Ahmad Susanto, 'Teori Belajar & Pembelajaran', 2013.

² Diana Ermawati and others, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD 1 GRIBIG', 8 (2023), 93–103.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada wali kelas VC SDN Tanjung Barat 07 menunjukkan terdapat beberapa permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika diantaranya adalah kurangnya minat atau dorongan dalam diri siswa untuk belajar karena siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Hasil belajar Matematika siswa kelas V pada Tahun Pelajaran 2023 / 2024 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VC SDN Tanjung Barat 07

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
66	\geq	16	57,1%
	\leq	12	42,8%
	Jumlah	28	100 %

(Sumber: Guru Kelas V SDN Tanjung Barat 07)

Berdasarkan perolehan nilai di atas dapat dilihat hasil presentasi nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu 66, dari 16 siswa yang tuntas hanya siswa (57,1%) dan yang tidak tuntas 12 siswa (42,8%). Hal itu berarti hasil belajar siswa belum maksimal.

Guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas harus memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan siswa, agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika. Namun, dari berbagai mata pelajaran, siswa menganggap pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang membosankan sehingga setiap terdapat jam pelajaran matematika, siswa cenderung takut yang mengakibatkan sulit untuk berkonsentrasi. Selain itu, permasalahan yang sering timbul adalah siswa kurang memahami pelajaran matematika karena metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa. Siswa juga mengalami kesulitan dalam menghafal rumus bangun datar. Padahal dalam kehidupan sehari – hari tidak pernah luput dari kegiatan matematika. Pengaruh dari asumsi tersebut membuat siswa tidak mengeluarkan kemampuan secara maksimal sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Selain itu pembelajaran matematika dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan sehingga lebih cepat dalam memahami materi. Untuk itu diperlukan interaksi pembelajaran yang baik antara guru dengan siswa. Seorang guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Kejenuhan siswa dapat menyebabkan mereka pasif dan apatis sehingga hasil belajarnya tidak optimal.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, guru harus mampu menarik minat belajar siswa dengan meningkatkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika agar terkesan menyenangkan yaitu model *cooperative*. Model pembelajaran *cooperative* adalah salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama dalam pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang saling membantu antar sesama siswa.³

Pembelajaran *cooperative learning* merupakan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini, siswa akan duduk bersama teman sekelompok yang beranggotakan 5-6 orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru.⁴ Model *cooperative learning* memberikan peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pengalaman belajar yang diperolehnya secara belajar secara berkelompok. Dalam belajar kelompok pemahaman siswa yang diterima dapat tersimpan dalam jangka waktu yang lama, sehingga guru tidak perlu melakukan pengulangan dalam hal penyampaian materi, karena guru hanya berperan sebagai fasilitator. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka dengan berbagai cara, antara lain dengan melakukan diskusi kelompok atau menerapkan pelajaran pada materi lain yang masih saling berkaitan.

³ Umi Suliastiani and Ika Krisdiana, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas 5 SDN 1 Bogor', 08.September (2023).

⁴ Nurul Aeni, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Siswa Kelas V SDN Tulungrejo 02 Kota Batu', 2.2 (2023).

Model *cooperative learning* dibedakan menjadi beberapa tipe, diantaranya: Tipe TGT (*Teams Games Tournament*), Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*), Tipe Jigsaw, Tipe *Make a Match*, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tipe TGT, karena pembelajaran akan mengadakan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor nilai permainan. Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas yang diberikan setiap kelompok bisa sama dan bisa pula berbeda. Selain itu, pemilihan tipe TGT yang mudah diterapkan sangat tepat untuk melibatkan aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status, karena peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Penerapan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sudah banyak digunakan oleh peneliti lain dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Mahmud Yunus, dkk dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT” menunjukkan bahwa hasil pembelajaran menggunakan tipe TGT mengalami peningkatan dari 75,04% menjadi 86,64%. Hasil tersebut di dapatkan oleh peneliti setelah melakukan kegiatan pretest kepada siswa.⁵

Penelitian lainnya dilakukan oleh Kurnia dan Yadi dengan hasil yang di capai 87% menunjukkan penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* sebesar 45%. Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar menggunakan TGT menjadi sangat aktif, hal ini dikarenakan adanya games dan tournament dalam proses pembelajaran.⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka guru dapat mengupayakan penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) akan memberi hasil yang baik bagi pembelajaran di dalam kelas khususnya mata pelajaran matematika pada tingkat SD.

⁵ Mahmud Yunus Hasibuan and dkk, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt', *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1.2 (2021), 1–4.

⁶ Dede Kurnia Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Holistika*, 5.2 (2021), 104.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, maka identifikasi area terdapat pada pembelajaran Matematika di kelas V C. Berdasarkan identifikasi tersebut, maka fokus penelitiannya yaitu :

1. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament*.

C. Pembatasan Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi area dan fokus penelitian diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah Peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang melalui model *cooperative learning* pada siswa kelas V sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT (Teams Games Tournament)* kelas V SDN Tanjung Barat 07?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang kelas V SDN Tanjung Barat 07?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang materi bangun ruang melalui model pembelajaran *cooperative* tipe *TGT (Teams Games Tournament)* serta memberikan kontribusi untuk perkembangan keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat menjadi masukan tentang salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dan keaktifan siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat menjadi acuan serta referensi untuk penelitian berikutnya.

