

BAB I

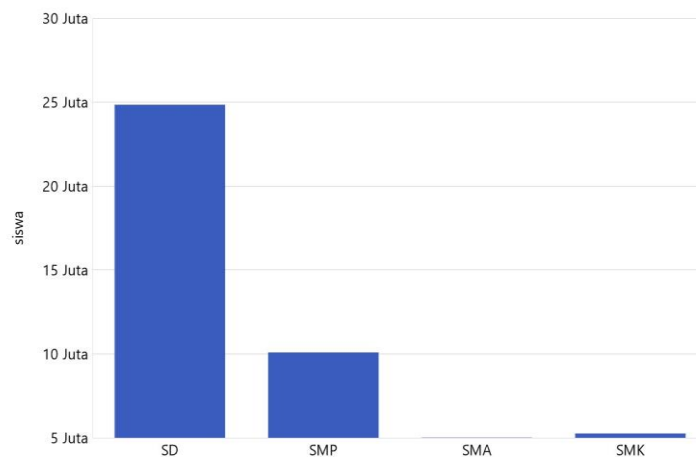
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Pristiwanti et al (2022) Pendidikan adalah proses manusia dalam belajar untuk berkembang, dan pengajaran adalah proses dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pendidikan juga dapat diartikan proses dalam mendidik yang dilakukan oleh guru kepada Peserta didik dengan tujuan agar bisa memberikan tauladan, Ilmu, pembelajaran, bahkan hingga ke peningkatan moral dan akhlak. Salah satu wadah untuk Pendidikan atau kegiatan belajar mengajar adalah sekolah yang dibagi dalam beberapa jenjang mulai dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah hingga keperguruan tinggi. Sekolah merupakan salah satu tempat di mana anak dapat belajar untuk membuka pikirannya. Di sana, mereka akan diajarkan berbagai mata pelajaran, seperti matematika, bahasa, budaya, dan sejarah, untuk memperkaya cara pandangya terhadap dunia. Semakin bervariasi pelajaran yang didapatkan anak, semakin luas lapangan berpikirnya sehingga mereka dapat melihat dunia di sekelilingnya dengan pikiran yang terbuka (open minded) (Lestari, 2022) .

Sekolah bukan hanya tempat untuk anak menuntut ilmu. Sekolah juga berfungsi sebagai sarana untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang berbeda karakter, latar belakang budaya, hingga kondisi sosial ekonomi. Di samping itu, anak juga dapat belajar menumbuhkan sifat solidaritas maupun kompetisi dengan teman-teman sebayanya. Hal ini adalah bagian penting dalam pembangunan karakter anak ke depannya. Manfaat sekolah lainnya adalah sebagai sarana

menyalurkan kemampuan mereka. Jika anak senang melakukan berbagai aktivitas fisik, Anda bisa memilih sekolah yang dilengkapi fasilitas olahraga dan memiliki banyak kegiatan. Lingkungan pendidikan ini dapat membantu anak untuk mengeksplorasi talenta dan bakat, serta mengasah kemampuan motorik kasar mereka.



Gambar 1.1 Jumlah Siswa di Indonesia Berdasarkan Jenjang Pendidikan pada tahun ajaran 2020/2021

Sumber: databoks.katadata.co.id

Dari data di atas menunjukkan pada Periode Tahun ajar 2020/2021 Siswa pada jenjang Sekolah Dasar menjadi Mayoritas dengan angka hampir 25 juta Jiwa, hal ini menunjukkan apabila terjadi pola didik atau pengajaran yang salah maka akan terus berlanjut memebentuk karakteristik atau kemampuan Siswa kedepannya atau dalam cakupan yang lebih luas adalah kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia.

Untuk menerapkan pendidikan yang bagus maka Kurikulum juga harus di perbaiki terus agar selalu relavan. Kurikulum adalah sebuah pedoman yang dijadikan landasan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar mencapai Tujuan pendidikan yang diinginkan. Saat ini Kurikulum yang dipakai di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan salah satu bagian dari

Upaya pemulihan pembelajaran, Dimana sebelumnya kurikulum Merdeka disebut sebagai kurikulum prototype yang kemudian dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, dengan tetap fokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi siswa. Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih leluasa dalam mengembangkan perangkat pembelajaran serta memberikan kebebasan untuk siswa menyesuaikan kebutuhan dan minat belajar-nya (Utami & Gischa, 2022).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan memajukan pendidikan dalam pembelajaran matematika (Dwiana, 2022), matematika merupakan disiplin ilmu yang memiliki peran krusial terhadap kehidupan manusia sebagai pemecah masalah baik dalam permasalahan yang sederhana maupun kompleks. Dengan belajar matematika, dapat dikatakan siswa juga belajar untuk bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Kemampuan dalam memecahkan suatu masalah merupakan konsep dasar yang harus dimiliki dalam pembelajaran matematika, aktivitas pembelajaran tidak hanya difokuskan untuk mendapatkan pengetahuan yang banyak tetapi juga menghadapi situasi baru atau memecahkan berbagai permasalahan khusus (Siagian, 2020)

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik kelas IVB pada SDN Jelapat II.1 nilai matematika cukup banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan pembelajaran (KKTP) disebabkan hasil belajar siswa rendah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta masih menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga mengakibatkan pembelajaran belum optimal. Salah satu usaha untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan eksistensi kelompok. Setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda dan memperhatikan kesetaraan gender sebuah sistem yang digunakan dalam mengajar siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang ingin dicapai, misalnya meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan nilai peserta didik dan lain sebagainya. Salah satu jenis Model Pembelajaran kooperatif adalah model *Teams Game's Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar. (Thobrani, 2022)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suardin dan Andriani (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Katilombu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rani (2022) juga menyimpulkan hal yang sama bahwa model kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan.

Berdasarkan latar belakang diatas dan penelitian terdahulu maka peneliti akan melakuaka penelitian Kembali dengan periode yang terbaru dengan menggunakan sekolah yang berbeda maka itulah yang menjadi landasan penulis untuk melakukan penelitian ini. Jadi, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Pada Siswa Kelas IVB SDN Jelapat II.1”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas dan penelitian yang relevan, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas Guru dalam Mengajar Matematika Menggunakan Model *Teams Game Tournament* di Kelas IVB SDN Jelapat II.1?
2. Bagaimana aktivitas Siswa dalam mengikuti Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Teams Game Tournament* di Kelas IVB SDN Jelapat II.1?
3. Apakah Model *Teams Game Tournament* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IVB SDN Jelapat II.1?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 09 Oktober 2023 pada pukul 08.00 WITA s.d selesai di kelas IVB di SDN Jelapat II.1, bahwa pada saat proses pembelajaran Matematika masih kurang optimal. Hal ini disebabkan hasil belajar siswa rendah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta masih menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga mengakibatkan pembelajaran belum optimal.

Model yang digunakan di SDN Jelapat II.1 sebelumnya adalah model Pembelajaran Ceramah atau Konvensional. metode ceramah adalah suatu cara atau langkah-langkah yang digunakan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa (Huda, 2024). metode ini merupakan pembelajaran satu arah dari pengajar kepada pelajar, di mana pengajar menyampaikan informasi secara lisan dengan cara berceramah (Abdi, 2023). Dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah sebuah metode mengajar dengan cara guru menyampaikan materi sedangkan siswa hanya berusaha mendengarkan dan memahami. Tentunys metode ini sudah tidak efektif lagi dikarenakan bisa menimbulkan pembelajaran yang membosankan sehingga mempengaruhi siswa dalam memahami pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan diatas peneliti memilih menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Slavin (2010: 169-173) dalam Prasetya (2017) secara implisit mengungkapkan kelebihan model TGT Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak, Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan, meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik, meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar, meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang luas dan pengalaman dalam menerapkan model Teams Games Tournaments

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan ide-ide baru agar tercapai proses pembelajaran inovatif dan kompeten. Meningkatkan kerja sama guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika sebagai pendorong dalam perbaikan proses pembelajaran matematika yang lebih baik. Memberikan pengetahuan dan pengalaman pada guru sebagai pendidik dalam menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournaments*

b. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan bersifat independensi efektif di antara anggota kelompok, meningkatkan perhatian pemahaman dan keaktifitas siswa pada pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi guru matematika dalam penggunaan *model Teams Games Tournaments*. Sebagai Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV B SDN Jelapat II.1

3. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan yang luas dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* bagi peneliti sebagai calon guru.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IVB SDN Jelapat II.1 dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 12 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 17 dengan kriteria sangat baik
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 44,44% dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 81,48% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 11 siswa dan secara klasikal sebesar 40,74% kemudian meningkat menjadi 23 siswa dan secara klasikal sebesar 85,18%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai bahan masukan dalam membina guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas para guru dengan membekali berbagai metode dan model pembelajaran khususnya untuk muatan mata pelajaran matematika agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran di kelas agar mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament pada pembelajaran matematika, namun disarankan untuk memvariasikan model pembelajaran ini dengan model pembelajaran yang lain agar tidak terkesan membosankan.
3. Bagi Siswa, hendaknya dalam mengikuti pembelajaran siswa lebih aktif dan lebih bersemangat lagi jangan menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit, karena belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan lebih menantang.
4. Bagi peneliti lain hendaknya menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik salah satunya menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament serta menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2023, 04 11). Metode Ceramah dalam Pembelajaran, kenali kelebihan dan kekurangannya. Retrieved From Liputan6: <https://www.liputan6.com/hot/read/5258372/meode-ceramah-dalampembelajaran-kenali-kelebihan-dan-kekurangannya?page=2>
- Aje, A. U. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (stad) & team games tournament (tgt). Cv. Azka Pustaka.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyono, A., & Wahyuni, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 6(1), 499–505.
- Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dengan Model TGT Pada MAteri Nilai Tempat Bilangan. *JURNAL BASICEDU*, 3131-3139.
- Gilang. (2023, 04 15). Pengertian Belajar: Ciri-Ciri, Jenis-Jenis, dan Tujuan. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/belajar/>
- Huda, F. A. (2024,01 07) Pengertian dan Langkah-langkah metode pembelajaran ceramah bervariasi. Retrieved From Fakhtan.web.id: <https://Fakhtan.web.id/Pengertian-dan-Langkah-langkah-metode-pembelajaran-ceramah-bervariasi/>
- Ikhlas, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Masalah Penelitian/Research Problem; Pengertian Dan Sumber Masalah, Pertimbangan, Kriteria Pemilihan Masalah, Perumusan Dan Pembatasan Masalah, Landasan Teori. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 12930-12942.
- ISLAMI, Q. T. W., Sarassanti, Y., & APSARI, N. (2022). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Bilangan Pecahan Biasa dan Campuran. *Al Khawarizmi: jurnal pendidikan matematika*, 2(1), 12-18.
- Khoiruddin, Ahmad. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aksi Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya. *JPTM*,11(1),38-43.
- Lestari, K. (2022, 02 17). Mengenal Pengertian Sekolah dan Fungsinya untuk Masa Depan Anak. Retrieved from sehatq: <https://www.sehatq.com/artikel/pengertian-sekolah-dan-alasan-mengapaanak-harus-sekolah>
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022, February). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 50-54).
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.

- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jassi Anakku*, 19(1), 40-51.
- Prasetya, H. R. (2017). implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) dengan permainan duel sejarah untuk meningkatkan minat belajar duel sejarah untuk meningkatkan minat belajar banguntapan bantul yogyakarta tahun ajaran 2016/2017. e-jurnal, 446.
- Rahmah, S. (2022). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 23-34.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JURNAL BASICEDU*, 6068-6077.
- Sa'adilla, S., Sofiyah, S., & Fadilah, F. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 28-35.
- Saraswati, S. (2021). TAHAPAN PTK. Penelitian Tindakan Kelas, 49.
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363–1369. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.528>
- Suardin, & Andrian, W. O. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 227-234.
- Utami, S. N., & Gischa, S. (2022, 12 20). Kurikulum: Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Komponennya. Retrieved from Kompas.com:
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.

