

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang membangun ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan, karena pendidikan merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.¹

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan merupakan salah satu bentuk usaha mengubah perilaku individu. Pendidikan juga sebagai modal untuk membentuk suatu pribadi seseorang agar memiliki kecakapan dalam mengatasi berbagai masalah kehidupan manusia. Cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya adalah dengan pendidikan matematika.

¹ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (August 5, 2016), <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.h. 45. (Diakses pada 11 Februari 2022)

² Bambang Kesowo, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2003). h. 6.

Tidak bisa dipungkiri bahwa manusia akan selalu dihadapkan pada masalah dalam kehidupannya dan dituntut untuk bisa memecahkannya.³

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dikuasai dengan baik oleh peserta didik, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika memiliki manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan dari mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting, hampir setiap ilmu menggunakan matematika dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika pada tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri, juga untuk mengembangkan daya berpikir peserta didik secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, dan mengembangkan pola kebiasaan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, dan membentuk pribadi anak serta berpedoman perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V MI Sunan Ampel siswa-siswi kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika karena mereka menganggap pelajaran matematika sulit, rumit, mengandung banyak rumus yang harus dihafalkan,

³ Maila Sari, Mesi Oktafia, and Febria Ningsih, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa", *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. X, 1 (April 2021) h. 102. (Diakses pada 06 Desember 2021)

⁴ Nisa Inarotul Aulia and Hany Handayani, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)," *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 3, no. 3 (December 31, 2018): 116–20, <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>. h. 117. (Diakses pada 11 Februari 2022)

membingungkan serta cara belajar yang cenderung monoton dan kurang menarik. Kurangnya rasa semangat belajar para peserta didik membuat mereka malas dan enggan untuk mempelajari matematika dengan sungguh-sungguh. Sehingga membuat nilai hasil belajar matematika sebagian peserta didik tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM yang ditetapkan madrasah yaitu 73.

Pada pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa.⁵ Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan cenderung berpusat pada guru atau *teacher center*. Guru yang menjadi subjek sedangkan siswa hanya menjadi objek dalam pembelajaran, sehingga hanya guru yang berperan aktif sedangkan siswa cenderung pasif dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada dasarnya pelajaran matematika di sekolah dasar menanamkan konsep - konsep dasar matematika sederhana yang menjadi pengetahuan awal sebelum siswa belajar di tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian guru sebagai penyampai pengetahuan harus yakin dan mampu mengajarkan materi dasar dengan baik dan benar. Hal ini yang juga penting dilakukan

⁵ Amanda Purwandari and Dyah Tri Wahyuningtyas, "Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (October 20, 2017): 163–70, <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>. h. 164. (Diakses pada 14 Desember 2021)

oleh guru adalah bagaimana menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga mampu memunculkan kecintaan dan kesukaan anak pada pelajaran ini. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan di atas adalah dengan melakukan variasi pembelajaran. Jika selama ini guru lebih banyak menggunakan pembelajaran langsung, maka ada baiknya guru mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran lainnya.⁶

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dan proses pembelajaran yang membosankan adalah model pembelajaran kooperatif bertipe *teams games tournament*. Model pembelajaran kelompok ini menuntut siswa untuk aktif menjadi subjek dalam pembelajaran. Siswa belajar bersama serta saling bekerja sama dalam kelompok untuk bersaing dengan kelompok lain agar mendapatkan skor yang tertinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maila Sari, Mesi Oktafia, Febria Ningsih menjelaskan :

Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT, siswa sangat senang ketika diminta mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya sambil bermain dan siswa mulai sadar dan aktif melakukan kegiatan tanya jawab dalam mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Siswa juga merasa antusias dan bersemangat ketika diminta untuk saling belajar dalam kelompok. Mereka terlihat saling berdiskusi, saling menjelaskan satu sama lainnya dan saling membantu untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.⁷

⁶ Ujiati Cahyaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 1 (January 2, 2017), <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>. h. 2. (Diakses pada 11 Februari 2022)

⁷ Maila Sari, Mesi Oktafia, and Febria Ningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,"

Selain penelitian di atas, telah banyak juga penelitian sebelumnya yang menerapkan model pembelajaran kooperatif bertipe *teams games tournament* pada berbagai jenjang pendidikan untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di MI Sunan Ampel Wonorejo Pagu Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) di MI Sunan Ampel Wonorejo Pagu Kediri?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar Matematika kelas V di MI Sunan Ampel Wonorejo Pagu Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) di MI Sunan Ampel Wonorejo Pagu Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar Matematika kelas V di MI Sunan Ampel Wonorejo Pagu Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu dan memupuk semangat bekerja sama.
- b. Melibatkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi tentang arti pentingnya mencoba dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi agar tercipta pembelajaran yang menarik.
- b. Sebagai motivasi agar lebih bersemangat dalam mengajar dengan model pembelajaran yang lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah serta cara mengatasinya.

- b. Hasil penelitian merupakan sumbangsih bagi sekolah dalam hal perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Sunan Ampel Wonorejo Pagu Kediri”, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol (H_0) : TGT tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V MI Sunan Ampel Wonorejo.
2. Hipotesis Alternatif (H_a) : TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V MI Sunan Ampel Wonorejo.

F. Definisi Operasional

Dalam penegasan istilah ini dimaksudkan untuk menghindari kesalah fahaman dan untuk memudahkan pembahasan dan uraian selanjutnya, maka penulis jelaskan istilah-istilah yang terpakai dalam judul penelitian ini.

Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Teams Games Tournament merupakan turnamen akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana

para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁸

2. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon.⁹
3. Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya dalil. Sedangkan hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif.¹⁰ Berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan), struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.¹¹
4. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹²

⁸ Robet E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2008). h. 163.

⁹ Nana Sudjana, *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah* (Bandung: Sinar Baru, 1989). h. 19.

¹⁰ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008). h. 1.

¹¹ Herman Hudojo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. (Malang: IKIP Malang, 1990). h. 4.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011). h. 13.

G. Penelitian Terdahulu

Sebuah kajian teori perlu didukung oleh penelitian terdahulu. Yang mengambil pokok permasalahan yang hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang dimaksud merupakan penelitian Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan perbandingan atau acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini dalam melakukan kajian penelitian. Maka dalam hal ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jonie Asih pada tahun 2017 dengan judul “ Meningkatkan motivasi belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) siswa kelas vi Sd negeri 002 teluk nilap kubu babussalam” menghasilkan fakta bahwa: Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Maila Sari, Mesi Oktafia, Febria Ningsih pada tahun 2021 dengan judul “ Pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (tgt) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa” menghasilkan fakta bahwa : Siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dari pada siswa

yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Purwandari, Dyah Tri Wahyuningtyas dengan judul “Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02.” Menghasilkan fakta bahwa : Nilai siswa yang menggunakan TGT lebih tinggi daripada nilai siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SDN Saptorenggo 02 Pakis Kabupaten Malang.

H. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) kegunaan hasil penelitian, e) hipotesis penelitian, f) definisi operasional, g) penelitian terdahulu, h) sistematika penulisan.
2. Bab II: Kajian teori.
3. Bab III: Metode penelitian yang membahas tentang : a) rancangan penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrument penelitian, d) teknik pengumpulan data, dan e) teknik analisis data.

4. Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan, yang memuat tentang a) hasil penelitian yang didalamnya meliputi 1) latar belakang objek, 2) penyajian data 3) uji hipotesis dan b) pembahasan penelitian.
5. Bab V: Penutup, yang memuat tentang a) kesimpulan, dan b) saran.



