

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik, dan peserta didik dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, minat, bakat dan perkembangan fisik maupun psikologis (PERMENDIKBUD RI, 2016).

Pendidikan di sekolah dasar atau sederajat memberikan kontribusi penting dalam membangun pengetahuan dasar peserta didik, untuk kemudian di gunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, untuk membangun pondasi bagi kehidupan peserta didik untuk mempersiapkan mereka bertanggung jawab pada diri sendiri sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Oleh sebab itu, pembelajaran di SD harus menjadi bekal dasar mereka (Nianti, Adilah and Prasetyo, 2024).

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta

didik. Hal tersebut dapat diupayakan dengan cara-cara yang sesuai dengan pembelajarannya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik (Yayuk, 2019). Maka dari itu, untuk memperoleh hasil belajar berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik guru harus melibatkan kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang pelajaran matematika. Pembelajaran yang dimaksud di sini adalah kegiatan guru yang memberikan peserta didik pengalaman belajar sehingga tercipta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan melalui model terbimbing (Yayuk, 2019). Namun pada kenyataannya, sebagian peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan membosankan.

Peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan di MI Ma'arif 09 Pucung Lor untuk memperoleh gambaran awal pembelajaran matematika di kelas V. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran di MI Ma'arif 09 Pucung Lor masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan diselingi tanya jawab yang mana guru lebih mendominasi pembelajaran. Kegiatan tanya jawab dilakukan untuk merangsang partisipasi

peserta didik dalam pembelajaran. Namun pada saat pelaksanaan pembelajaran sebagian peserta didik ada yang memperhatikan ada juga yang acuh terhadap apa yang sedang disampaikan oleh guru. Kebiasaan pasif yang dilakukan peserta didik tersebut menjadikan peserta didik malu bertanya mengenai materi yang belum dipahami sehingga suasana kelas terasa sangat monoton dan kurang menarik yang kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut hasil pengamatan peneliti melalui wawancara dengan guru wali kelas V MI Ma'arif 09 Pucung Lor diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika kelas V masih rendah karena dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga kurang termotivasinya siswa dalam pelajaran matematika. Sedangkan dalam proses dalam belajar sangat diperlukan motivasi untuk hasil yang optimal, makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula pelajaran itu (Hazhari dkk, 2025). Selain itu, peserta didik kurang terbiasa berlatih mengerjakan soal-soal secara mandiri di rumah, hanya belajar pada saat disekolah saja. Akibatnya ketika guru mengulang pembelajaran yang sama peserta didik menjadi lupa bagaimana cara mengerjakannya (Wawancara kepada ibu Inni Nur Hidayati, 2024).

Selain melakukan wawancara terhadap wali kelas, peneliti juga melakukan wawancara dengan 3 siswa kelas V. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa siswa merasa bosan pada

saat pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan guru menyampaikan materi saja. Tetapi ketika ada materi yang kurang dipahami, hanya beberapa siswa saja yang berani bertanya. Selain itu, sebagian besar siswa sudah tertanam difikiran mereka bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami. Akibatnya, pada saat guru menjelaskan siswa cenderung acuh dan malas. Hal tersebut membuat siswa susah menguasai materi matematika dan membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal. Oleh itu, banyak siswa kelas V yang memiliki nilai rendah pada mata pelajaran matematika (wawancara kepada siswa kelas V, 2024).

Dilihat dari permasalahan-permasalahan di atas maka perlu dilakukan peningkatan proses pembelajaran matematika. Langkah yang bisa diambil yaitu memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Arend dalam (Mulyono, 2018) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) pelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas. Salah satu komponen pembelajaran yang berpengaruh

terhadap keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu model pembelajaran *cooperative learning*.

Model pembelajaran *cooperative learning* (model pembelajaran kooperatif) merupakan proses pembelajaran yang menggunakan sistem belajar kelompok. Perbedaan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama didalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya kemampuan akademik tetapi juga aspek kerjasama. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas model pembelajaran kooperatif (Hasnah and Himami, 2021). Hal tersebut membuat model pembelajaran kooperatif dinilai menjadi model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa

dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Adapun komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: penyajian kelas (*Class Presentations*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), pertandingan atau lomba (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams Recognize*) (Hasnah and Himami, 2021). Dalam model pembelajaran ini peserta didik dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat membangun kemandirian dalam memahami materi pelajaran dan percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi. Sedangkan peran guru adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran TGT juga dipilih karena didukung dengan adanya penelitian yang menunjukkan bahwa TGT mampu berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian milik dede dan yadi (Adiputra dan Heryadi, 2021), menjelaskan bahwa model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa di kelas. Selain itu, peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran TGT juga dibuktikan dengan penelitian milik (Adiputra and Heryadi, 2021). Dari hasil penelitian di atas menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari diterapkannya model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang monoton pada mata pelajaran matematika membuat peserta didik cenderung menjadi malas belajar, mengabaikan tugas dan tidak adanya usaha untuk belajar secara mandiri maupun sekedar membaca literatur. Menganggap bahwa pekerjaan rumah hanya sebagai menggugurkan kewajiban saja, tidak peduli apakah pekerjaan rumah tersebut bermakna atau tidak. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki semangat belajar pada mata pelajaran matematika dibutuhkan peranan guru untuk merancang pembelajaran yang bisa merangsang semangat dan membuat pembelajaran matematika lebih bermakna dengan membuat variasi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif bekerja sama dalam kelompok, menuangkan ide dan gagasan yang kemudian diharapkan berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V MI Ma’arif 09 Pucung Lor”.

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi hanya terfokus pada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar Matematika di MI Ma'arif 09 Pucung Lor kelas V.

C. Definisi Operasional

Menurut (Sugiyono, 2024) Definisi operasional merupakan penjabaran dari hipotesis. Definisi operasional pada penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) (variabel bebas) dan hasil belajar matematika (variabel terikat). Definisi operasional variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu merupakan model pembelajaran yang diawali dengan guru memberikan informasi terkait materi yang akan diujikan, kemudian guru mengelompokkan peserta didik, setelah itu mengarahkan peserta didik untuk melakukan turnamen dalam bentuk permainan yang menarik semangat siswa, kemudian guru melakukan penilaian atau pengskoran pada seluruh kelompok dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Dan variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar matematika. Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajarnya. Pada penelitian ini berfokus pada ranah kognitif dan afektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah “Apakah penerapan model pembelajaran *kooperative learning* tipe (*TGT*) *Teams Games Tournament* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V MI Ma’arif 09 Pucung Lor?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Ma’arif 09 Pucung Lor.

F. Manfaat Penelitian

Dari pemaparan di atas, manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menguatkan teori tentang Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Ma’arif 09 Pucung Lor.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan diterapkannya model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang

kemudian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Kelas V MI Ma'arif 09 Pucung Lor.

- b. Bagi pendidik, menyumbangkan inovasi pembelajaran kepada guru yang dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- c. Bagi Penulis, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dengan melakukan praktek penelitian secara langsung di MI Ma'arif 09 Pucung Lor untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V untuk kemudian dapat dijadikan acuan pada penelitian sejenisnya.