

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu diperlukan berbagai inovasi seperti pengembangan kurikulum. Salah satu usaha yang ditempuh oleh pemerintah yaitu penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum Tahun 2013. Pelaksanaan kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik integratif, yang terdiri atas pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, IPA, dan SBdP, kecuali pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, VI (Permendikbud Nomor 24, 2016). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan individu agar memiliki kemampuan sebagai pribadi yang memiliki iman, produktif, kreatif, dan inovatif serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara (Suarjana dan Japa, 2015). Kurikulum 2013 menekankan bahwa siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah. Salah satu pembelajaran yang dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif adalah pembelajaran Matematika.

Pembelajaran Matematika diperlukan untuk proses penghitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Dasar pembelajaran Matematika di sekolah dasar yaitu menanamkan konsep-konsep dasar Matematika sederhana yang menjadi pengetahuan awal siswa (Cahyaningsih, 2017). Pembelajaran Matematika menekankan pada proses

pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kecerdasan, dan memberikan perubahan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Tujuan mata pelajaran Matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah siswa mampu: (1) memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan konsep Matematika secara efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat maupun menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika; (3) memecahkan masalah mulai dari memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menginterpretasikan solusi yang didapat; (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas permasalahan; dan (5) menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan sehari-hari, yaitu percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan minat dalam mempelajari Matematika (Depdiknas dalam Effendi, 2012).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika yang dibelajarkan di kelas seharusnya menjadi pembelajaran yang menarik, mudah dipahami oleh siswa, menggugah semangat, menantang, terlibat aktif, dan pada akhirnya membuat siswa cerdas dalam belajar Matematika. Dengan mempelajari Matematika, kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif dapat berkembang, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat disertai dengan penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran Matematika. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika, maka guru harus mengupayakan agar semua siswa mengerti dan memahami materi yang diajarkan.

Namun kenyataan di lapangan, guru kelas V di SD Gugus VI Kecamatan Seririt menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Gugus VI Kecamatan Seririt yang dilakukan pada tanggal 4 dan 5 November 2019, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Matematika siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang diberikan guru, sehingga siswa jarang dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan pembelajaran terasa membosankan. Selain itu, siswa jarang belajar Matematika dan kurang berkonsentrasi pada saat menerima pelajaran Matematika sehingga kemampuan siswa dalam materi pelajaran Matematika rendah.

Selain wawancara, juga dilakukan observasi ke kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang masih mengerjakan PR di kelas dan siswa jarang membahas pelajaran Matematika di kelas. Guru hanya menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran. Guru jarang membentuk kelompok belajar siswa untuk saling bekerja sama antar anggota kelompok, sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi bosan dan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Perhatian siswa mudah teralihkan oleh hal-hal lain di luar pelajaran, seperti bermain, mengganggu temannya, dan berbicara dengan temannya, sehingga kondisi kelas seperti ini tidak optimal untuk melanjutkan proses pembelajaran. Setelah melakukan observasi, selanjutnya dilakukan studi dokumentasi.

Studi dokumentasi dilakukan untuk memperkuat dan memperjelas hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen di SD Gugus VI Kecamatan Seririt, diperoleh daftar hasil UTS

Matematika pada ranah kognitif siswa kelas V semester I tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar Matematika siswa kelas V disajikan pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1
Hasil UTS Matematika Siswa Kelas V Semester I di Gugus VI
Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
					Jumlah	%	Jumlah	%
1.	SDN Patemon 1	18	53,06	58	5	27,78	13	72,22
2.	SDN Patemon 2	14	52,86	57	4	28,57	10	71,43
3.	SDN Patemon 3	18	54,17	66	3	16,67	15	83,33
4.	SDN Patemon 4	26	55,38	64	5	19,23	21	80,77
5.	SDN Patemon 5	14	49,64	60	4	28,57	10	71,43
6.	SDN Unggahan 1	26	55,96	65	7	26,92	19	73,08
7.	SDN Unggahan 2	21	55,71	62	6	28,57	15	71,43
Jumlah		137			34	176,31	103	523,69
Rata-rata						25,19%		74,81%

(Sumber: Guru Kelas V di SD Gugus VI Kecamatan Seririt)

Berdasarkan perolehan data, rata-rata skor hasil belajar Matematika siswa masih di bawah KKM. Siswa yang tidak mencapai KKM lebih banyak dibandingkan siswa yang mencapai KKM. Rata-rata persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 25,19% dan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 74,81%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil UTS Matematika pada ranah kognitif siswa kelas V di SD Gugus VI Kecamatan Seririt masih tergolong rendah.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran inovatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan berbeda. Melalui pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling menciptakan interaksi sesama siswa untuk saling bekerja sama. Ada tiga alasan mendasar dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif solusinya. Pertama, didasarkan pada pandangan guru bahwa siswa sekolah dasar sangat menyenangi berbagai bentuk permainan, sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, menurut keterangan dari guru kelas V di SD Gugus VI Kecamatan Seririt, model ini belum pernah digunakan, khususnya dalam membelajarkan siswa pada materi pelajaran Matematika. Ketiga, siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, dapat saling bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan belajar lebih giat yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran antar sesama siswa, mengandung unsur permainan, dan mudah untuk diterapkan. Agar model pembelajaran dapat berjalan secara optimal, maka dapat dibantu dengan menggunakan media video sebagai media pembelajaran. Media video sebagai media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media video membuat proses pembelajaran menjadi menarik yang dapat mencapai efektivitas proses pembelajaran dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi

yang dipelajari. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di Gugus VI Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Seririt.
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.
3. Guru jarang membentuk kelompok belajar siswa, sehingga jarang adanya interaksi dan kerja sama sesama anggota kelompok siswa.
4. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran yang diberikan guru.
5. Beberapa siswa malas mengumpulkan tugas tepat waktu yang dapat dilihat dari beberapa siswa yang masih mengerjakan PR di sekolah.
6. Siswa jarang belajar Matematika dan kurang berkonsentrasi pada saat menerima pelajaran Matematika sehingga kemampuan siswa dalam materi pelajaran Matematika rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas karena keterbatasan waktu, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya hasil belajar Matematika pada ranah kognitif yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video pada siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Bertolak dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam bidang pendidikan sebagai pengembangan teori pembelajaran, khususnya pelajaran Matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta menyenangi pembelajaran Matematika yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi para guru mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika di kelas.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan informasi kepada pihak sekolah untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi para peneliti lain dan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian sejenis dalam bentuk variasi yang berbeda.

