

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang paling mendasar pada pendidikan formal yang mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Hal ini dikarenakan pendidikan di sekolah dasar adalah pondasi pengetahuan awal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan sekolah dasar berperan sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan dasar bagi siswa. Pendidikan sekolah dasar bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku siswa melalui pembelajaran sehingga siswa memiliki pengetahuan serta keterampilan tertentu. Nurdyansah dan Fitriyani (2018) menyatakan bahwa pendidikan sekolah dasar bertujuan untuk membekali kemampuan dasar kepada siswa dan mengembangkan kehidupan sebagai pribadi yang baik untuk ke tahap pendidikan berikutnya. Pembelajaran yang diselenggarakan pada pendidikan sekolah dasar masih bersifat umum.

Saat ini pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sudah ditetapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini menerapkan sistem pembelajaran berbasis tematik integratif (terpadu). “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, inovatif dan aktif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara” (Kemendikbud, 2018). Pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik yang muatan pelajarannya antara lain Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS,

PPKn, dan PJOK khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Kemendikbud (2018) menyatakan,

Muatan materi Matematika di SD dalam pembelajaran kurikulum 2013 mencakup empat kompetensi inti yaitu: 1) menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, 2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara, 3) memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain, 4) menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pelajaran Matematika lebih menekankan pada pemahaman anak secara mendalam dan bukan bersifat hafalan. Menurut Purwaaktari (2015) Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan mempelajari Matematika, kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis dapat berkembang. Belajar Matematika harus dengan pemahaman secara aktif untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan baru dari pengalaman serta pengetahuan sebelumnya (Nasution, 2015). Pembelajaran Matematika lebih mengutamakan kemampuan menggunakan konsep dan keterampilan matematis untuk memecahkan masalah. Hamzah (dalam Nuryati & Safiitri, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika merupakan proses membangun dan mengembangkan pemahaman seseorang tentang fakta, konsep, prinsip, serta *skill* sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran Matematika merupakan proses pembelajaran yang menekankan pada pola berpikir dan mengorganisasikan segala pembuktian yang logis agar

dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa terhadap materi Matematika dengan cara membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan pelajaran.

Pada usia sekolah dasar, Matematika harus benar-benar dipahami secara mendalam agar nantinya materi yang didapat akan berguna untuk tahap pendidikan ke jenjang berikutnya. “Pembelajaran Matematika sangat perlu diasah sejak dini karena Matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, serta merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari” (Nasution, 2015:111). Saat ini, pelajaran Matematika terutama di tingkat pendidikan sekolah dasar masih sangat memerhatikan. Hal ini diperkuat dari hasil observasi dan wawancara pelajaran Matematika di kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan pada tanggal 21 sampai 24 Oktober 2019.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru, sehingga siswa tidak dapat berkembang secara mandiri. Saat proses pembelajaran, siswa jarang melakukan diskusi kelompok yang menyebabkan kurangnya interaksi dan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru (*teacher centered*), sehingga siswa belum siap untuk menguasai materi pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa masih pasif dan menunggu informasi yang disampaikan oleh guru. Kebanyakan siswa masih sering menghafal jawaban daripada memahami konsep dalam pelajaran Matematika.

Dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan pada tanggal 21 sampai 24 Oktober 2019 didapatkan informasi

bahwa (1) siswa masih kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, (2) guru jarang dalam memanfaatkan model pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran, (3) guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Di samping wawancara dan observasi, juga dilakukan pencatatan dokumen tentang hasil Penilaian Tengah Semester (PTS). Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, diketahui rata-rata PTS dan KKM hasil belajar Matematika siswa seperti yang disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai PTS Matematika Siswa Kelas IV pada Semester I di SDN
Gugus VI Kecamatan Sawan

No	Sekolah	Jumlah siswa	KKM	Jumlah Pencapaian KKM (orang)		Persentase Pencapaian KKM (%)	
				Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1	SDN 1 Sangsit	26	67	10	16	38,46	61,54
2	SDN 4 Sangsit	22	67	8	14	36,36	63,64
3	SDN 7 Sangsit	22	67	8	14	36,36	63,64
4	SDN 8 Sangsit	26	67	12	14	46,15	53,85
Jumlah		96	-	38	58	157,33	242,67
Rata-rata		-	-	-	-	39,58	60,42

(Sumber: Wali kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan, 21- 24 Oktober 2019)

Berdasarkan data Tabel 1.1 diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 38 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 58 siswa dari total 96 siswa. Jika dilihat dari rata-rata presentase pencapaian KKM sebanyak 60,42% siswa belum mencapai KKM dan hanya 39,58% yang mencapai KKM. Jadi dari hasil presentase tersebut dapat menunjukkan Penilaian Acuan Patokan (PAP)

bahwa hasil belajar Matematika siswa masih rendah. Menyikapi hal tersebut, perlu dilakukan upaya alternatif dalam pembelajaran oleh guru dengan melibatkan siswa secara aktif. Perlu adanya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun inovasi dalam pembelajaran diantaranya dengan penerapan model, media, pendekatan, dan metode pembelajaran.

Salah satu model yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran Matematika adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dalam sebuah kelompok atau tim saling bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Siregar dan Nara (2015), bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar berkelompok dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk mengerjakan tugas bersama-sama untuk memperoleh pemahaman yang sama (Rahayu & Nuryata, 2013).

Ada banyak tipe model dalam pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran *tournament* akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Komalasari (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan yang membuat siswa antusias dalam belajar. Jika siswa merasa senang untuk mengikuti sebuah pembelajaran, maka semangat belajar siswa akan

meningkat yang nantinya akan memengaruhi hasil belajarnya. Selain itu, siswa berkompetisi dalam suasana yang konstruktif positif. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan siswa akan bersaing dengan siswa lainnya yang memiliki kemampuan akademis setara, sehingga lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas. Taniredja., dkk. (2012:89) mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran TGT yaitu:

- 1) memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya,
- 2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi,
- 3) mengurangi perilaku mengganggu terhadap sesama siswa saat pembelajaran berlangsung,
- 4) motivasi belajar siswa bertambah,
- 5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan,
- 6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

Gunarta (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila diterapkan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diaplikasikan dengan model pembelajaran TGT adalah media *question card*. Menurut Handayani (2017:4) bahwa “*question card* terdiri dari dua kata yaitu *question* (pertanyaan) dan *card* (kartu)”. *Question card* adalah kartu yang berisi pertanyaan/soal. Media pembelajaran *question card* adalah salah satu jenis dari media pembelajaran visual diam. Media pembelajaran *question card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 x 10 cm. Pada penggunaan *question card* siswa ditugaskan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu tersebut untuk mengumpulkan poin dalam kelompoknya masing-masing, sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu dengan media *question card*, siswa belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal. Penggunaan *question card* akan menumbuhkan

tanggungjawab karena setiap poin jawaban yang benar akan dikomulasikan dengan poin terdahulu, untuk menjadi tim terbaik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul sebagai berikut “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Bermediakan *Question Card* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 1.2.2 Rendahnya hasil belajar Matematika siswa.
- 1.2.3 Guru jarang menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif.
- 1.2.4 Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, sesungguhnya banyak faktor yang dapat memengaruhi kualitas dari proses belajar. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya penggunaan model pembelajaran dan pemanfaatan media dalam pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dengan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut dijelaskan manfaat penelitian tersebut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi positif terhadap teori-teori pendidikan terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) bermediakan *question card*, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa dan terciptanya pembelajaran yang bermakna.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan informasi bagi guru mengenai model pembelajaran yang tepat dan inovatif, khususnya tentang model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card* untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan oleh kepala sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan pada proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi oleh peneliti lain untuk penelitian yang sejenis dan sebagai acuan untuk mengembangkan model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card*.