

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu (Hamdayama, 2017:28). Dalam belajar terdapat sebuah perubahan yang bersifat permanen atau menetap pada diri seseorang dalam hal tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang pernah dilaluinya. Seseorang dikatakan telah belajar ketika seseorang tersebut dapat memperlihatkan perubahan perilakunya. Perubahan yang dialami oleh seseorang tersebut merupakan hasil dari belajar.

Menurut Rusman (2015:67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Disamping itu, hasil dari belajar juga berupa perubahan yang dialami seseorang dari belum bisa mengerjakan sesuatu menjadi bisa mengerjakan sesuatu disebabkan karena adanya proses latihan yang bersifat kontinu (berkelanjutan) dan fungsional. Semakin banyak belajar dan berlatih maka semakin besar kemampuan seseorang untuk menguasai sesuatu. Untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus perlu adanya faktor pendorongnya berupa metode pembelajaran yang menarik, minat belajar siswa, kesehatan siswa, kondisi jasmani siswa, serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam belajar.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut kemampuan dan pemahaman seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan logika, perhitungan dan pengukuran. Dalam pembelajaran matematika tentu menggunakan metode pembelajaran yang bisa membantu siswa memahami materi dengan baik. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti telah melakukan refleksi dengan guru kelas terkait permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Peneliti bersama guru kelas telah berdiskusi bagaimana upaya yang musti dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah berupa penerapan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta dapat melibatkan siswa seperti adanya permainan saat proses pembelajaran berlangsung. Namun hasil belajar siswa masih kurang maksimal, yang mana dapat mengakibatkan hasil belajar matematika siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 – 30 September 2022 di kelas IV SD Negeri 07 Gurun Laweh terhadap materi mata pelajaran matematika, terlihat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada saat itu masih didominasi oleh aktivitas guru di dalam kelas. Proses belajar mengajar lebih berfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan. Siswa hanya menunggu semua materi yang dijelaskan guru, kemudian mencatat, dilanjutkan dengan pemberian latihan atau tugas untuk

di rumah. Pada saat menjelaskan materi guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal di atas diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 04 Oktober 2022 bersama guru kelas IV di SD Negeri 07 Gurun Laweh menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh aktivitas guru di kelas yang mana proses pembelajaran lebih berfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan, metode pembelajaran yang sering diterapkan guru adalah metode ceramah yang mana pada metode ceramah ini siswa hanya mendengarkan materi dan diakhiri penugasan, pada penugasan ini terlihat bahwa siswa masih ada yang belum paham dengan materi yang diajarkan guru.

Ketidakhahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik, mengakibatkan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester I siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Matematika Kelas IV SD N 07 Gurun Laweh

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas (≥ 75)		Siswa yang tidak tuntas (< 75)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV	19	6	31,58 %	13	68,42 %

Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 07 Gurun Laweh

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa siswa yang tuntas yaitu nilainya yang lebih sama dari 75 ada 6 orang sedangkan siswa yang nilainya tidak tuntas yaitu kurang dari 74 ada 13 orang . Untuk mengatasi siswa yang tidak tuntas terhadap hasil belajar matematika diperlukan sebuah metode yang memicu ketertarikan siswa dalam belajar, mungkin itu dengan adanya permainan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya permainan dalam kegiatan pembelajaran siswa akan lebih tertarik terhadap materi pembelajarannya sehingga siswa fokus dalam belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Salah satu model yang melibatkan permainan dalam proses pembelajaran adalah metode *Team Games Tournament* (TGT).

Metode *Team Games Tournament* (TGT) lebih memusatkan pembelajaran kepada siswa melalui permainan yang dilakukan secara kelompok. Menurut Slavin (2015:78), metode *Team Games Tournament*

(TGT) merupakan metode pembelajaran yang diterapkan menggunakan turnamen akademik di mana kelompok belajar siswa berlomba dengan anggota tim yang lain untuk meraih skor tertinggi. Metode *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai tujuan salah satunya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pada saat proses pembelajaran metode *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan sebuah permainan, dengan adanya permainan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan.

Berdasarkan uraian di atas agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa tanpa adanya perbedaan maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 07 Gurun Laweh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan dalam pembelajaran matematika yaitu :

1. Proses belajar mengajar lebih berfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan.
2. Pada saat menjelaskan materi guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga kurang menarik perhatian siswa.

3. Hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah yaitu sebanyak 6 orang yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 31,58 %.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, agar penelitian ini lebih terarah dan terkontrol, maka permasalahan yang akan dikaji dibatasi pada hasil belajar matematika siswa yang dilihat pada ranah kognitif tingkat C2 (pemahaman), C3 (penerapan) dan C4 (analisis) pada kelas IV SD Negeri 07 Gurun Laweh menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 07 Gurun Laweh ?”

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran yang diinginkan pada perumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 07

Gurun Laweh menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* yang bertujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan di kelas lebih menarik karena adanya unsur permainan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* di SD Negeri 07 Gurun Laweh.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh dua manfaat penelitian yakni secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika khususnya peningkatan mutu pembelajaran matematika melalui metode *Team Games Tournament (TGT)* di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi banyak pihak, antara lain bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

a. Manfaat bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan guru mampu menggunakan berbagai jenis model pembelajaran dan berbagai jenis media dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, guru juga tidak hanya berperan sebagai penyalur pengetahuan (*transfer*) tetapi juga sebagai inovator, fasilitator dan motivator.

b. Manfaat bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan ada dampak positif atau efek yang baik bagi siswa, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Dapat menambah pengalaman belajar siswa, bahwa dalam belajar tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi dapat juga dilakukan dengan menemukan sendiri konsep-konsep materi pelajaran yang sedang atau akan dipelajari.
- 2) Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Manfaat bagi Peneliti

Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, serta menambah pengetahuan atau wawasan peneliti tentang penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika.

