

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dikatakan sepanjang hayat (*long-life education*), artinya pendidikan terjadi kapanpun dan dimanapun baik yang disengaja maupun yang muncul dengan sendirinya yang dapat memberikan pendewasaan kepada siswanya (Ningsih, 2018: 2.523). Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan siswa dan guru, selama mengikuti proses pendidikan, siswa harus dengan tekun belajar agar menjadi pribadi yang berdaya saing tinggi. Pendidik dalam hal ini guru, selama proses pendidikan harus profesional dalam menjalankan profesinya dan selalu berkembang mengikuti perkembangan jaman sehingga seiring sejalan dengan perkembangan globalisasi (Yenni & Malalina, 2019: 27).

Dalam pendidikan, pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Azhar (Pohan, 2020: 1) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa

informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, dan dipandang sangat efektif untuk menyampaikan informasi, sehingga siswa dapat memahami dengan baik. Pembelajaran di sekolah meliputi pembelajaran dalam berbagai pelajaran termasuk pembelajaran matematika (Ningsih, 2018: 2.524).

Hakikatnya pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk membangun suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika. Sedangkan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan membangun suasana lingkungan sekolah/kelas yang memungkinkan kegiatan belajar matematika siswa (Mawati, dkk. 2022: 42).

Pembelajaran yang mengantarkan pada peranan tersebut masih menjumpai banyak kendala, sampai saat ini mata pelajaran matematika masih menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang selalu berkaitan dengan angka dan membebani otak dalam berfikir (Anugrahini & Windrawanto, 2017:76).

Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran matematika yang sering membuat siswa kurang memahaminya adalah materi pembagian bersusun. Siswa kelas IV Sekolah Dasar seharusnya sudah bisa dan lancar dalam mengoperasikan perhitungan dalam mata pelajaran matematika akan tetapi

kebanyakan siswa masih sulit untuk memahami dan menguasai materi yang diberikan, masalah ini disebabkan karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain penjelasan guru masih terlalu abstrak, guru tidak mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran secara efektif, aktif dan kreatif (Dewiyanti, dkk. 2018:30)

Faktor lainnya adalah kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika, kebanyakan siswa tidak memperhatikan pelajaran dan sering mengobrol pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, oleh karena itu ketika siswa diberikan suatu soal oleh guru, siswa akan sulit memecahkannya. Selain dari siswa terdapat pula faktor penyebab dari guru, faktor tersebut yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku yang sudah sekolah sediakan sebagai bahan ajar. Ini yang menyebabkan siswa masih kesulitan dalam menjalankan operasi hitung khususnya pembagian (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017:164).

Selanjutnya mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas cenderung kurang aktif. Pembelajaran yang berlangsung hanya berpusat pada guru dengan menggunakan bahan ajar hanya pada buku pegangan guru. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memperhatikan pelajaran, mengantuk dan mengobrol. Kurangnya alat bantu dalam proses belajar menyebabkan siswa cenderung bosan. Oleh karena itu guru harus merubah kegiatan pembelajaran agar siswanya menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa dapat meningkat (Gunarta, 2018:115)

Berkaitan dengan masalah tersebut peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Masalah ini diketahui dari hasil analisis awal berupa kegiatan wawancara dan observasi kepada guru dan siswa kelas IV SDN Kaliwadas 03. Hasil dari wawancara guru kelas IV SDN Kaliwadas 03 pada tanggal 18 April 2023, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya: mengenai kurangnya siswa dalam memahami materi pembagian dan kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 April 2023 di kelas IV SDN Kaliwadas 03. Peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya: Mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai, untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa, guru hanya mengandalkan buku pegangan guru sebagai bahan ajar. Selanjutnya mengenai model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu guru membutuhkan sebuah model pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa pada materi pembagian rendah. Dari 24 siswa, terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai di atas nilai KKTP yaitu 64 dan 15 orang mendapatkan nilai dibawah KKTP.

Mengatasi permasalahan tersebut, langkah yang perlu dilaksanakan adalah perlu adanya perbaikan model pembelajaran agar dapat meningkatkan

hasil belajar siswa, salah satunya model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dijadikan wadah kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat *games tournament* yang diakhiri dengan penghargaan (Isrokatun & Amelia, 2018:143). Setiap anggota kelompok harus memahami betul materi ajar yang sedang dipelajari. Hal ini dapat membantu siswa pada saat turnamen. Setiap anggota kelompok berkompetisi atau melakukan turnamen dengan anggota kelompok lain, yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama. Pemberian skor kelompok diperoleh dari skor hasil turnamen setiap anggota kelompok. Dengan demikian, setiap anggota kelompok turut andil dalam memberikan skor kelompok.

Kegiatan belajar pada model *teams games tournament* beberapa kelebihan yaitu: Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengalaman dari diskusi kelompok, saling menghargai di antara siswa, siswa mendapatkan keterampilan bekerja sama, menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif, menumbuhkan keaktifan siswa (Isrok'atun & Amelia, 2018: 145).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ai Solihah (2016:51) yaitu tentang pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika, yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model *teams games tournament* ternyata lebih tinggi daripada hasil

belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika.

Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *colour board*. Penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran matematika, sebuah media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. karena media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih mudah, dan siswa juga lebih mudah menerima dan memahami materi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hani' Annuni (2019: 72) yaitu tentang peningkatan kemampuan berhitung menggunakan media *colour board* pada materi pembagian bersusun pendek siswa kelas III MI Al-Ihsan Sidoarjo, yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *colour board* yang dilakukan selama penelitian mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu kemampuan berhitung siswa pada materi pembagian bersusun pendek di kelas III MI Al-Ihsan Sidoarjo.

Model *teams games tournament* berbantuan media pembelajaran *colour board* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar, dengan berbantuan media *colour board* kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil. Karena selain mengutamakan keaktifan siswa model *teams games tournament* berbantuan media *colour*

board juga mendukung agar siswa mampu belajar secara lebih santai serta mampu bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 SDN Kaliwadas 03.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03
2. Penelitian ini menggunakan model *teams games tournament*
3. Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi pembagian

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 SDN Kaliwadas 03?
2. Adakah peningkatan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 SDN Kaliwadas 03?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian bilangan bersusun kelas 4 SDN Kaliwadas 03.
2. Mengetahui adanya peningkatan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 SDN Kaliwadas 03.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi Siswa
 - a. Proses pembelajaran matematika materi pembagian menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif
2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru disekolah dalam penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi pembagian.

3. Peneliti

Penelitian ini akan menjadi pengalaman, sebagai pembelajaran peneliti dalam memecahkan masalah yang ada di dalam kelas yaitu pada pembelajaran matematika materi pembagian. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut merupakan salah satu usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran dari sebelumnya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan agar tergambar dengan jelas hubungan antara bagian demi bagian dalam penelitian ini. Adapun penulisan skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, berikut dijabarkan sistematika penulisan penelitian, yaitu:

1. Bagian awal

Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, abstract, kata pengantar, moto dan persembahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian inti

Bagian inti terdiri dari lima bab dengan sub-bab yaitu: Bab I pendahuluan, bab II landasan teori, bab III metodologi penelitian, bab IV hasil dan pembahasan, bab V penutup.

a. Bab I

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

b. Bab II

Bab ini terdiri dari landasan teori dan kajian pustaka terdiri dari teori yang berisi deskripsi, analisis dan sintesis, kajian hasil-hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

c. Bab III

Bab ini terdiri dari metodologi penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

d. Bab IV dan V

Bab IV membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan dan Bab V berisi penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.

3. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran yang diperlukan dan biodata peneliti.