

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan pada siswa. Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.<sup>1</sup> Dalam implementasinya proses pembelajaran mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Saat ini begitu banyak macam strategi ataupun model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan prinsip atau teori pengetahuan yang dimiiki.<sup>2</sup>

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mendeskripsikan, melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran

---

<sup>1</sup> Ellan S. *Pengaruh model pembelajaran interaktif tipe picture and picture terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 38 Bengkulu Selatan*. Skripsi. (Bengkulu. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2021). hal. 1

<sup>2</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesional guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal.131-133

bagi para pendidik dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran. Model pembelajaran ini memiliki beberapa atribut dalam sebuah model yaitu basis teoretis yang koheren atau sebuah sudut pandang apa yang harus dipelajari dan bagaimana mereka belajar. Adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah 1) rasional, teoritis dan logis; 2) memiliki landasan pemikiran yang kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 3) lingkungan belajar yang kondusif agar tujuan pembelajaran tercapai.<sup>3</sup> Dengan begitu model pembelajaran menjadi hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, yaitu cara guru mengajar turut serta mempengaruhi hasil belajar anak di sekolah. Belajar tidak hanya sebagai penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Dikarenakan hal itu, gaya mengajar yang dapat melibatkan siswa belajar secara aktif dan kreatif diperlukan anak dapat mengerti materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik lagi.<sup>4</sup> Sesuai dengan tujuan pembelajaran agar peserta

---

<sup>3</sup> Fathurrohman, Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar. Ruzz Media, 2016), hal.29

<sup>4</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta:KENCANA, 2017), hal. 129.

didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan, pemecahan masalah dan pengambilan solusi di dalam dirinya.<sup>5</sup>

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar yaitu: Informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga pencapaian kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek dalam menilai hasil belajar siswa, di antara ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.<sup>6</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering kali di hadapkan masalah perkalian atau berhitung. Oleh karena itu dalam pendidikan formal sekolah dasar siswa telah diberikan materi tentang perhitungan atau yang kita kenal dengan pembelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari dalam memecahkan suatu persoalan. Salah satu cara memahami matematika yakni melalui proses kegiatan pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: KENCANA, 2017), hal. 129

<sup>6</sup> Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: Depublish,2019), hal.11

terdapat disekolah. Proses kegiatan pembelajaran matematika disekolah menjadi sarana dan wadah bagi siswa, untuk menyadari keberadaan matematika di dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika.<sup>7</sup>

Tujuan mata pelajaran matematika ialah menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika.<sup>8</sup> Mengacu pada tujuan pembelajaran matematika, maka diperlukan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan menarik minat dan motivasi dalam diri peserta didik sehingga peserta didik mampu menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah yang memiliki kemampuan memahami masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.

Pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 24 kota Bengkulu menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran matematika yang dilakukan biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional ini digunakan oleh guru

---

<sup>7</sup> Isrok'atus, Amelian Rosmala, *Model-model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal.42

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal.185

karena lebih mudah dalam pelaksanaannya dan tidak banyak menggunakan media dalam praktek kegiatannya. Di mana pembelajaran konvensional dimulai dengan pendahuluan, penyampaian materi dari guru, dan diselingi dengan tanya jawab. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan latihan dan penugasan kepada siswa. Artinya, dalam penggunaan model pembelajaran tersebut guru memiliki peran sebagai pusat informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran matematika hanya dilakukan dengan satu arah saja dan siswa lebih banyak mendengarkan dan tidak ada kegiatan yang dapat membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah, walaupun guru telah memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa. Namun hanya sebagian kecil siswa yang ingin bertanya, sedangkan siswa yang lainnya lebih banyak diam dan bermain dengan teman sebangkunya, sehingga guru harus menegurnya. Pada akhirnya dapat menyebabkan banyaknya siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Maka dari itu peneliti ingin menerapkan proses pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model

pembelajaran kooperatif. Penggunaan pembelajaran kooperatif digunakan untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga dampak positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa percaya diri. Di mana pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena model ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerjasama, sehingga hal ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengkaji dan menguasai materi matematika yang nantinya akan meningkatkan pemahaman siswa.

Ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dapat dipilih, salah satu diantaranya adalah pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap materi keliling dan luas bangun datar, karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melibatkan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi matematika menjadi menyenangkan dan menjadi lebih bermakna bagi siswa. Namun dalam pembelajaran *team games tournament* yang diterapkan dalam pembelajaran memiliki keterbatasan waktu serta kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelolah kelas.<sup>9</sup>

Selain itu *team games tournament* (TGT) mempunyai keunggulan yaitu memotivasi belajar siswa bertambah dan mudah diterapkan, dengan melibatkan semua siswa tanpa perbedaan status dan menggairahkan semangat siswa dalam belajar. Rusman mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-

---

<sup>9</sup> Muchtadi, M. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dan Konvensional Ditinjau Dari Gender pada Materi Operasi Pecahandi SMP*. Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains. 2013), 2(2), hal. 118-130.

masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu.<sup>10</sup> Sehingga hasil belajar anak didik pada pembelajaran matematika menjadi lebih baik, maka digunakannya media sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan dorongan semangat terhadap siswa adalah media kotak soal, dimana siswa akan mengambil soal dan mengerjakannya dengan aktif dan kreatif berdasarkan kemampuan mereka masing-masing.

Media kotak soal adalah salah satu dari berbagai media sederhana yang dapat digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang optimal. Kegunaan dari media ini adalah dapat mengajak siswa untuk bergerak secara aktif dan dapat menyerap kegiatan pembelajaran dengan baik.<sup>11</sup> Penggunaan media ini tentu saja dapat mengajak siswa belajar dengan lebih antusias dan bersemangat sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan aktif dan kreatif.

Berawal dari permasalahan ini, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kota soal yang dapat menarik perhatian dan semangat dari peserta didik. Proses pembelajaran akan terasa

---

<sup>10</sup> Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: Depublish,2019), hal.29-30

<sup>11</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014), hal.26



menyenangkan dan efektif apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa mengajak siswa berperan secara aktif dan kreatif. Kegiatan yang dapat mengajak siswa ikut terlibat di dalam proses pembelajaran, akan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Oleh karena itu saya mencoba untuk memvariasikan metode pembelajaran menggunakan model *team games tournament*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul: **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Kotak Soal Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SD Negeri 24 Kota Bengkulu.**

#### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka batasan masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang di eksperimenkan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kotak soal.
2. Penilaian dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) hanya penilaian kognitif.
3. Kelas yang digunakan berbatas kelas IV di SD Negeri 24 kota Bengkulu.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kotak soal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 24 kota Bengkulu?"

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kotak soal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 24 kota Bengkulu.

### E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat dari penelitian ini dimana terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan di sekolah dasar, menambah kajian ilmu pengetahuan dan menjadi pendukung teori untung kegiatan penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan tentang model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kotak soal terhadap

hasil belajar matematika di kelas IV serta diharapkan dapat menerapkan teori yang mengkaji suatu fenomena di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa baru dan menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika .
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi pada kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan metode pembelajaran matematika di sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam penelitian selanjutnya yang serupa dan pemberian temuan dalam penelitian ini sebagai upaya memperbaiki dan mengatasi permasalahan demi kemajuan hasil penelitian selanjutnya.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN:** Dalam pembahasan bab ini terdiri dari latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II KAJIAN TEORI:** Dalam pembahasan bab ini terdiri dari materi yang membahas tentang model pembelajaran serta pembahasan mengenai penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

**BAB III METODE PENELITIAN:** Dalam pembahasan bab ini tentang jenis dan sumber data penelitian, tempat dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

**BAB IV PEMBAHASAN:** Dalam pembahasan bab ini tentang deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

**BAB V PENUTUP:** Dalam bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran di dalam penelitian.