BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam pembangunan suatu negara. Dikutip dari undang-undang tentang pendidikan (Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003:2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berakar pada agama dan tradisi nasional Indonesia serta menjawab berbagai kebutuhan zaman.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran. Menurut Slavin dikutip dari buku Budiman menyebutkan pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, yang mana pada saat itu pengajar mendorong peserta didik untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran teman sebaya. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, penyusunan strategi instruksi yang dirancang oleh instruktur/pengajar pada kelompok kecil untuk melatih peserta didik bertanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya sendiri dan juga anggota kelompok.(Budiman 2020:20).

Kemenarikan media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Kemenarikan akan menentukan apakah suatu media dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa untuk belajar dengan memanfaatkan media yang tersedia. Kemenarikan juga berperan penting untuk membuat siswa untuk mau lebih banyak terlibat dalam pembelajaran secara penuh (Sudjana, N., & Rifai 2013:4). Dengan kata lain, dapat dinyatakan bahwa semakin menarik sebuah media pembelajaran, maka pemahaman siswa tentang suatu materi pelajaran juga dapat meningkat.

Tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotor) dapat berkembang dengan maksimal. Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk life skill sebagai bekal hidupnya. (Helmiati 2012:19)

Dari model pembelajaran tersebut ada sebuah ayat yang menjelaskan tentang bagaimana cara kita memanfaatkan sebuah pengetahuan yang dapat membantu memberikan dampak positif terhadap pencapaian yang dilalui dalam suatu proses memberikan ilmu pengetahuan, berikut ayatnya:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Q. S An-Nahl (16):78) (Al-Queraan 2019)

Dari penjelasan diatas sudah tertera bahwa manusia itu terlahir dalam keadan tidak mengetahui sesuatu kecuali diajarkan, begitu pula dengan para guru dalam pemanfaat media teknologi untuk dapat digunakan dengan sebijak mungkin sesungguhnya kemudahan atau kepintaran itu hanya titipan Allah SWT. Oleh

karena itu bersyukurlah terhadap Allah SWT yang telah memberikan otak untuk dapat berpikir dan mulut untuk dapat berbicara dengan bijak.

Matematika merupakan sebuah istilah bidang studi yang menemukan dan mengorganisasikan metode, teori dan teorema yang dikembangkan dan dibuktikan untuk kebutuhan ilmu-ilmu sains serta matematika itu sendiri mencakup teori bilangan studi tentang bilangan, aljabar tentang rumus dan struktur-struktur terkait, geometri tentang bentuk dan ruang yang membuatnya, analisis tentang perubahan berkelanjutan, dan teori himpunan digunakan sebagai fondasi untuk segala matematika.

Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Matematika adalah ilmu yang mempelajari pemikiran logis dan masalah yang berkaitan dengan angka atau bilangan yang dapat membantu siswa menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan. Kebanyakan dari siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. (Pane 2022 : 38-44)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 76 Kota Bengkulu sebagai data awal penelitian. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 15 Agustus 2024, yang dimana peneliti mewawancarai salah satu guru wali kelas V B ibu armylita, S. Pd mengatakan bahwa didalam kelas V B yang diajar oleh ibu armylita berjumlah 29 siswa-siswi yang dimana ada 18 siswa belum memahami soal matematika, 12 siswa yang memahami matematika dan memenuhi syarat kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika yaitu 65 . Peneliti juga mewawancarai guru kelas V A dan V C hasilnya sama dengan kelas V B dimana siswa-siswi kurang memahami soal matematika dalam bentuk cerita. Dari hasil wawancara tersebut peneliti melakukan observasi pada kelas V ditemukan bahwa ada beberapa siswa-siswi kelas V mengalami kurangnya memahami soal Matematika yang berbentuk cerita, namun jika dalam penjelasan materi keliling bangun datar yang dilakukan guru pada siswa-siswi kelas V mereka memahami,

siswa-siswi mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal berbentuk cerita jika soal yang diberikan guru tidak berbentuk cerita langsung pada point inti siswa-siswi bisa mengerjakan soal tersebut.(Apriyani 2024)

Dalam hal ini siswa-siswi masih merasakan kebingungan untuk memahami soal berbentuk cerita, guru juga sudah memberikan sebuah bimbingan serta membuat sebuah praktek langsung agar siswa dan siswi dapat memahami apa yang dimaksud dari soal-soal yang ada di LKS dan di buku cetak tersebut, guru kelas V tidak menyalahkan siswa-siswi sepenuhnya guru kelas juga berpikir kesalahan ini terjadi dari awal mula siswa-siswi belajar dikelas rendah, namun guru tidak menyerah dalam mengatasi kurangnya pemahaman soal cerita yang dialami oleh siswa-siswi kelas V sehingga memberikan dampak pengaruh terhadap hasil belajar siswa-siswi terutama pada mata pelajaran matematika, metode pembelajaran yang digunakan guru kelas yaitu ceramah, tanya jawab, tutur teman sebaya. Pendekatan yang dilakukan guru kelas yaitu *saintifik*, yang dimana guru melibatkan siswa-siswi dalam penjelasan sebuah materi, model pembelajaran yang digunakan guru kelas yaitu kooperatif.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus bisa memberikan soal berbentuk cerita kepada siswa-siswi dengan menarik dan mudah dipahami, ada beberapa proses guru dalam pembuatan soal cerita yaitu 1. Relevan dengan materi yang sedang dipelajari agar siswa-siswi dapat memahaminya 2. Guru harus bisa menggunakan bahasa yang jelas pada saat pembuatan soal cerita dan menghindari kalimat yang membingungkan 3. Soal cerita sebaiknya bisa diangkat dari masalah yang relevan seperti pada kehidupan sehari-hari 4. Setelah soal cerita dibuat, lakukan evaluasi dan revisi untuk memastikan kualitas dan kejelasan soal tersebut 5. Pertimbangkan penggunaan media pembelajaran seperti benda visual untuk memperjelas konsep soal cerita.

Dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Peneliti terdorong untuk melihat perubahan melalui penerapan model pembelajaran TGT dalam hasil belajar siswa, maka penulis akan melakukan penelitian yang Berjudul. "Model Pembelajaran Kooperatif *Team*

Game Tournament (TGT) Berbasis Media Gurita Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 76 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kesiapan guru dalam membimbing siswa yang kurang memahami soal matematika berbentuk cerita
2. Guru belum memiliki strategi yang tepat dalam menciptakan suasana kelas yang aktif agar murid tidak merasa jenuh.
3. Guru kelas hanya menggunakan satu model pada pembelajaran matematika
4. Guru belum menguasai media pembelajaran yang tepat untuk pelajaran matematika
5. Siswa-siswi kurang tertarik dengan soal matematika dalam bentuk cerita

C. Batasan Masalah

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul ini kedalam penelitian agar masalah yang dibahas tidak melebar maka peneliti memberikan batas masalah ini dengan batasan hanya meneliti terhadap Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament (TGT)* yang diterapkan kedalam kelas *experiment*, media berbasis Gurita yang berbentuk visual, media gurita ini dibuat langsung oleh peneliti, media ini membantu peneliti dalam penerapan model pembelajaran TGT yang bertujuan melihat Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V, hasil belajar siswa dan siswi kelas V diperoleh melalui *posttest* yang dimana *posttest* berbentuk soal isian dan dilakukan setelah model dan media diterapkan dikelas tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

Apakah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament (TGT) Berbasis Media Gurita* lebih baik dari hasil belajar siswa kelas kontrol?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk melihat apakah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Kooperatif Team Game Tournament* (TGT) Berbasis Media Gurita lebih baik dari hasil belajar siswa kelas kontrol?

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan tehnik secara efektif dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Team Game Tournament* (TGT) Berbasis Media Gurita terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran kelas V SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

2. Secara praktis

- a. Bagi Siswa. Siswa merasa senang dan bersemangat jika adanya game diakhir pembelajaran
- b. Bagi Guru. Sebagai rujukan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan topik pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan guru.
- c. Bagi Sekolah. Sebagai bahan referensi bagi sekolah dalam mengupayakan kualitas pendidikan serta penggunaan sarana dan prasarana yang bermanfaat .