

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah tahap yang terjadi secara kompleks pada setiap orang selama hidupnya. Proses tersebut terjadi karena sebuah hubungan antara individu dengan lingkungannya, sehingga kapan saja dan di mana tempatnya bisa terjadi belajar. Pertanda jika seseorang pernah belajar ialah ada perubahan perilaku pada seseorang yang bisa diakibatkan karena terdapatnya transisi pada tingkat pemahaman, keahlian serta tindakannya.¹

Abad ke-21, desakan pada kompetensi makin bertumbuh, seiring dengan pemikiran yang disampaikan Morocco bahwa pada abad ke-21 minimum ada empat kategori belajar yang wajib dipahami yaitu kecakapan yang tinggi untuk memahami, berpikir responsif, bekerja sama, serta berkomunikasi. Kemudian dikembangkan dengan maksimal lewat ketrampilan-ketrampilan multiterasi.²

Kemampuan itu memerlukan pandangan responsif, sistematis, logis, kreatif, serta mau berkolaborasi secara efektif. Semua itu bisa dikembangkan lewat belajar matematika sebab antar konsepnya mempunyai format serta keterikatan yang kuat dan jelas, sehingga menyebabkan siswa ahli berpikir rasional.

Dalam proses belajar mengajar matematika peranan guru sangatlah besar, di sekolah guru selaku pembina siswa, media belajar siswa serta motivator siswa, dengan demikian guru perlu mengetahui dan memahami keadaan siswa, sehingga guru dituntut untuk dapat melakukan pengajaran yang baik terhadap pelajaran matematika.

Matematika masih menjadi mata pelajaran yang mengerikan sampai sekarang bagi siswa, dan dianggap paling sulit oleh siswa pada umumnya. Selama ini siswa jarang

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2000), 1.

²Anunrahman, *belajar dan pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 21.

diberikan peluang untuk mengembangkan kecakapannya ketika menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika. Guru tidak membiasakan siswa untuk melatih melakukan pemecahan masalah ketika pembelajaran sehingga rata-rata presentase kemampuan siswa dalam pemecahan masalah termasuk kedalam kategori rendah.

Timbulnya sikap yang tidak tepat ketika pembelajaran matematika sering dijumpai karena pemahaman yang masih setengah-tengah. Gawatnya lagi bisa menimbulkan pemikiran yang negative. Masalah yang simple dan sering ditemui hingga sekarang yaitu memberi pengertian tentang perkalian, guru memerintah mengingat serta berdiri di depan kelas. Siswa yang tidak ingat akan dikenai hukuman dengan disuruh berdiri di sudut kelas sampai pelajaran matematika usai.³

Sekolah dasar adalah tingkat pendidikan paling rendah di struktur pendidikan formal di Indonesia. Tujuannya menurut Mirasa dkk diartikan sebagai tahap peningkatan kecakapan dasar tiap siswa, yang mereka belajar dengan aktif karena motivasi didalam diri serta dukungan kondisi yang memberikan keringanan untuk perkembangan dirinya secara optimal.

Guru adalah indikator yang mensyaratkan tercapai atau tidak siswa mengikuti proses belajar. Guru wajib mengerti dengan benar mengenai tujuan pembelajaran, sistem memuaskan tujuan mendidik, menentukan serta memilih sistem pengajaran secara khusus sesuai tujuan yang ingin dicapai, mengerti materi pelajaran secara maksimal memakai beragam sumber, menentukan alat peraga, pilihan ujian serta pemakaiannya, dan pemahaman mengenai perangkat penilaiannya.

Keberhasilan aplikasi sebuah rencana pembelajaran di kelas bergantung pada ketrampilan guru ketika memakai strategi, tehnik, serta metode pembelajaran.⁴

Situasi yang bebas dan tidak tertekan, interaksi antar teman serta adanya permainan lebih disukai siswa. Siswa

³Dadi Supriadi, *MATRIK (Menjadikan Matematika Lebih Mudah dan Menyenangkan)*, (Bandung: Nuansa, 2013), 4.

⁴ Hamalik, Oemar, *Psikologi belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012), 56.

menjadi tekun belajar, memperhatikan penjelasan guru, serta mengerjakan tugas rumahnya jika ditumbuhkan situasi yang menggembarakan dan merasa tertantang. Tiap siswa mempunyai keunggulan serta kekurangannya, sehingga tahap penyamaan serta penyeragaman bisa menimbulkan kekhasan yang wajib diapresiasi serta diberi kesempatan supaya bisa lebih berkembang.

Pemikiran siswa sering berbeda dengan orang dewasa (guru). Guru harus bisa mendalami metode serta anggapan siswanya. Tapi justru hal sebaliknya yang terjadi. Materi pendidikan sering disampaikan melalui orasi yang hanya berpusat pada guru dan penerapannya jarang lewat bermain berlatar pendidikan. Sedangkan, rata-rata umur siswa SD adalah umur yang sangat imajinatif dalam kehidupan. Kenyataannya, tidak ada kesempatan kreatifitas didunia pendidikan.⁵ Kebanyakan hasil penelitian siswa pembelajaran lebih cenderung berfokus pada guru sehingga banyak anak yang tidak suka dengan pelajaran matematika.

Umumnya pembelajaran matematika di sekolah belum membuat siswa berinteraksi yang bervariasi, artinya mereka belum pernah belajar dalam kelompok, dimana cenderung belajar sendiri tidak ada tukar pendapat. Terlihat siswa yang cerdas atau memiliki kecakapan yang unggul sesudah pembelajaran dari guru serta mengerti konsep yang disampaikan, cenderung tidak mau memandu ataupun menjelaskan pada teman yang tidak paham.⁶

Guru yang tidak bisa mendefinisikan matematika, berpeluang membuat siswa tidak menyukai matematika, sehingga alangkah baiknya guru memakai pendekatan yang bagus di awal siswa belajar matematika. Caranya bisa mengajak mereka bermain dengan angka-angka lewat permainan yang nyata.⁷

Sekarang ini sebagian sekolah dasar sudah mempunyai fasilitas lengkap dan mendukung yang dapat digunakan dalam

⁶ Syahrir, *Metodologi Pembelajaran Matematika*, Naufan Pustaka, Yogyakarta, 2010), 24.

⁷ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksata Pada Murid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 102.

pembelajaran Matematika, tetapi guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut. Seperti wawancara peneliti dengan guru matematika di MI Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara yang menunjukkan nilai siswa kelas V pada mata pelajaran matematika terlalu rendah dibawah KKM, sehingga perlu di adakan pembelajaran model TGT agar pelajaran terasa menyenangkan, mudah serta efisien.⁸

Solusi dalam menyelesaikan persoalan itu guru wajib membuat situasi pelajaran matematika yang mengasyikkan, dapat tercipta bila guru menggunakan metode *cooperative learning*. Siswa lebih terbawa menekuni matematika, berusaha serta membuktikan sendiri yang akan menambah kecakapan kognitifnya. Maka pelajaran terasa lebih berarti serta tujuan pembelajaran bisa dicapai.

Menurut Slavin “*Cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their themmates learning as their own*” yang berarti siswa belajar bersama dalam pembelajaran kooperatif, saling bertukar pandangan serta tanggung jawab secara individu maupun kelompok pada perolehan hasil belajar.

Pembelajaran kooperatif menjadi model pembelajaran yang sering disarankan oleh seluruh peneliti pedagogis. Pembelajaran mudah diaplikasikan untuk seluruh jenjang umur, kelas, mata pelajaran serta akademik yang berkaitan tahap pemikiran tingkat tinggi.⁹

Berdasarkan paparan diatas untuk menjawab permasalahan serta membenahi pembelajaran di MI Miftahussibyan tersebut metode pembelajaran yang pas serta mudah diterapkan yaitu *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang gampang diaplikasikan, mengaitkan aktifitas semua siswa tanpa terkecualu, serta peranan siswa sebagai intruktur seumuran yang memuat aspek permainan juga *reinforcement* . Aktifitas

⁸ Wawancara dengan ibu Nailal Izah (Guru matematika kelas 5), Jepara 12 Desember 2019.

⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 25.

model TGT membuat siswa bisa lebih rileks dalam belajar selain menumbuhkan tanggung jawab, kejasama, keterlibatan belajar dan kompetisi yang sehat.¹⁰

TGT di desain untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, dikarenakan salah satu sintaks metode pembelajaran ini terdapat turnamen yang dilakukan setiap minggu. Dalam turnamen ini masing-masing anggota kelompok dipisah dan dipertemukan dalam satu meja turnamen.

Dalam risetnya para ahli mengemukakan jika cara belajar yang sangat efektif adalah lewat permainan anak, yakni kegiatan belajar mengajar dengan bermain. Sehingga, siswa bisa mengembangkan otot besar dan halusnya, meningkatkan penalaran, serta mengerti kondisi teman sebaya dilingkungannya, membangun imajinasi lewat dunia sesungguhnya, patuh pada aturan, tata tertib serta disiplin.¹¹

Model TGT adalah sistem pembelajaran yang membuat peluang siswa untuk bekerjasama ketika melakukan tugas. Model TGT dirancang untuk mengatasi persoalan dalam proses mengajar seperti kesusahan belajar jika sendiri, siswa tidak aktif saat dikelas serta tidak ada keberanian untuk menyatakan pendapat saat pelajaran berlangsung.

Jalan keluar untuk menyelesaikan persoalan proses pembelajaran matematika di Kelas V MI Miftahussibyan, peneliti memakai model *teams games tournament*. Alasan perlunya memakai Model TGT agar hasil belajar terhadap pelajaran matematika bisa dicapai. Alasan tersebut antara lain agar bisa menumbuhkan partisipasi siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan. Sehingga siswa yang cerdas bisa mengembangkan kecakapan serta keahliannya, dan siswa yang kurang bisa tertolong mengatasi persoalan pembelajaran yang ditemui.

Berdasarkan pemaparan diatas, model TGT digunakan dalam pembelajaran Matematika di MI

¹⁰ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 41.

¹¹ Ismail, *Andang, Education Gamses*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 14.

Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara, di mungkinkan akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan cepat dan tepat.

Alasan memilih tempat lokasi penelitian di MI Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara menghasilkan prestasi dalam memajukan sekolah. Sehingga MI Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara tersebut yang mendorong peneliti untuk meneliti sejauh manakah hasil belajar siswanya dalam menerima dan menyerap pelajaran matematika yang telah di terima melalui model TGT.

Berdasarkan pada hal di atas, maka peneliti akan meneliti tentang **“Pengaruh Penerapan Model TGT Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika di MI Miftahussibyan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah pemahaman metode *Team Game Turnament* (TGT) untuk pelajaran Matematika siswa Kelas V di MI Miftahussibyan Jepara tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah hasil belajar matematika pada siswa Kelas V setelah penggunaan metode *Team Game Turnament* (TGT) di MI Miftahussibyan Jepara tahun pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimanakah pengaruh model *Team Game Turnament* (TGT) pada peningkatan hasil belajar matematika siswa Kelas V MI Miftahussibyan Jepara tahun 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitiannya adalah:

1. Agar diketahui pemahaman metode *Team Game Turnament* (TGT) untuk pelajaran matematika siswa Kelas V di MI Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara tahun pelajaran 2019/2020.

2. Agar diketahui peningkatan hasil belajar matematika untuk siswa Kelas V di MI Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara tahun pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Team Game Turnament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V di MI Miftahussibyan Kalipucang Wetan Welahan Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat seperti di bawah ini :

1. Secara Teoritis
 - a. Bisa berguna untuk peningkatan inovasi dan kreatifitas guru dalam model pembelajaran, khususnya untuk pelajaran Matematika.
 - b. Hasilnya diharapkan bisa digunakan oleh pengajar untuk memperkaya sistem dan model pembelajaran anak terutama untuk pelajaran Matematika.
2. Secara Praktis
 - a. Diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar bagi para siswa karena menyenangkan dan tidak menjemukan.
 - b. Guru memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam model pembelajaran. Salah satunya dengan model TGT untuk meningkatkan penguasaan materi pada tahun 2019/2020.

E. Sistematika Penulisan

Garis besar penyusunannya untuk memudahkan pandangan untuk memahami dengan menyeluruh isi dari skripsi yang telah disusun. **BAB I**, adalah susuna pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. **BAB II**, yang didalamnya menjelaskan kajian pustaka meliputi: teori yang terkait dengan judul, penelitian sebelumnya, kerangka berfikir, pertanyaan penelitian. **BAB III** adalah paparan dari sistem penelitian yang berisi sebagai berikut: jenis dan pendekatan dalam penelitian yang dilakukan, *setting* penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik

pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisa data. **BAB IV** merupakan hasil penelitian serta pembahasan yang meliputi: gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian. **BAB V** merupakan penutup yang meliputi simpulan dan saran-saran.

