

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pengalaman pendidikan mereka. Salah satu elemen penting dari implementasi kurikulum 2013 adalah aktivitas. Penjelarasannya adalah para pendidik menemukan dan meningkatkan teknik pembelajaran yang aktif. Guru melakukan hal ini dengan mengenalkan prinsip demokrasi ke dalam kelas. Sangat bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari prinsip-prinsip demokrasi dari sumber-sumber yang telah diperiksa oleh siswa. Undang-undang RI No. 20 tahun 2013 membahas fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan karakter untuk meningkatkan perkembangan yang berharga untuk mencapai suatu kehidupan yang cerdas. Pendidikan pada dasarnya dimulai sejak kita lahir ke dunia, Yaitu orang tua maupun keluarga.

Pengajaran di kelas adalah bagian penting dari proses pendidikan. Jika Anda mempraktikkan pengajaran berkualitas di ruang kelas berkualitas tinggi, Anda akan mendapatkan hasil berkualitas tinggi. Siswa sangat penting dalam proses pendidikan, dan guru memainkan peran penting dalam membentuk lingkungan kelas untuk pembelajaran yang optimal. Keahlian Desain dalam Masonry Fondasi dari pendidikan berkualitas tinggi adalah staf pengajar yang berdedikasi. Guru memerlukan strategi pedagogi untuk melibatkan siswanya dan mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam kelas materi

pelajaran. Guru yang kreatif berusaha memilih pendekatan pendidikan yang paling harmonis dan terkini, sehingga siswa dapat merasa aman dan bebas dari perundungan di kelas, dan agar seluruh kelas menikmati dan belajar dari ilmu yang diberikan guru.

Matematika merupakan kurikulum yang menyatukan beberapa proses pembelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu yang mempelajari waktu, ruang, dan angka dalam bentuk abstraknya. Ekspresi ide atau konsep matematika untuk tujuan menggambarkan kesatuan alam dengan kata-kata, simbol, atau angka (Najoan, 2019). Pendidikan matematika penting karena membantu siswa mengasah kemampuan berpikir logis, mencari solusi, dan kerjasama. (Sandri, 2018) Pembelajaran matematika pada usia muda membantu berkembangnya cara berpikir yang logis dan terorganisir. Pendidikan matematika diharapkan (Ratnasari, 2019) dapat membantu siswa memahami dan menghubungkan konsep-konsep matematika dalam rangka memecahkan masalah Keterampilan memecahkan masalah sangat penting bagi semua orang, tidak hanya mereka yang kesulitan dalam pelajaran matematika atau yang hanya menggunakannya secara terbatas dalam bidang lain dan juga dalam keseharian. (Nurjanah et al., 2022).

Matematika dipelajari disetiap jenjang dan bidang ilmu. Matematika diajarkan di sekolah dasar menggunakan berbagai model pedagogis dan rencana pengajaran individual untuk setiap siswa berdasarkan tingkat keterampilan mereka saat ini. Selain itu, desain lingkungan belajar yang

didukung oleh rencana pembelajaran sangat penting untuk keefektifan proses pendidikan. Mayoritas pengajaran matematika di sekolah dasar secara tradisional bersifat satu arah, yang berarti bahwa siswa hanya mendapatkan tugas dari guru. Dengan hanya duduk diam, para siswa menerima pelajaran yang sedang diajarkan. Sebagian besar latihan pembelajaran bersifat berulang dan tidak menarik. Karena sistem pendidikan yang hanya mengandalkan presentasi kelas berisiko gagal menarik minat siswa. Siswa menjadi percaya bahwa pembelajaran tidak lebih dari sekedar datang ke kelas, duduk diam dan menerima penjelasan dari guru.

Karena kesulitannya dan tuntutan logika yang tinggi, matematika adalah salah satu mata Pelajaran dengan tingkat keberhasilan terendah. Matematika dianggap oleh para siswa sebagai Pelajaran yang sangat menantang dan tidak menyenangkan, terutama ketika mereka harus menyelesaikan soal aritmatika. Matematika memang menantang, tetapi ada alasan lain mengapa hasil belajar matematika tidak berhasil, termasuk siswa, guru, dan lingkungan belajar. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya. Hanya lima siswa yang dapat menjawab pertanyaan, serta hanya setengah dari siswa yang dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Dapat dihitung siswa yang mengangkat tangan untuk bertanya. (Saragih, 2019).

Banyak orang merasa matematika sebagai bidang tersulit dalam dipelajari. Setiap siswa harus belajar matematika karena dapat menjadi pemecahan masalah di kehidupan melebihi apa yang dapat dicapai dengan

komunikasi verbal, membaca, dan menulis saja. Jika siswa ingin menghindari masalah yang lebih buruk di masa depan, mereka harus segera menyelesaikan masalah matematika mereka. Matematika yakni bidang yang abstrak dan deduktif. Siswa pada tingkat dasar masih berpikir secara tidak logis dan kaku. Siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika jika pembelajaran berpindah dari konkrit ke abstrak. Ini karena guru akan memilih metode pengajaran yang paling efektif untuk memastikan bahwa siswa yang termotivasi memperhatikan dengan seksama sementara siswa yang tidak termotivasi hanya memberikan pandangan sepintas. (Mustika, 2018)

Selama ini, pembelajaran matematika di sekolah dasar lebih banyak menekankan tugas dan pembelajaran biasanya berpusat pada guru. Pembelajaran seperti itu mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensinya. Bukan untuk mengembangkan alurnya serta kreativitas yang menjamin dinamika dalam belajar. Siswa hanya menghafalkan materi daripada pemahaman. Hal ini siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang menerapkan hafalan.

Solusi yang paling efektif adalah dengan menggunakan metode pengajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat memecahkan sendiri masalah pendidikan. Hasil pembelajaran terbaik diharapkan dari model pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

Proses pendidikan mungkin dianggap berhasil jika guru memberi variasi pembelajaran yang efektif. Mengembangkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa merupakan kunci untuk melibatkan mereka dengan pembelajaran yang aktif. Salah satu cara paling efektif untuk menertibkan kelas adalah melalui penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif.

Siswa diharapkan memiliki pemahaman matematika yang kuat, khususnya yang berkaitan dengan semua keterampilan intrinsik yang digunakan dalam kurikulum matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika tidak dapat dipisahkan dari kualitas pembelajaran yang memiliki korelasi positif langsung dengan hasil belajar. Kualitas pendidikan diukur dari seberapa baik siswa diajar dan apakah mereka mempertahankan apa yang mereka pelajari atau tidak. Proses pendidikan yang efisien ketika siswa berpartisipasi aktif dalam menghubungkan titik-titik antar data yang mereka kumpulkan.

Peneliti menemukan bahwa rendahnya prestasi belajar matematika di kelas 2 disebabkan oleh siswa yang tidak memperhatikan gurunya selama di kelas. Siswa tidak nyaman mengajukan pertanyaan ketika mereka tidak paham dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 18 Oktober 2022 di UPT SDN 17 Gresik tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh hasil belajar Matematika siswa kelas II melalui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 70 sehingga dapat dilihat bahwa siswa mempunyai hasil pada

nilai semester ganjil kelas II UPT SDN 17 Gresik Tahun pelajaran 2022/2023 dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70, siswa yang mendapat ≥ 70 sebanyak 7 siswa atau 31,81% dari 22 siswa, sedangkan < 70 sebanyak 14 siswa atau 63,63% dari 22 siswa. adapun KKM yang dimaksud terdapat 3 unsur yaitu : Inteks, Kompleksitas, dan Daya dukung, Inteks adalah tingkat rata-rata peserta didik, komplekstitas adalah tingkat kekomplekan (kesulitan atau kerumitan) sedangkan daya dukung merupakan berhubungan metode, sarana dan prasarana sekolah.

Hasilnya menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang berprestasi buruk di kelas matematika. Penggunaan metode pengajaran yang tidak efektif oleh guru juga dapat menyebabkan keengganan siswa untuk belajar matematika, sebuah faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat ketuntasan saat ini. Akibatnya, banyak siswa yang tidak mencapai hasil belajar yang diharapkan. Faktor rendahnya partisipasi siswa di kegiatan pendidikan yakni siswa kurang memperhatikan penjelasan guru terhadap isi mata pelajaran.

Para sarjana sepakat bahwa paradigma pembelajaran kooperatif adalah cara paling efektif untuk mengatasi masalah ini dalam pendidikan. Model pembelajaran TGT dibagi menjadi lima fase: fase belajar kelompok, kompetisi dan fase penghargaan tim. Pendekatan pembelajaran TGT memungkinkan adanya pembelajaran berbasis permainan. Model ini bertujuan untuk menanamkan motivasi didalam kelas untuk semua siswa. Permainan dapat mendorong siswa dan menarik minat siswa untuk belajar dengan merangsang

antusiasme mereka dalam kegiatan di dalam kelas. TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa terbagi dari 3-4 orang kelompok. Pendekatan ini mencakup penguatan dan melibatkan fungsi siswa sebagai mentor sebaya.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah di penelitian ini yakni :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai di penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan atau manfaat dalam penelitian sangat diperlukan. Dengan adanya penelitian ini penulis sangat berharap akan dapat mempunyai manfaat :

1. Para akademisi dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang paradigma pembelajaran TGT sehingga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang layak.

2. Sebagai alternatif solusi bagi pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan sumber daya manusia.
3. Bagi siswa sebagai pengalaman belajar baru dalam mata pelajaran pendidikan TGT, khususnya bidang matematika dan persinggungannya serta keterkaitannya dengan disiplin ilmu lain.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti mengidentifikasi maka membatasi masalah pada :

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

F. Definisi Operasional

1. Dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda ditempatkan ke dalam kelompok terpisah dan kemudian berkompetisi dalam permainan akademik baik sebagai anggota tim mereka sendiri maupun sebagai perwakilan kelompok tersebut melawan siswa dari kelompok lain yang kemampuannya sebanding dengan mereka. Permainan akademis dirancang untuk memacu persaingan persahabatan antara siswa mengenai siapa yang paling menguasai materi yang diajarkan pada waktu tertentu.

Langkah-langkah TGT dalam belajar di penelitian ini yakni :

- a. Penyampaian materi dari guru
- b. Fokus siswa kepada guru yang menyampaikan materi
- c. Siswa mencatat materi

- d. Pemberian kesempatan bertanya dari siswa
 - e. Guru membentuk kelompok sebanyak 4-5 orang
 - f. Guru menjelaskan aturan permainan tournament
 - g. Duduk bersama sesuai dengan kelompok
 - h. Perintah untuk mengerjakan LKS (Lembar kerja siswa) dengan kelompok
 - i. Guru dan siswa membahas mengenai Lembar Kerja Siswa yang sudah diselesaikan secara berkelompok
 - j. Setiap siswa mewakili kelompoknya untuk menempati meja tournament lalu melaksanakan tournament
 - k. Guru menghitung skor tiap tim
 - l. Guru menyampaikan apresiasi kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.
2. Hasil belajar merupakan keterampilan didapat siswa melalui waktu yang meningkatkan kemampuannya untuk belajar. Guru menggunakan pembelajaran untuk melaksanakan seperangkat metrik atau kriteria pendidikan. Hal ini dapat dicapai jika siswa telah memahami materi dan menyesuaikan perilaku mereka sesuai dengan itu. Dalam penelitian ini, kami menitik beratkan pada hasil belajar yang termasuk di domain kognitif. Khususnya, hasil pembuatan tes yang konsisten dengan materi yang dibuat sebelumnya. Siswa menyelesaikan tes yang dibuat khusus yang sesuai

dengan konten setelah berpartisipasi dalam proses pembelajaran kooperatif
gaya TGT.

