

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Karena kehidupan tidak pernah lepas dari matematika, maka matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah-sekolah di setiap jenjang pendidikan. (Susanto dalam Pitriani dkk., 2022: 1-2) Matematika adalah suatu pembelajaran dengan ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka memahami konsep matematika diperlukan sebelum memanipulasi simbol-simbol tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, hampir semua hal dalam kehidupan sehari-hari memanfaatkan ilmu matematika. (Adjie dkk., dalam Mutiyah, 2022: 439) menyatakan terdapat beberapa fungsi matematika yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan dan memakai rumus matematika sederhana yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan, pengukuran, dan geometri. Mutiyah (2022: 439) Matematika merupakan ilmu yang mempelajari logika, memahami bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain. Semakin banyaknya aktivitas matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari merupakan bukti bahwa matematika sebagai ilmu dasar berkembang dengan cepat.

Adapun Tujuan pembelajaran matematika menurut (Depdiknas dalam Siagian, 2016: 63-64) yaitu: a) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, b) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, c) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, d) mengkomunikasikan

gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, e) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas matematika memiliki tujuan yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak terdapat permasalahan yang harus dihadapi, diantaranya yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti pelajaran matematika. Saragih & Wedyawati (2019) guru masih menggunakan model pembelajaran yang menekankan pada ceramah dan diskusi, hal ini membuat siswa untuk lebih banyak bermain dan membuat keributan dengan teman-temannya. Akibatnya siswa menjadi bosan dan jenuh sehingga tidak dapat tercapai hasil belajar yang diharapkan. Laporan Nasional PISA 2018 Indonesia (2018: 42) Laporan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*), dimana pada bidang matematika, siswa Indonesia mendapatkan nilai rata-rata PISA pada tahun 2003, sebesar 360. Nilai rata-rata PISA tertinggi yang dicapai yaitu pada PISA 2006, sebesar 391. Kemudian pada PISA 2018, siswa Indonesia memperoleh nilai rata-rata 379. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan Sahip (2020: 107) di kelas V SDN 2 Ubung tahun pelajaran 2018/2019 didapatkan informasi bahwa banyak siswa kelas V yang mendapatkan hasil belajar dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal KKM yaitu 75. Data observasi awal menunjukkan bahwa pada data hasil ulangan dari 28 siswa terdapat 19 siswa atau 68% siswa tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM 75 sedangkan, siswa yang tuntas atau lulus sebanyak 9 siswa atau 32% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 63.03. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah.

(Rusyan dalam Sahip, 2020: 106) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah

menerima pengajaran dari guru pada suatu saat selama proses pembelajaran. (Sudjana dalam Pitriani dkk., 2022: 2) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan hasil belajar siswa dianggap berhasil jika mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah. Menurut Magdalena dkk. (2020: 133) Taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional; ada yang menamakannya tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga domain, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati; dan (3) ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka).

Ranah kognitif digunakan untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dan berperan penting dalam ketuntasan hasil belajar siswa. Menurut Magdalena dkk. (2020: 137) Penguasaan ranah kognitif siswa, meliputi bagaimana mereka berperilaku yang diperlihatkan melalui aspek pengetahuan, misal pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan siswa dapat dilihat melalui pengembangan teori-teori yang dimiliki siswa, serta daya ingat siswa yang dapat menyimpan hal-hal baru yang diterimanya. Misalnya, siswa baru belajar tentang pengertian drama, teater, dan tata panggung. Secara umum, siswa dengan ranah kognitif yang kuat dapat menghafal dan memahami definisi yang baru mereka ketahui. Selain itu, kemampuan mengingat teori yang baru didapat siswa sangat kuat. (Utari dalam Magdalena dkk., 2020: 137) Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian). Magdalena dkk. (2021: 51) Hasil belajar yang ditunjukkan siswa pada ranah afektif meliputi pengorganisasian, menghormati, perhatian, dan respons. Angket dapat digunakan untuk menguji domain afektif.

(Krathwohl dkk. dalam Nafiati, 2021: 165-166) Mengemukakan bahwa perasaan, nilai, apresiasi, semangat, motivasi, dan sikap semuanya termasuk dalam domain afektif. kategori domain afektif, seperti yang dinyatakan oleh Krathwohl dkk. (1964) yaitu (1) *Receiving* (menerima), (2) *Responding* (mereaksi/ menanggapi), (3) *Valuing* (menerima), (4) *Organization*, (5) *Characterization*. Ulfah & Arifudin (2023: 19) Ranah psikomotorik ini mencakup baik kemampuan melakukan tugas dengan menggunakan bagian tubuh maupun kemampuan bergerak secara fisik, termasuk refleksi, keterampilan motorik dasar, ketelitian, kemampuan persepsi, keterampilan motorik tingkat lanjut, keterampilan ekspresif dan interpretatif, dan sebagainya. (Dave dalam Nafiati, 2021:168) menyatakan bahwa aspek psikomotorik yaitu (1) meniru, (2) memanipulasi, (3) presisi, (4) artikulasi, (5) naturalisasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh Khatimah dkk. (2021: 42) menyatakan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu Guru menyatakan bahwa karena jarang menggunakan berbagai metode pengajaran yang kreatif dan beragam, siswa menjadi cenderung pasif dan kurang terlibat selama proses pembelajaran. Akibatnya tidak ada timbal balik antara guru dan murid. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Atikah (2020: 42) juga mengatakan terdapat permasalahan pada pembelajaran matematika yaitu siswa tampak kurang terlibat dan bersemangat untuk belajar matematika ketika pembelajaran sedang berlangsung. Sebagian siswa yang lain terlibat asik dalam percakapan dengan teman ketika guru menjelaskan materi. Hal ini disebabkan karena guru masih melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang masih mendominasi. Guru cenderung hanya mengarahkan siswa untuk mempelajari dan menghafal rumus secara langsung. Saragih & Wedyawati (2019: 15) menyatakan terdapat permasalahan pembelajaran dari hasil pengamatan yang telah dilakukannya yaitu jika siswa diberikan soal oleh guru, siswa masih kesulitan dalam mengerjakannya sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa rendah.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh Taufiqurrahman & Asmara (2019: 83) menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, dalam mengikuti proses pembelajaran matematika peserta didik kurang tertarik, akibatnya pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga keaktifan belajar siswa masih rendah, pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran matematika masih dibawah KKM, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum inovatif. Adapun menurut Fitri dkk. (2023: 374) peneliti menemukan permasalahan pembelajaran di lingkungan belajar, seperti kurangnya minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa masih kurang, pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode pembelajaran yang bersifat klasikal, dan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika salah satunya disebabkan oleh hal tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan di atas terlihat bahwa hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Silitonga & Silalahi (2019: 602) faktor-faktor tersebut adalah faktor seperti kecerdasan, lingkungan, gizi dan kesejahteraan keluarga. (Jaali dalam Silitonga & Silalahi, 2019: 602) menyatakan bahwa hasil belajar dapat pula dipengaruhi oleh faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri orang yang belajar misalnya kesehatan, minat dan motivasi, cara belajar dan juga faktor eksternal yang meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Hasibuan dkk. (2021: 1) menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas pembelajaran, cara guru mengajar, dan lingkungan belajar.

Maka berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti-peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian dengan menerapkan beragam solusi untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe teams game tournament* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran melalui turnamen antar kelompok di mana setiap anggota tim menjawab pertanyaan untuk memenangkan poin bagi tim. Hafizah dkk. (2022: 11115) Model kooperatif *Teams Games Tournament*, siswa dimasukkan ke dalam kelompok belajar sesuai dengan kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras, dan guru mengadakan kompetisi antar kelompok. Siswa dapat belajar dalam suasana nyaman dan dapat mengembangkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar melalui kegiatan pembelajaran dengan permainan yang dibangun dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Erfiyana dkk. (2019: 260) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara bermain, berkompetisi, dan bekerjasama dalam tim. Setianingsih dkk. (2021: 26-27) Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana para siswa berinteraksi dalam tim atau kelompok untuk bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Atikah (2020: 36) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga memiliki keunggulan yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman pelajaran lebih mendalam, serta menumbuhkan kondisi yang kondusif, aktif, dan rileks. (Slavin dalam Khakim dkk., 2023: 384) menyatakan model *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang berupa turnamen yang dirancang menggunakan kuis hingga sistem skor. Saputri & Setyawan (2023: 35) Model pembelajaran *teams games tournament* memiliki sejumlah manfaat diantaranya yaitu tambahan waktu yang dialokasikan untuk menyelesaikan tugas, meningkatkan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang lebih singkat siswa menguasai materi secara mendalam, siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Taufiqurrahman & Asmara (2019: 84) Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa lebih aktif, mampu bekerja sama dengan teman satu kelompoknya, siswa menjadi percaya diri, dapat mengembangkan keterampilan siswa, sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

Berbagai penelitian yang berhubungan dengan “Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” sudah banyak dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rani (2022: 6068) menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pembelajaran matematika operasi hitung pecahan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dengan ditunjukkan adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar, yaitu pada pretest/prasiklus sebesar 16,6% pada siklus I sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 82,5%. Oleh karena itu, model kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian Systematic Literature Review (SLR) dengan judul “Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini memiliki keunggulan yaitu dapat memberikan informasi mengenai model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dari berbagai penelitian yang telah dilakukan. Selain itu dalam penelitian ini terdapat rekomendasi yang diberikan oleh peneliti untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar agar dapat berjalan dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut

1. Siswa merasa bosan dalam pembelajaran matematika
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran
3. Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa rendah

4. Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika
5. Hasil belajar siswa rendah
6. Pendekatan atau metode yang dipilih guru kurang tepat

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang muncul terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah pada 2 hal yaitu

1. Pembelajaran matematika di sekolah dasar
2. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimana Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada siswa sekolah dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dari rumusan permasalahan yang sudah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada siswa sekolah dasar

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
 Penelitian ini memberi masukan atau pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
2. Bagi Guru
 Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

3. Bagi Siswa

Melalui hasil penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermaksan, siswa dapat berperan aktif dalam jalannya proses pembelajaran.