

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, berbunyi “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”. Pada suatu pembelajaran seorang pendidik berusaha untuk memberikan kemudahan siswa dalam menyerap materi yang diberikan. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Bab IX pasal 1 menyebutkan bahwa “Standar Nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga pendidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala”. Konsep tersebut sangat jelas digunakan sebagai bahan acuan pengembangan kurikulum.

Pengertian kurikulum menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19, berbunyi “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran

untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah K13. Kurikulum ini juga sudah diterapkan di SDN 29 Nenak Tembulan dan terdapat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar sampai menengah, tentu tujuan diberikannya pelajaran matematika adalah agar siswa mampu memahami matematika baik secara teoritis maupun praktis. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkan siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif akan memudahkan guru dalam memahami karakteristik siswa dan pembelajaran yang aktif bisa menggunakan media, metode, atau model pembelajaran.

Hasil pra-observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 20 Februari, Selasa 21 Februari, Rabu 22 Februari 2023 di SDN 29 Nenak Tembulan menunjukkan bahwa guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang umum dilakukan, yakni guru menjelaskan dan murid mendengarkan. Di kelas IV A guru sudah mencoba berinteraksi dengan siswa atau melakukan tanya jawab pada saat pembelajaran dikelas dan ada beberapa siswa yang aktif mau maju kedepan untuk mengisi jawaban yang ada dipapan tulis walau ada beberapa murid yang mencoba dengan jawaban yang salah. Tapi guru juga tetap menjelaskan ulang jawaban kepada siswa. Kemudian untuk kelas IV B guru menjelaskan dan murid mendengarkan namun tidak terlalu ada interaksi antara guru dan murid,

serta ada murid yang sering keluar masuk kelas dan mengobrol didalam kelas.

Kemudian untuk hasil belajar kognitif kelas IV A KD. 3.1 (Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model yang konkret) dengan KKM 65, siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 8 siswa atau 36,7% dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 14 siswa atau 63,3%. Kemudian untuk hasil belajar kognitif kelas IV B KD. 3.1 (Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model yang konkret) dengan KKM 65, siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 5 siswa atau 26,3% dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 14 siswa atau 73,7%. Dengan demikian dapat kita lihat hasil belajar kognitif siswa khususnya pada mata pelajaran matematika masih ada yang belum mencapai kkm 65 bahkan tidak mencapai setengah siswa yang tuntas.

Oleh karena itu pada tingkat sekolah dasar siswa masih membutuhkan pembelajaran yang mampu membawa siswa lebih aktif lagi dan bersemangat dalam pemerolehan ilmu maka guru harus mampu mendesain pembelajaran Matematika yang lebih menarik dan membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran Matematika. Guru perlu memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda, dan tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran Matematika. Seorang guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran Matematika yang menyenangkan dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Guru juga

harus memilih berbagai pendekatan, strategi, model, metode dan media pembelajaran yang cocok digunakan di dalam kelas. Penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi hasil belajar siswa utamanya pada mata pelajaran Matematika.

Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Peneliti tertarik dan ingin uji coba menggunakan model pembelajaran TGT karena guru kelas IV di SDN 29 Nenak Tembulan belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT dan dengan berbantuan media serbaneka.

Astuti (2022: 200) menjelaskan bahwa :

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini siswa dikelompokkan dengan siswa lain yang heterogen. Jadi siswa dengan kemampuan rendah dapat aktif melalui kelompoknya. Peneliti sudah merefleksi berbagai model pembelajaran dan tertarik dengan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Matematika dengan berbantuan media Serbaneka. Peneliti memilih media Serbaneka karena nanti peneliti akan menggunakan media ini untuk membantu

peneliti menjelaskan tentang materi Bilangan Pecahan, yaitu pada tahap pertama TGT penyajian kelas dan pada tahap ke 3 dan 4 yaitu *Game* dan *Tournament*.

Wulandari (2021: 3) menjelaskan bahwa :

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensinya di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh : media serbaneka diantaranya: papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

Astuti (2019: 20) menjelaskan bahwa “Media Serbaneka merupakan media yang didesain berdasarkan potensi yang terdapat dalam daerah tersebut. Media serbaneka tersebut dapat berupa papan tulis, media tiga dimensi, media realita dan sumber belajar masyarakat”.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Serbaneka Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka kelas eksperimen terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024?
4. Bagaimana respon siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka pada mata pelajaran Matematika ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang tertulis diatas, tujuan penelitian ini adalah :

#### 1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Serbaneka Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas IV di SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024”.

#### 2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memperoleh gambaran mengenai :

- 1) Untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran Teams *Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka kelas eksperimen terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada penggunaan model pembelajaran Teams *Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams *Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 4) Untuk mengetahui respon siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan terhadap model pembelajaran Teams *Games Tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka pada mata pelajaran Matematika

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan pengetahuan mata pelajaran Matematika terhadap hasil

belajar kognitif siswa melalui penggunaan model pembelajaran TGT dan media serbaneka pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024

## 2. Manfaat Praktis

### 1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternative sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa
- 2) Mengatasi kebosanan siswa dalam belajar
- 3) Mengatasi kesulitan belajar
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar

### 2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran Matematika khususnya terkait dengan hasil belajar kognitif siswa.

### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa jadi bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran Matematika yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan Model pembelajaran TGT dan media serbaneka pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### 4. Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menemukan masalah-masalah yang dihadapi guru atau sekolah.

#### 5. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah refrensi perpustakaan sekolah dan sebagai acuan bagi pengajar dalam mengembangkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran TGT dan Media Serbaneka.

### **E. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2018: 64) menjelaskan bahwa “menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi Variabel Independen dan Variabel Dependen”

1. *Variabel Independen*: variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Jadi didalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbasis media Serbaneka.

2. *Variabel Dependen*: sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Kognitif.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah kemampuan yang diperoleh setelah seseorang melalui proses pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan meliputi kemampuan memahami, menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi). Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 30 soal yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah.

### **2. Model Pembelajaran TGT**

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model yang mudah diterapkan, yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas tanpa adanya perbedaan status

tertentu dan melibatkan siswa sebagai tutor sebaya. TGT model pembelajaran yang menyenangkan karna didalamnya terdapat permainan yang membuat siswa tidak akan bosan dalam proses pembelajaran. Dalam TGT menggunakan turnamen akademin, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain. Dimana tim terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dalam satu kelompok, permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, semangat, persaingan sehat dan keaktifan siswa. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut : 1) Presentasi oleh guru, 2) Membentuk kelompok (*Teams*), 3) *Games*, 4) *Tournament*, dan 5) *Team Recognition* (Penghargaan kelompok). Keterlaksanaan pembelajaran model TGT berbasis media serbaneka menggunakan lembar observasi.

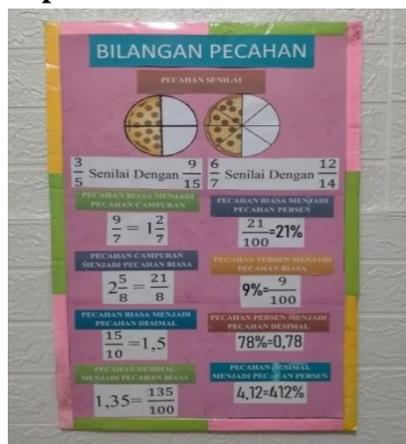
### 3. Media Serbaneka

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan suatu pelajaran dengan kreatif dan menarik. Adapun salah satu media yang menarik adalah media serbaneka, Media serbaneka adalah media yang disesuaikan dengan potensi atau keadaan disuatu tempat dimana tempat guru mengajar. Contoh media serbaneka adalah papan tulis yang digunakan adalah papan buletin, media tiga dimensi yang digunakan

adalah jam pecahan, kertas origami yang berisikan soal untuk quis dan sumber belajar lainnya adalah buku. Pada saat proses pembelajaran berlangsung media serbaneka ini akan digunakan pada saat penjelasan materi yaitu menggunakan buku, papan buletin, jam pecahan dan media serbaneka ini juga akan digunakan pada saat *game* dan *tournament* yaitu soal yang sudah disediakan.

Berikut adalah gambar media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran :

### Papan Buletin



### Soal Game dan Tournament



### Jam Pecahan



Gambar 1.1 Media Serbaneka