

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tentu saja, kegiatan belajar mengajar harus mendorong adanya komunikasi yang efektif antara siswa yang belajar. Diharapkan bahwa pembentukan hubungan yang baik atau harmonis akan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, mereka akan dimotivasi untuk mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal dalam kondisi tersebut. Hasil belajar adalah usaha sadar yang dicapai oleh siswa untuk mendapatkan umpan balik tentang daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang diterima untuk mengetahui peningkatan atau penurunan terhadap hasil belajar dalam proses pembelajaran. Menurut Istikhana (2018:237) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajar dalam bentuk kemampuan yang baik afektif”.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu terpenting dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk membekali anak-anak dengan keterampilan berpikir logis dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama. Definisi tentang matematika menurut Badriyah, dkk (2020: 11) merupakan salah satu ilmu dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selain itu hasil belajar siswa dalam matematika mencerminkan sejauh mana mereka mampu memahami, menguasai, dan menerapkan konsep-konsep yang telah diajarkan. Siswa dengan hasil belajar yang baik biasanya mampu menyelesaikan soal dengan benar memahami langkah-langkah perhitungan, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. sebaliknya, jika hasil belajar tetap rendah hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami konsep, kurangnya latihan, atau motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas II A dan kelas II B SD Negeri 056594 Menjahong pada tanggal 16 agustus 2025 tahun pelajaran 2025/2026, salah satu masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran terlihat bahwa siswa selama proses belajar tidak memperhatikan guru saat menjelaskan mata pelajaran matematika yang diberikan, selain itu kebosanan siswa juga sering menjadi penyebab menurunnya semangat belajar, serta kurangnya menerapkan model pembelajaran yang menarik membuat siswa mudah kehilangan motivasi. Sehingga, siswa kurang memahami materi pembelajaran matematika. Hal ini terbukti diperolehnya nilai ulangan matematika siswa kelas II yang belum memenuhi kriteria ketuntasan atau belum memenuhi KKM. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas II SDN 056594

NO	KKM	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1.	≤ 70	14	38,88%	TUNTAS
2.	> 70	22	61,11%	TIDAK TUNTAS
TOTAL		36	100%	-

Sumber Data: Guru Kelas II SD Negeri 056594 Menjahong

Setelah tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa dari 36 siswa kelas II A dan II B SD Negeri 056594 Menjahong, terdapat 22 siswa atau sebesar 61,11% yang memperoleh nilai di bawah (KKM) yaitu 70, sehingga dinyatakan **belum tuntas** dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, hanya 14 siswa atau sebesar

38,88% yang berhasil mencapai nilai di atas KKM dan dinyatakan **tuntas**. Jadi, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika yang tidak tuntas.

Solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran Matematika di SD adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan. Model teams games tournament (TGT) memungkinkan siswa belajar melalui permainan sehingga meningkatkan semangat dan keterlibatan dalam belajar.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan model yang efektif digunakan didalam kelas dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena mengandung unsur permainan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar yaitu senang bermain. Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran matematika ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran sehingga siswa lebih memahami materi dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian terhadap matematika untuk melatih peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah diatas adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

“Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Hubungan penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model *Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini, yakni:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di kelas II SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran matematika di kelas II SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang berguna terhadap hasil belajar peserta didik dalam matematika yang berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat, khususnya dalam mengajarkan

matematika Model Pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) diharapkan mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan seluruh siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa berupa pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kerja sama kelompok, diskusi, dan saling bertukar pendapat. dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta hasil belajar mereka dalam mata pelajaran matematika.

c. Bagi peneliti

Diharapkan dengan berhasilnya penelitian ini akan menjadikan bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dan sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika peserta didik.