

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Tujuan pembelajaran Matematika di tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Sebagai salah-satu tujuan pembelajaran tersebut, bahwa untuk memperoleh keterampilan berhitung, maka siswa harus mempelajari ilmu berhitung. Salah-satu materi operasi hitung sederhana adalah perkalian dan pembagian. Perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat (Slavin, R.E., 2010; Erna, N., 2009, hlm. 25). Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa perkalian sebagai penjumlahan berulang, misalnya $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$. Sedangkan pembagian adalah mencari beberapa banyak bilangan, suatu bilangan dapat dibagi habis dengan bilangan lain, jawabannya disebut hasil bagi. Jika bilangan pertama tidak dapat dibagi dengan bilangan kedua, akan ada sisa (Glover, D., 2006, hlm. 20). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat didefinisikan bahwa pembagian merupakan pengurangan yang berulang.

Namun demikian, pada kenyataannya saat ini sebagian siswa kurang tertarik belajar perkalian dan pembagian bahkan membenci karena menganggap perkalian dan pembagian sulit dipahami, serta tidak menyenangkan. Siswa menjadi malas belajar dan berlatih, tidak bersemangat, atau merasa tidak senang terhadap perkalian dan pembagian, sehingga siswa menjadi tegang, tidak berkonsentrasi dalam belajar dan menyebabkan hasil belajar perkalian dan pembagian kurang memuaskan.

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, maupun tes lisan ataupun tes perbuatan (Sudjana; Kusnandar, 2018, 276). Terdapat tiga ranah hasil belajar siswa menurut Bloom (dalam Sudjana, N., 2017, hlm. 22), yaitu: 1) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual (pengetahuan); 2) ranah afektif, berkenaan dengan hasil belajar sikap; dan 3) ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Berkenaan dengan hasil belajar intelektual pada materi perkalian dan pembagian yang rendah, terlihat dari hasil Penilaian Tengah Semester 1 Kelas II pada Sekolah Dasar Negeri 195 Isola Kota Bandung Tahun Pelajaran 2019-2020 yang disajikan pada tabel 1.1 berikut ini.

**Tabel 1.1. Hasil Penilaian Tengah Semester 1
Materi Perkalian dan Pembagian**

Kelas	Persentase Nilai Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	
	≥ 70	≤ 70
II	46,15%	53,85%

Berdasarkan tabel 1.1. di atas menunjukkan bahwa hasil belajar perkalian dan pembagian siswa kelas II masih rendah. Hal ini terlihat dari persentase nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 53,85% atau lebih besar daripada yang sudah mencapai KKM, yaitu sebesar 46,15%. Padahal, pada saat belajar, jika seorang siswa mengetahui dirinya mengalami kemajuan dan peningkatan pada hasil belajarnya, maka ia akan lebih giat belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya (Sardiman, A.M., 2018, hlm. 94). Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, adalah

faktor-faktor yang muncul dari dalam diri seseorang dalam hal ini siswa, antara lain: faktor fisiologis, dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi: faktor lingkungan, dan faktor instrumental (Munadi; Rusman; 2014, hlm. 124). Dengan kata lain, hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas individu siswa itu sendiri, melainkan dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Sebagai faktor eksternal, selama ini masih banyak guru kelas yang mengajar perkalian dan pembagian dengan cara yang konvensional (ceramah). Guru menjelaskan, tanya jawab, memberi contoh soal, lalu memberikan soal untuk dikerjakan siswanya. Sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas II, bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah bervariasi, namun lebih banyak berupa konvensional. Selain model pembelajaran, guru kelas juga masih kurang menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran perkalian dan pembagian, sehingga kurang memberikan ruang bagi rekreasi dan kreativitas siswa. Padahal, untuk memperoleh hasil belajar yang baik, pada saat belajar siswa harus berinteraksi dengan lingkungan kehidupannya sehari-hari.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 27 Januari 2020 pada siswa kelas II, para siswa cenderung kurang bersemangat saat belajar perkalian dan pembagian, dikarenakan mereka beranggapan bahwa perkalian dan pembagian adalah pelajaran yang membosankan, rumit dan sulit dimengerti. Karena pada materi ini membutuhkan keterampilan berhitung, konsentrasi, dan pengulangan menghitung yang menyebabkan siswa malas dan enggan jika diminta guru untuk berhitung. Selain itu, para siswa cenderung

menggunakan metode menghafal dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kurang memahami konsep dasar perkalian yang merupakan penjumlahan berulang dan konsep dasar pembagian yang merupakan pengurangan berulang.

Sementara itu, Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan berkenaan dengan perkalian dan pembagian di kelas II sebagaimana tertuang dalam Lampiran Permendikbud. Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dirumuskan pada tabel 1.2. sebagai berikut:

Tabel 1.2. Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan Matematika Kelas II Materi Perkalian dan Pembagian

Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

Berdasarkan Kompetensi Dasar sebagaimana dijelaskan di atas, maka pada pembelajaran perkalian dan pembagian khususnya di sekolah dasar, memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa (Saptayanti, G.A.K.E., dkk., 2016). Sedangkan di lapangan pada saat membelajarkan perkalian dan pembagian di kelas, guru jarang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, dan penggunaan media pembelajaran hanya memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar siswa. Penggunaan media pembelajaran dari benda-benda di sekitar siswa dapat membantu siswa lebih

memahami materi, akan tetapi media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Jika pembelajaran di kelas dapat menarik perhatian siswa, maka siswa akan senang belajar dan lebih bersemangat menggali pengetahuannya, sehingga hasil belajar siswa juga akan mengalami peningkatan.

Persoalan ini sebagaimana penjelasan di atas, menjadi tantangan bagi guru untuk mencari dan memilih model pembelajaran yang menarik, mudah dipakai, menggugah semangat, dan menyenangkan bagi siswa dan pada akhirnya menjadikan siswa menjadi cerdas (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Salah-satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran perkalian dan pembagian menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola. Untuk itu, penelitian ini hanya memfokuskan untuk meneliti penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012, hlm. 224). Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim (kelompok) lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Saco; Rusman, 2012, hlm. 224). Model pembelajaran TGT ini terdiri dari lima langkah, yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan

(*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin, R.E., 2010, hlm. 166-167). Dalam TGT, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang anggota kelompoknya dipilih secara heterogen. Kelompok-kelompok ini akan belajar secara bersama-sama (*teams*) dan akan melakukan permainan (*games*) untuk menyelesaikan permasalahan, sedangkan *tournament* dilaksanakan setelah pembelajaran selesai.

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas, diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang perkalian dan pembagian adalah pelajaran yang membosankan, karena dalam model pembelajaran TGT siswa belajar secara berkelompok/tim (*teams*), terdapat permainan (*games*) yang berupa *tournament*, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak. Selain itu, semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kebersamaan, dan saling menghargai sesama anggota kelompok (Shoiman, A., 2017, hlm. 208). Dengan demikian, penerapan model TGT dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya memiliki dampak positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana hasil penelitian Isetyawati, I.Y. (2014, hlm. 117) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Percobaan 3 Pakem khususnya dalam materi operasi hitung campuran.

Di samping menerapkan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi, pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan jika memanfaatkan media dalam prosesnya. Media pembelajaran

adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Rossi dan Breidle; Sanjaya, W., 2013, hlm. 163). Namun demikian, media pembelajaran bukan hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Gerlach dan Ely; Sanjaya, W., 2013, hlm. 163). Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Siswa kelas II sekolah dasar yang memiliki karakteristik diantaranya sifat fisiknya sangat aktif, mulai senang membentuk kelompok bermain yang anggotanya kecil, dan senang berkompetisi. Karena itu, perlu digunakan media/alat pembelajaran yang sesuai.

Media keranjang biji-bijian merupakan perantara yang dimanfaatkan untuk menghubungkan materi ajar dengan siswa kelas II sekolah dasar. Dengan adanya penggunaan media ini, siswa dapat menggali pengetahuannya sendiri mengenai perkalian dan pembagian bilangan cacah, dan siswa juga dapat menemukan konsep perkalian dan pembagian melalui pengalaman mereka. Media keranjang biji-bijian ini terdiri dari sepuluh buah keranjang dan biji-bijian sebagai pionnya. Bahan yang digunakan untuk membuat media ini, diantaranya: 1) 10 buah cup bekas minuman berbahan plastik; 2) Berbagai macam hiasan untuk menghias keranjang; 3) 10 buah kawat sepanjang 15 cm yang dihias dengan kertas berwarna; dan 4) Beberapa puluh biji buah sebagai pion.

Prinsip penggunaan media ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan cacah, yaitu: siswa dapat memahami konsep dasar perkalian yang merupakan penjumlahan berulang dan konsep dasar pembagian yang merupakan pengurangan berulang. Selain itu, media ini juga dapat memudahkan siswa menyelesaikan permasalahan terkait perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama penggunaan media keranjang biji-bijian ini yaitu untuk mengurangi kebiasaan menghafal perkalian dan pembagian yang sering dilakukan siswa. Cara kerja media ini sangat sederhana, untuk menyelesaikan soal perkalian, siswa hanya perlu memasukkan biji ke dalam keranjang dan menjumlahkan banyaknya biji pada seluruh keranjang. Sedangkan untuk menyelesaikan soal pembagian, siswa membagikan biji yang sudah disiapkan ke dalam masing-masing keranjang dengan jumlah yang sama, untuk menentukan hasilnya dengan cara menghitung jumlah biji pada masing-masing keranjang.

Pemanfaatan media keranjang biji-bijian dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas, diharapkan dapat menghilangkan kesan yang rumit dan sulit dimengerti. Dengan memanfaatkan media keranjang biji-bijian ini, siswa dapat secara langsung menggali pengetahuan dan keterampilan berhitungnya, membuat materi yang abstrak menjadi konkret, dan siswa senang belajar karena disamping belajar mereka juga dapat bermain. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Jadi, pemanfaatan media keranjang biji-bijian ini dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Penerapan model TGT berbantuan keranjang biji-bijian pada pembelajaran perkalian dan pembagian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang

dilakukan oleh Purwandari, A. & Wahyuningtyas, D.T. (2017, hlm. 168) yang menyimpulkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran TGT. Karena itu, berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Perkalian dan Pembagian dengan Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Keranjang Biji-bijian terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola”.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah: “Pembelajaran Perkalian dan Pembagian dengan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.” Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian, maka untuk memudahkan penelitian, rumusan masalah dijabarkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola?
2. Bagaimana respon siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola terhadap pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian?
3. Apa saja kesulitan-kesulitan yang dialami siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola pada saat mengikuti pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian?

4. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu ingin mengetahui:

1. Skenario dan implementasi pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.
2. Respon siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola terhadap pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola pada saat mengikuti pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.
4. Kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola.

D. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian ini tercapai, maka hasil penelitian ini akan memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini bagi guru, siswa, dan pembelajaran matematika pada umumnya yaitu:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar perkalian dan pembagian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian. Berdasarkan pengalaman tersebut, dapat memotivasi kreativitas guru untuk berinovasi mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran/alat peraga yang tepat dan bervariasi yang dapat menumbuhkan ketertarikan, semangat, dan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.

3. Bagi Pembelajaran Matematika pada Umumnya

Meningkatkan efektivitas proses, dan inovasi pembelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian di sekolah dasar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian.

E. Definisi Operasional

a. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa belajar secara berkelompok yang beranggotakan 5-6 siswa yang dipilih secara heterogen, terdiri dari lima langkah, yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*),

permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa berupa kemampuan yang diperoleh sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilalui dengan menggunakan alat pengukur berupa tes yang disusun secara terencana. Bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah siswa menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif (pengetahuan), dengan indikator yang dibuat disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.