

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk kemajuan dalam Pendidikan Nasional. (Silitonga & Silalahi, 2019) Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam perkembangan sumber daya manusia, dilangsungkan melalui bidang pendidikan yang diselenggarakan dari pendidikan dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Salah satu upaya pemerintah dalam memajukan kualitas pendidikan yaitu dengan perubahan kurikulum sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Perubahan kurikulum pembelajaran yaitu dari kurikulum 2013 (K13) menjadi Kurikulum Merdeka. (Karini dkk., 2020).

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat menghasilkan siswa yang mempunyai kualitas pendidikan yang unggul, serta mampu bersaing di dunia pendidikan. Kurikulum merdeka memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai dan menyenangkan, dikarenakan sebelum adanya kurikulum merdeka sistem pembelajaran biasanya di laksanakan di dalam ruangan akan tetapi di dalam kurikulum merdeka, pembelajaran dilaksanakan di luar kelas sesuai dengan topik yang dipelajari. Sehingga secara tidak langsung akan menanamkan karakter aktif, mandiri, sopan, dan ceria. (Santoso dkk, 2023).

Untuk mengukur keberhasilan kompetensi siswa dapat menggunakan salah satu pendekatan dalam teknik pengolahan nilai yaitu pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut presentase penugasan minimal secara tertentu. Siswa dinyatakan lulus menurut Penilaian Acuan Patokan (PAP) jika siswa memiliki penugasan pembelajaran. Sistem Penilaian PAP dapat dilihat pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Sitem Penilaian PAP dengan Skala-5
(Sumber : Agung, 2021 :122)

Persentase	Nilai Angka	Nilai Huruf	Kriteria
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Di dalam kelas guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mendidik siswa agar mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah dasar yaitu matematika.

Menurut (Susilo, 2012:22), matematika bukanlah sekedar kumpulan angka, symbol, serta berbagai rumus yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan nyata. Namun sebaliknya, bahwa ilmu matematika tumbuh serta berakar dari kehidupan di dunia nyata. Dengan mempelajari matematika, siswa akan mampu mempraktikkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk usia anak sekolah dasar, cara belajar yang paling tepat dalam pembelajaran matematika yaitu dengan melihat, merasakan, dan melakukannya dengan alat indra siswa. (Fadhilah dkk., 2019). Jadi Matematika merupakan sebuah ilmu yang dipelajari oleh siswa mengenai hal-hal nyata yang akan berguna dalam kehidupannya, seperti transaksi jual beli, pembuatan bangunan, pembuatan pakaian dan lain sebagainya.

Tetapi bagi beberapa siswa, matematika bukanlah mata pelajaran yang mengasikan, sebaliknya siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan pelajaran yang paling sulit diantara pelajaran lainnya. Hal ini membuat kurangnya minat belajar para siswa terhadap pelajaran matematika mengakibatkan rendahnya kompetensi pengetahuan para siswa dalam pelajaran matematika. (Novia Pitriani dkk., 2022). Menurut (Sudjana, 2010:22) kompetensi pengetahuan itu sendiri bermakna kemampuan yang dikuasai dan dimiliki siswa setelah memperoleh dan menerima pengalaman belajar. Kompetensi pengetahuan matematika ini merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai oleh siswa untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dijelaskan oleh gurunya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV di SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara pada hari Senin, 26

Juni 2023 yang didapatkan informasi bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan cacah besar. Ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya yaitu (1) metode pengajaran yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, (2) kurangnya aktivitas siswa dalam berdiskusi dengan teman-temannya yang dapat menumbuhkan pola pikir yang aktif dan kreatif, (3) pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif serta kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan cacah besar, karena mereka berfikir materi tersebut susah dan mereka malu untuk bertanya kepada guru walaupun ada yang belum dimengerti. Oleh karena itu kompetensi pengetahuannya pun rendah. Hal inilah yang menyebabkan rata-rata nilai matematika khususnya pada materi bilangan cacah besar menjadi rendah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa siswa kelas IV di SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara, kebanyakan siswa mengaku malas dan takut pada saat mengikuti pembelajaran matematika, dikarenakan bagi mereka pelajaran tersebut terlalu susah dan membosankan. Permasalahan tersebut diharapkan dapat diatasi, berdasarkan masalah tersebut guru harus memilih model, metode dan media yang tepat agar dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Dengan permasalahan yang ditemukan tentunya akan berdampak pada kompetensi pengetahuan matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya nilai rata-rata siswa yang belum mencapai syarat minimal penugasan. Data pengolahan nilai ulangan harian I mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Kuta Utara dapat dilihat pada Tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1. 2
 Nilai Ulangan Harian Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SDN
 Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai
 (Sumber : Wali Kelas IV di Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai)

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1.	SDN 1 Ubung						
	IV A	90-100	27	11	40,74	16	59,25
	IV B	90-100	26	10	38,46	16	61,53
	IV C	90-100	27	9	33,33	18	66,66
2.	SDN 2 Ubung						
	IV A	90-100	26	10	38,46	16	61,53
	IV B	90-100	25	11	44,00	14	56,00
	IV C	90-100	25	9	36,00	16	64,00
3.	SDN 3 Ubung						
	IV A	90-100	27	10	37,07	17	62,96
	IV B	90-100	27	12	44,44	15	55,55
4.	SDN 4 Ubung						
	IVA	90-100	30	13	43,33	17	56,66
	IV B	90-100	29	11	37,93	18	62,06
5.	SDN 5 Ubung						
	IV A	90-100	30	10	33,33	20	66,66
	IV B	90-100	29	9	31,03	20	68,96
6.	SDN 6 Ubung						
	IV A	90-100	28	8	28,57	20	71,42
	IV B	90-100	29	10	34,48	19	65,51
Total			385	143	521,17	242	878,75
Rata-rata					37,22		58,58

Dimana hasil perolehan nilai ulangan harian mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa rata-rata nilai ulangan harian matematika pada siswa kelas IV SDN di Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai masih lemah sekitar 58,58% siswa belum memenuhi syarat minimal penugasan 90% sesuai dengan PAP, maka perlu diupayakan usaha peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya muatan pembelajaran matematika.

Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang bisa dipadukan dengan bantuan media papan bilangan. (Amri dkk, 2021)

Model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana model pembelajaran yang dimulai dari penyajian suatu materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan beberapa pertanyaan (soal) kepada siswa. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. (Hanna Silitongan dan Taruli Marito, n.d, 2019)

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran TGT mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok, terdapat permainan berupa turnamen yang dapat menambah semangat belajar siswa, bagi kelompok yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan hadiah atau tambahan poin. Kegiatan belajar dengan permainan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keikutsertaan dalam pembelajaran. (Nabila & Jufri, 2022) Untuk lebih menarik perhatian siswa saat penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini maka dapat dibantu dengan memanfaatkan media papan bilangan.

Media papan bilangan merupakan media yang digunakan pada saat pembelajaran matematika untuk mengajarkan konsep bilangan cacah besar. Alat ini terbuat dari kardus atau karton yang terdiri dari beberapa bagian. Dengan menggunakan media papan bilangan, siswa dapat lebih visual dan interaktif dalam memahami konsep dari bilangan cacah besar.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan bilangan ini diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa, serta dapat meningkatkan aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Bilangan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Masih banyak siswa yang belum memahami materi pembelajaran mengakibatkan kompetensi pengetahuan siswa cenderung rendah.
- 2) Siswa sering merasa takut dan kurang percaya diri ketika ingin mengemukakan pendapat dan menanyakan materi dengan guru.
- 3) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa cepat merasa bosan.
- 4) Siswa kurang aktif dalam menggali, mencari tahu dan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, terdapat banyak permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini. Untuk itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan yang dikaji dapat diperoleh pemecahannya secara optimal. Adapun batasan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variabel model pembelajaran, media pembelajaran, dan kompetensi pengetahuan matematika.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Bilangan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024”, khususnya pada materi “Bilangan Cacah Besar”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah dijabarkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan matematika pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Bilangan pada siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan matematika pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Bilangan pada siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024?

- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Bilangan terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa setelah mengontrol hasil *pre-test* pada siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan matematika pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media papan bilangan pada siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan matematika pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media papan bilangan pada siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024.

- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media papan bilangan terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa setelah mengontrol hasil *pre-test* pada siswa kelas IV SDN Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan manfaat bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran. Khususnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Bilangan di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat penelitian secara praktis seperti bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah, bagi peneliti, serta bagi pembaca. Dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalani proses pembelajaran yang lebih bermakna, serta menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi bilangan cacah besar dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memperoleh kompetensi pengetahuan yang memuaskan. Manfaat lainnya yaitu mengajak siswa berperan

serta dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan unsur pemahaman matematika siswa.

2. Bagi Guru

Untuk seorang guru hasil penelitian ini membantu guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, membantu guru lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru serta dalam memilih dan merancang sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. Sehingga suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini, akan dijadikan dasar bagi kepala sekolah dalam mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kualitas profesionalnya.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini digunakan sebagai referensi yang relevan serta bahan acuan dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan dalam teori maupun pelaksanaannya.

