

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia. Pendidikan mengantarkan manusia melalui proses berpikir serta memperoleh pengalaman yang dapat meningkatkan kualitas kehidupan. Pendidikan menurut Perundang – Undangan No. 20 pada tahun 2003 merupakan usaha yang sadar dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dari peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan hal pokok yang dapat mendukung serta menunjang kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas dari suatu individu atau bahkan suatu kelompok dapat meningkat dengan baik. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk mencetak manusia yang profesional serta dapat bekerja secara individu maupun kelompok (Anzelina & Purba, 2019).

Tujuan dari pendidikan itu sangat mulia, tetapi tidak semudah itu dapat menjalankannya dengan baik. Permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia juga tidak sedikit dan diperlukannya waktu untuk berbenah yang semakin baik. Beberapa upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan diantaranya penyempurnaan kurikulum yang berlaku saat ini dan pengadaan buku-

buku pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Syarah & Suprpto, 2023). Pada kurikulum sekolah dasar terdapat berbagai pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran matematika. Pada hakikatnya pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membangun suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan memberikan peluang kepada peserta didik untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika (Mawati dkk., 2022).

Matematika merupakan mata pembelajaran yang wajib ada di setiap jenjang maupun jenis pendidikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran matematika, seorang guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yang diajarkannya (Kuntari dkk., 2023). Matematika juga tidak hanya menjadi kumpulan rumus dan fakta, melainkan juga sebuah keterampilan berpikir yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Dewi dkk., 2024). Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika masih menjumpai banyak kendala, penelitian lain juga menyatakan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran matematika adalah banyaknya siswa yang kurang menyukai pembelajaran matematika karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran matematika sebagai pembelajaran yang sulit dan membosankan (Ayu dkk., 2021). Melalui pembelajaran matematika peserta didik diajarkan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti dalam menghitung jumlah benda, banyaknya benda, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara pada hari Senin, 1 April 2024 diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika masih kurang baik, sebanyak 61,26% atau 174 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik nilai ulangan matematika belum mencapai skor di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam pembelajaran matematika peserta didik masih banyak menemukan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang aktif ketika belajar matematika khususnya pada materi perkalian, pada perkalian 0-10 sebagian peserta didik sudah menguasai dengan baik dengan menghafal, untuk perkalian dengan bilangan puluhan peserta didik masih kesulitan dalam menguasai materi tersebut karena kurangnya pemahaman mengenai konsep perkalian. Konsep perkalian secara sederhana adalah bentuk penjumlahan berulang.

Selain itu, peserta didik juga kesulitan dalam memahami soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pada materi operasi hitung. Selama kelas berlangsung peserta didik tidak menyimak dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru kemudian banyak peserta didik yang masih mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan guru di depan kelas. Peserta didik juga sering kali merasa bosan dan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah kemudian guru juga hanya memberikan peserta didik rumus secara langsung tanpa mengenalkan konsep dari materi yang dipelajari. Pembelajaran yang digunakan

masih pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional menimbulkan keterbatasan pemahaman siswa (Siahaan dkk., 2022). Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajarannya karena dalam matematika penggunaan model dan media memerlukan waktu yang lebih lama. Fakta saat ini menunjukkan banyaknya guru yang kurang aktif menggunakan model di dalam pembelajaran, sehingga akan menjadikan materi pembelajaran kurang dikuasai siswa (Fatmawati dkk., 2024). Model dan media yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang baik tentunya akan memberikan suatu harapan yang baik pada tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang terjadi diperlukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model yang inovatif yang diharapkan bisa membangun peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang sebelumnya masih rendah (Hafizah dkk., 2022). Model pembelajaran yang cocok digunakan untuk dapat merangsang peserta didik agar lebih aktif dan cocok diterapkan pada pembelajaran matematika dengan materi perkalian adalah model TGT berbantuan media batang napier.

Model TGT dapat membantu peserta didik untuk aktif, saling berinteraksi dan bertukar pikiran untuk menyelesaikan permasalahan pada saat pembelajaran (Alawiyah dkk., 2023). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menumbuhkan sifat tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan kekompakan (Ermawati

dkk., 2023). Dalam model ini peserta didik akan bermain permainan edukasi kemudian menempatkan peserta didik dalam satu kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang peserta didik dengan kemampuan yang berbeda (Paramitha, 2022). Model pembelajaran TGT dapat di implementasikan dengan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan juga keefektifannya ketika pembelajaran berlangsung,

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik bisa diserap secara optimal (Junaidi, 2019), salah satu media yang sesuai dengan materi perkalian bilangan cacah adalah media batang napier. Pendapat lain juga mengatakan bahwa media batang napier dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan cacah (Yenni & Malalina, 2019). Beberapa peserta didik masih merasa kesulitan untuk menghitung perkalian bilangan besar, sehingga menggunakan batang napier membuat perkalian menjadi lebih mudah dan lebih cepat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Batang Napier terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara.
- 2) Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
- 4) Peserta didik kurang berkonsentrasi pada saat pembelajaran, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan guru di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan terdapat permasalahan yang cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti, sehingga dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media batang napier pada peserta didik kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara.

1.4 Rumusan Masalah

Didasari dari latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan

media batang napier terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang sudah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media batang napier terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengaruh model TGT berbantuan media batang napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara, diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat secara teoretis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media batang napier terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yaitu pendidikan guru sekolah dasar, sehingga dapat memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran TGT dengan berbantuan media batang napier, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Kepala Sekolah

Untuk kepala sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan untuk menyusun program pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang merupakan salah satu cerminan dari kualitas suatu sekolah.

2. Bagi Guru

Untuk guru diharapkan hasil penelitian ini dapat mengatasi kendala guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tepat.

3. Bagi Peserta Didik

Untuk peserta didik diharapkan hasil penelitian ini dapat menumbuhkan semangat belajar dan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat pada mata pembelajaran matematika, sehingga bermanfaat dan menjadi salah satu acuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.