

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki kata dasar yaitu “didik”, yang bermakna proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran” (KBBI). Pendidikan adalah pondasi utama dalam mengembangkan sumber daya manusia (Krisnayanti & Wiarta, 2022). Pendidikan merupakan proses yang mencakup bermacam kegiatan terkait kehidupan sosial individu serta sebagai wadah meneruskan adat budaya sosial antar generasi. Ahmad Tafsir mendefinisikan pendidikan sebagai usaha pendidik pada anak didik dengan tujuan mencapai perkembangan maksimal yang positif (Yusuf, 2019). Salah satu usaha yang dilakukan yakni cara mengajar yang bertujuan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan siswa. Usaha lainnya yakni memberi contoh (teladan), memberi pujian serta hadiah, mendidik dengan cara membiasan, serta usaha lainnya. UU No. 20 Tahun 2003 mengenai “Sistem Pendidikan Nasional” mendefinisikan pendidikan sebagai: “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan dimaknai sebagai usaha sadar serta terencana dengan tujuan terwujudnya kondisi belajar serta proses belajar yang mengasah potensi siswa yang dibutuhkannya serta masyarakat. Pendidikan di Indonesia mengacu kepada nilai-

nilai keagamaan, kebudayaan nasional Indonesia, serta tanggap akan berubahnya zaman. Perkembangan serta perubahan tersebut adalah dampak dari perubahan global, seni dan budaya, serta perkembangan IPTEK yang perlunya perbaikan pendidikan nasional dengan berbagai upaya. Ilmu pengetahuan dan teknologi IPTEK saat ini menjadi kunci penting dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Wiarta, 2023). Adapun upaya yang perlu dilakukan yaitu merubah serta memperbaiki kurikulum, meningkatkan mutu pendidik dan siswa serta peningkatan daya dukung sarana dan prasarana. Proses belajar diharapkan menciptakan suasana yang kondusif untuk siswa. Hal terkait tercermin pada pembelajaran di sekolah yang lebih modern dari sebelumnya. Pembelajaran tidaklah terbatas pada proses pengajaran, namun juga membentuk siswa agar menjadi cerdas serta mampu mengembangkan potensinya.

Pendidikan yang diberikan kepada anak harus menekankan pertumbuhan dan perkembangan aspek yang dimiliki anak, salah satu perkembangan yang ada pada diri anak yaitu perkembangan sosial emosional (Damayanti dkk., 2023). Kecerdasan emosi seorang guru sangat berhubungan erat dengan kemampuan pendidik tersebut dalam pengelolaan didalam kelas dan berhubungan juga dengan kedekatan siswa-siswa di sekolah (Gede dkk., 2024). Upaya yang dapat dilakukan agar menghasilkan pembelajaran dengan kualitas yang baik dan terwujudnya tujuan pendidikan nasional disarankan untuk dilaksanakan sejak jenjang sekolah dasar yang menjadi landasan awal. Di sekolah dasar siswa juga dibentuk karakternya agar memiliki kemampuan di ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik yang berpengaruh pada efektifitas pembelajaran di kelas. Akan tetapi, metode pembelajaran di sekolah cenderung menghambat dibandingkan memotivasi

potensi siswa. Hal tersebut membuat tidak semua siswa mendengarkan, menerima informasi, dan taat pada segala perlakuan guru. Kebiasaan tersebut kerap kali tidak mendapat usaha lebih dari guru dan berpengaruh pada perilaku belajar siswa, seperti takut menyampaikan pendapat serta bergantung pada orang lain. Penentuan model serta metode belajar yang selaras terhadap tujuan kurikulum serta potensi siswa adalah keterampilan dan kemampuan wajib seorang guru.

Ketepatan guru ketika memilih model serta metode pembelajaran memberi pengaruh pada ketercapaian keberhasilan serta hasil belajar. Sehingga, guru diharuskan untuk mengaplikasikan metode serta model belajar yang menarik sekaligus memberi ruang untuk siswa agar kreatif serta berpikiran kritis. Hal tersebut membuat aspek kognitif, efektif, serta psikomotorik siswa berkembang dengan maksimal.

Keberhasilan pembelajaran berkaitan erat dengan model belajar yang diterapkan sehingga diharapkan model belajar bervariasi serta efektif. Hal tersebut bertujuan terciptanya pembelajaran menyenangkan serta membantu siswa mendapatkan dan memahami informasi dalam waktu jangka panjang. Sehingga, model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang efektif.

Penggunaan sumber belajar seperti permainan mampu menjadi penunjang dalam menghadirkan suasana belajar yang kondusif. Permainan selaku media belajar dapat meningkatkan aktivitas yang menyenangkan bagi anak sekolah dasar dan diyakini mampu dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Pembelajaran dengan bantuan media mampu menciptakan pengalaman belajar yang penuh makna karena siswa diarahkan untuk belajar serta dilatih dalam

menyelesaikan masalah di sekitarnya. Media permainan pada pembelajaran dapat memberi peningkatan kemampuan berpikiran kritis.

Kemampuan berpikir bermanfaat besar pada proses memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini, kemampuan berpikir kritis merupakan jenis kemampuan berpikir. Berpikir kritis dianggap sebagai karakteristik yang memiliki manfaat besar untuk siswa. Susanto (2013) berpendapat “Berpikir kritis adalah suatu kegiatan tentang ide atau gagasan yang menghubungkan konsep yang diberikan dengan masalah yang terjadi” (Dewi dkk., 2019). Kemampuan tersebut diharapkan agar berkembang sejak dini khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika mencakup beragam konsep atau permasalahan sehari-hari yang membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. Sehingga, siswa mampu membedakan informasi yang baik atau buruk dan memutuskan suatu hal dengan tepat serta bertanggung jawab pada informasi yang didapatkan melalui berpikir kritis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III SD Gugus 1 Gianyar tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan, masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1) Metode pembelajaran konvensional yang dimana guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan soal yang kurang interaktif. Metode pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan hanya menerima informasi tanpa adanya proses berpikir kritis. Siswa kurang dilibatkan dalam diskusi atau aktivitas yang menantang mereka untuk memecahkan masalah secara mandiri.

- 2) Minimnya penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan tidak menarik minat siswa. Penggunaan media visual dan teknologi yang inovatif, seperti simulasi interaktif, jarang diterapkan. Padahal, media yang tepat dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam matematika, seperti pecahan, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Kurangnya pemahaman konsep dasar terutama dalam pembelajaran matematika, banyak siswa yang belum memahami konsep dasar pecahan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penekanan pada pembelajaran konseptual dan terlalu fokus pada prosedur mekanis. Akibatnya, siswa kesulitan saat dihadapkan pada soal-soal yang lebih kompleks yang memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikannya.
- 4) Kurangnya penerapan pembelajaran kooperatif yang melibatkan interaksi antar siswa dalam kelompok kecil belum banyak diterapkan. Padahal, metode ini dapat mendorong siswa untuk saling berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Salah satu model pembelajaran yang potensial adalah *Team Games Tournament* berbantuan media *Physics Education Technology*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam tim-tim kecil

untuk bekerja sama dan berkompetisi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Kombinasi *Team Games Tournament* berbantuan media *Physics Education Technology*, sebuah simulasi interaktif berbasis teknologi, diharapkan dapat membuat pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, menjadi lebih menarik dan efektif. Media *Physics Education Technology* memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi konsep-konsep matematika secara visual dan interaktif, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan media belajar seperti bermain dapat menciptakan suasana belajar pada anak (Angginingsih dkk., 2021)

Dari pemaparan tersebut, diajukanlah penelitian ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Physics Education Technology* Terhadap Berpikir Kritis Matematika Materi Pecahan Kelas III SD Gugus 1 Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi dari latar belakang tersebut sebagai berikut.

- 1) Matematika di anggap sulit dan tidak menyenangkan.
- 2) Matematika mengharuskan adanya pemecahan masalah serta perhitungan namun mayoritas siswa cenderung takut menyampaikan pendapat dan bergantung dengan orang lain.
- 3) Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
- 4) Kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan penelitian ini di batasi untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, sebagai berikut.

- 1) Penggunaan model *Team Games Tournament* yang jarang digunakan karena lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional.
- 2) Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang efektif di siswa kelas III SD Gugus 1 Gianyar.
- 3) Kemampuan berfikir kritis matematika siswa kelas III yang belum optimal dilihat suasana pembelajaran kurang kondusif sehingga siswa jarang mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Physics Education Technology* di kelas III SD Gugus 1 Gianyar 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional di kelas III SD Gugus 1 Gianyar 2024/2025?
- 3) Apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Physics Education Technology* terhadap kemampuan berpikir kritis matematika materi pecahan siswa kelas III SD Gugus 1 Gianyar 2024/2025?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu.

- 1) Mengetahui kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Physics Education Technology* pada siswa kelas III SD Gugus 1 Gianyar 2024/2025.
- 2) Mengetahui kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional siswa kelas III SD Gugus 1 Gianyar 2024/2025.
- 3) Mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Physics Education Technology* terhadap kemampuan berpikir kritis matematika materi pecahan siswa kelas III SD Gugus 1 Gianyar 2024/2025.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini di bagi menjadi dua, diantaranya.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara Teoretis penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran yang aktif agar kemampuan berfikir kritis berkerja dengan optimal didalam proses pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya.

#### 1) Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa serta memberi motivasi belajar siswa.

2) Guru

Sebagai masukan positif pada pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan prestasi belajar.

3) Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam mengambil kebijakan terkait proses pembelajaran.

4) Penelitian Bidang Sejenis

Sebagai referensi untuk penelitian lainya yang meneliti objek serupa.

