

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang berperan penting bagi kehidupan anak. Dalam konteks pendidikan, mempelajari matematika bukan hanya tentang menghafal rumus dan simbol, tetapi lebih menekankan pada pemahaman mendalam terhadap konsep matematika.

Matematika sebagai ilmu yang utama dan penting diberikan khususnya pada lembaga pendidikan sekolah dasar, pembelajaran matematika dapat mengasah keterampilan individu untuk berpikir secara kritis, logis, terstruktur, dan analitis. Matematika menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pada pembelajaran matematika siswa tidak hanya harus menghafal rumus-rumus saja ataupun guru menyajikan langsung suatu konsep (Christianti, 2018). Pembelajaran matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran abstrak yang sulit dipahami oleh beberapa siswa. Kesulitan itu dikarenakan kurangnya pemahaman dalam konsep matematika. Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang sudah dibelajarkan oleh pendidik maka digunakanlah kompetensi pengetahuan matematika.

Kompetensi pengetahuan menjadi tolak ukur hasil akhir dari proses belajar yang menunjukkan sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran terhadap topik yang telah dipelajari. Melalui kompetensi pengetahuan yang telah diperoleh, mampu digunakan dalam berbagai aktivitas kehidupan. Sujana dalam Agustini

(2020) mengartikan kompetensi sebagai kemampuan seseorang dalam menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dasar yang dikuasai dalam membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi matematika. Kompetensi pengetahuan matematika juga dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan, gaya belajar dan minat siswa.

Kegiatan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar belum diterapkan secara optimal. Antusiasme dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang pada materi yang diberikan (Sugiyana, dkk 2019). Kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran disebabkan oleh metode pengajaran guru yang kurang bervariasi. Guru hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Variasi model, metode dan pendekatan pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep abstrak matematika. (Dewi & Agustika, 2020). Disamping itu juga, faktor yang menyebabkan rendahnya kompetensi pengetahuan matematika karena dalam proses pembelajaran guru masih mengajar secara klasikal atau kelompok besar. Proses tersebut tidak mampu mengukur kemampuan individu secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Gugus II Kecamatan Klungkung dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kompetensi pengetahuan matematika. Pengetahuan matematika belum mampu mendapatkan nilai yang maksimal. Hal tersebut dilihat dari nilai ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa 65% dari 277 siswa masih belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tidak hanya itu selama proses pembelajaran partisipasi siswa juga masih kurang, masih terdapat siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran belum diterapkannya model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun ada beberapa siswa yang cukup antusias dalam menerima pelajaran, hasil belajar mereka belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan (Septiani, dkk 2020). Guru dituntut sebagai fasilitator yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi interaktif dan imajinatif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa akan memahami materi yang disampaikan apabila guru berhasil menyajikan pembelajaran yang bervariasi dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran bertujuan membangun situasi belajar menjadi lebih menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk bisa berinteraksi satu sama lain pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Marwati dkk., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberi dorongan secara

interpersonal sehingga dapat memicu siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata akan ikut berperan secara aktif dalam tim, hal ini berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Diah & Siregar, 2023). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* bertumpu pada kerjasama tim untuk membawa siswa ke dalam sebuah permainan. Model pembelajaran ini dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan saling bekerja sama dalam tim.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar lebih maksimal dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *puzzle* edukatif. *Puzzle* edukatif merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang mengkombinasikan kepingan soal dan jawaban yang akan dimainkan secara berkelompok. Penggunaan *puzzle* soal dan jawaban yang sesuai dan menarik nantinya akan mengurangi dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran dan secara tidak langsung peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Menurut Muna, dkk (2023), banyak manfaat yang diperoleh ketika *puzzle* digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, daya ingat, dapat melatih kesabaran serta bermanfaat untuk melatih kemampuan menalar seorang anak. Dengan berbantuan media *puzzle* edukatif peserta didik akan berusaha memecahkan masalah dengan menyusun kembali sebuah gambar agar menjadi utuh. Kelebihan dari media *puzzle* edukatif yaitu dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif, melatih kecerdasan visual siswa, dan mampu melatih gerak motorik siswa. Menggunakan *puzzle* sebagai media pada saat proses pembelajaran akan memberikan tantangan serta efek ketagihan untuk mencoba berulang kali

hingga berhasil. Dengan menggabungkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* edukatif pada pembelajaran matematika diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *puzzle* edukatif untuk mengoptimalkan kemampuan kompetensi pengetahuan matematika dengan melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun masalah yang dapat diidentifikasi dari uraian diatas, yaitu.

- 1) Kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
- 2) Nilai ulangan matematika siswa belum mencapai KKM dalam mata Pelajaran Matematika.
- 3) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal

### 1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini memiliki pokok bahasan yang harus difokuskan pada Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025. Pemberian perlakuan berupa pendekatan hanya diterapkan pada sampel yang dijadikan sebagai kelas eksperimen berkaitan dengan materi Matematika yang disesuaikan dengan waktu pada saat penelitian.

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, yaitu.

- (1) Bagaimanakah Kompetensi Pengetahuan matematika siswa kelas V SD yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif di Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025?
- (2) Bagaimanakah Kompetensi Pengetahuan matematika siswa kelas V SD yang tidak dibelajarkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif di Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025?
- (3) Apakah terdapat pengaruh kemampuan kompetensi matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Puzzle* Edukatif dengan siswa yang tidak dibelajarkan melalui

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif di Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan permasalahan yang dirumuskan, adapun tujuan penelitian, yaitu.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V SD yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif di Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V SD yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif di Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025?
- (3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kompetensi pengetahuan matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif dengan siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Puzzle* Edukatif di Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Ajaran 2024/2025?

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil yang diperoleh dapat menyumbangkan manfaat sebagai pedoman dalam penggunaan model pembelajaran pada proses belajar mengajar khususnya di SD.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh juga menyumbangkan manfaat kepada pihak lainnya seperti.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bisa memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa, yang awalnya pada proses pembelajaran dirasa membosankan dengan diterapkannya model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Puzzle* edukatif dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk membantu guru dalam merancang sebuah kegiatan belajar yang menerapkan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Puzzle* edukatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat memberikan masukan dan dijadikan sebagai acuan bagi kepala sekolah guna mendorong guru yang memiliki pengetahuan

tentang berbagai model pembelajaran sehingga kualitas pendidikan dapat ditingkatkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung hendaknya digunakan sebagai referensi yang relevan pada saat akan melakukan penelitian yang memiliki kesamaan dalam teori atau pelaksanaannya.

