

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat enam hal pokok yang dipaparkan, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika tidak akan terlepas dari kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari manusia akan selalu menjumpai hal-hal yang berkaitan dengan matematika. Terlepas dari banyaknya orang yang tidak memiliki ketertarikan dalam pelajaran matematika, banyak aktivitas dalam kehidupan manusia yang melibatkan matematika di dalamnya, seperti untuk menghindari terjadinya salah perhitungan transaksi jual beli, seorang pedagang harus memahami konsep aritmatika sosial; seorang ojek online harus memperhitungkan kecepatan, waktu, serta jarak tempuh agar tidak terlambat saat mengantar penumpang ke tempat tujuan, dengan menggunakan konsep aljabar petani dapat menentukan masa tanam, masa panen serta memperkirakan musim yang baik untuk bertani, mahasiswa dalam mengolah data dalam penelitian juga memerlukan matematika (Maisaroh, dkk 2022). Matematika diperlukan oleh setiap siswa untuk menumbuhkan pemikiran kritis, logis, dan praktis dalam pemecahan masalah (Nurulaeni & Rahma, 2022). Tidak hanya itu, matematika merupakan acuan bagi ilmu-ilmu lainnya, seperti akuntansi, fisika, ekonomi, dan lain sebagainya (Wahyudi & Tonra, 2023).

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, terlihat jelas bahwa matematika memiliki peran yang krusial dalam berbagai kehidupan manusia. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman akan pentingnya matematika dengan minat masyarakat khususnya generasi muda yang masih mengenyam pendidikan untuk mempelajari matematika secara mendalam. Adanya stereotip di masyarakat yang menganggap matematika sulit dan menakutkan membuat pelajar semakin enggan dalam mempelajari matematika. Hal ini berakibat pada rendahnya kompetensi matematika siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat diketahui dengan melakukan pengukuran hasil belajar. Penilaian Acuan Patokan (PAP) merupakan acuan nasional yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. PAP adalah penilaian yang menunjukkan batas kemampuan siswa untuk mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan (Agung, 2020). Berdasarkan PAP, siswa dikatakan mencapai ketuntasan dengan nilai minimal 80 – 89 yang termasuk kategori baik. Pedoman PAP disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(Sumber: (Agung, 2020))

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

Selain itu, dalam Kemendikbudristek BSKAP (2022) peserta didik dinyatakan sudah mencapai ketuntasan dan tidak memerlukan remedial dengan

interval nilai minimal 66 - 85. Berdasarkan PAP dan BSKAP tersebut diharapkan pengetahuan matematika siswa dapat berada pada kategori baik dan mencapai ketuntasan.

Pada 5 – 9 Agustus 2024, penulis melakukan wawancara bersama wali kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Kuta Utara, ditemukan bahwa nilai pengetahuan matematika di sekolah masih rendah. Hal ini terlihat dari penilaian pengetahuan matematika pada ulangan harian matematika di kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Kuta Utara. Persentase siswa yang memperoleh nilai di atas 75 sebanyak 33%, sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 sebanyak 67%. Rata-rata nilai matematika siswa kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara hanya 65,96. Nilai tersebut apabila dibandingkan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk ke dalam kategori cukup. Sedangkan, berdasarkan Kemendikbudristek BSKAP (2022) nilai tersebut tergolong belum mencapai ketuntasan dan memerlukan remedial.

Rendahnya kompetensi siswa dalam matematika merupakan hasil interaksi yang kompleks antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, dan minat siswa sangat mempengaruhi pemahaman konsep. Namun, faktor eksternal seperti kualitas pembelajaran, lingkungan belajar, dan dukungan keluarga juga turut berperan penting (Prasetya, dkk 2023). Misalnya, siswa dengan bakat matematika yang tinggi akan lebih mudah belajar apabila didukung oleh guru yang kompeten, metode, dan model pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Salsabila & Puspitasari (2020) menyebutkan beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa, yakni faktor internal seperti faktor fisik dan psikis anak. Sedangkan faktor

eksternal, yakni kurikulum, metode mengajar, media pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, dan disiplin di sekolah.

Salah satu faktor utama yang ikut andil dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa adalah model pembelajaran (Prasetiyo & Rosy, 2021). Penerapan model pembelajaran yang tepat akan menentukan efektivitas kegiatan pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran hendaknya guru mempertimbangkan karakteristik siswa yang akan dibelajarkan dengan model tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama guru wali kelas IV SD Negeri Gugus III Kuta Utara, diketahui sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah sehingga guru masih menjadi sumber belajar utama dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode ceramah ini tidak jarang menyebabkan kurangnya konsentrasi siswa karena hanya duduk diam mendengarkan guru. Penggunaan media yang kurang mendukung kegiatan pembelajaran juga menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi. Guru cenderung memanfaatkan media belajar melalui buku lks serta latihan soal yang ada di buku, hal ini karena cara tersebut merupakan yang paling mudah dan tidak memerlukan persiapan yang cukup lama. Metode ini memang terlihat cukup mudah dari perspektif guru, tetapi dari perspektif siswa metode ceramah ini tentunya membatasi siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus berpotensi menyebabkan siswa bosan selama kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Seperti materi terkait pola bilangan dan pola gambar, masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal

ini karena kegiatan pembelajaran matematika yang tidak diimbangi dengan model dan media pembelajaran yang tepat. Jika dibiarkan hal ini dapat berdampak negatif terhadap pencapaian belajar siswa. Materi pola bilangan dan pola gambar merupakan materi dasar sebelum siswa mempelajari materi lainnya yang lebih kompleks. Penguasaan yang kurang pada materi matematika dasar ini akan berakibat pada kesulitan siswa dalam memahami materi matematika berikutnya dan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang efektif adalah proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar siswa, tapi bagaimana siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Panggabean dkk., 2021). Interaksi yang saling dua arah antara guru dan siswa juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif. Tujuan pembelajaran akan tercapai melalui interaksi yang bermakna antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran guru memegang peranan yang krusial. Guru tidak hanya menjadi penyalur materi saja, namun juga berperan sebagai fasilitator, pendidik, motivator, evaluator, dan pengelola kelas. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu merancang dan memilih model pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu (1) pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*); (2) siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain dan mengungkapkan

pendapatnya secara verbal; dan (3) meningkatkan kepercayaan diri siswa (Taniredja dkk, 2012).

Menurut Slavin (2016) model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen kerjasama tim, kompetisi berupa permainan akademik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara aktif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* membagi siswa ke dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam, lalu mereka belajar bersama untuk memahami materi secara mendalam (Fauziah & Anugraheni, 2020). Setiap tim akan berkompetisi dengan tim lainnya untuk memperoleh skor sebanyak-banyak. Tim dengan skor terbanyak akan diberikan *reward* pada akhir kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian dari Paramitha & Zulherman (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat merangsang partisipasi aktif baik guru maupun siswa di dalam kelas. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* 74,24. Sedangkan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* nilai rata-ratanya adalah 61,57. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Prasetya, dkk (2023) diperoleh skor rata-rata siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah 89,76. Sedangkan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model *Team Games Tournament* skor rata-ratanya adalah 73,27. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tidak hanya model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga turut memegang peranan terhadap pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Pambudya, dkk 2023). Pada penelitian ini media yang akan digunakan untuk membantu proses belajar mengajar adalah salah satu permainan tradisional Indonesia. Permainan tersebut adalah congklak.

Congklak merupakan salah satu warisan budaya yang sangat kuno. Dalam permainan ini, biji yang digunakan umumnya berasal dari cangkang kerang. Akan tetapi, jika cangkang kerang sulit ditemukan, maka biji-bijian dari berbagai jenis tumbuhan atau batu-batu kecil dengan ukuran yang seragam dapat menjadi pilihan alternatif. Permainan ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Melalui permainan congklak siswa dilatih untuk meningkatkan kesabaran, ketelitian, dan kemampuan berpikir strategis (Prasetyo & Hardjono, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Kurniawati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dari 72,25 ketika pra siklus menjadi 79 pada tahap siklus 2. Adapun hasil penelitian dari Jurinih dkk (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang mulanya nilai rata-rata 79% menjadi 90%. Melalui pemanfaatan permainan tradisional ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi matematika siswa, namun juga meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari matematika. Perpaduan antara model pembelajaran TGT dengan permainan congklak akan meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai upaya menjawab tantangan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil penilaian matematika siswa belum mencapai kriteria ‘baik’ dan mencapai ketuntasan dalam mata pelajaran matematika berdasarkan skala PAP dan BSKAP.
- 2) Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi sehingga pembelajaran terasa membosankan dan membatasi kreativitas peserta didik.
- 3) Media pembelajaran yang kurang mengakomodasi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Matematika.
- 4) Adanya stereotip bahwa Matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menyeramkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ditemukan beberapa permasalahan yang cukup luas sehingga diperlukan adanya pembatasan masalah yang diteliti agar dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan kompetensi pengetahuan matematika.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimanakah pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2024/2025?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan

permainan tradisional terhadap pengetahuan Matematika siswa kelas IV SDN Gugus III Kecamatan Kuta Utara tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2024/2025.
- 2) Untuk mengetahui pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional terhadap pengetahuan Matematika pada siswa kelas IV SDN Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam memperluas pengetahuan dan wawasan dalam menentukan

model pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu meningkatkan pengetahuan matematika siswa sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan siswa kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, diharapkan melalui penelitian ini dapat membantu meningkatkan kompetensi pembelajaran matematika serta menghilangkan stereotip bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menyeramkan.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru menyusun kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT dalam mata pelajaran matematika. Menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk merancang suatu kebijakan dalam menyusun kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas, efektif, dan efisien.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian berikutnya. Utamanya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan tradisional terhadap pengetahuan matematika siswa kelas IV sekolah dasar.