

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan eksperimen, (6) manfaat hasil penelitian, (7) penjelasan istilah, (8) asumsi penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Kurikulum merupakan salah satu hal terpenting dalam dunia Pendidikan yang menjadi suatu pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Pada tahun 2022 telah diresmikan kurikulum Merdeka Belajar yang memfokuskan pada materi pokok yang harus dikuasi oleh siswa. Pembelajaran dengan kurikulum Merdeka belajar dinilai menjadi lebih mendalam, waktu lebih banyak untuk pengembangan karakter siswa, dan kompetensi siswa melalui dinamika kelompok seputar konteks nyata melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pembelajaran dengan konsep Merdeka belajar dirancang agar berpusat pada siswa atau disebut student center. Siswa diberikan kebebasan untuk mengatur dan menentukan cara belajarnya sendiri, sehingga siswa dapat membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan diterapkannya kurikulum Merdeka belajar diharapkan dapat menciptakan siswa yang berjiwa Merdeka dan tidak merasa dikekang dengan adanya ketentuan dan peraturan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menemukan potensi dan kemampuannya masing-masing. Potensi individu dapat ditingkatkan semaksimal

mungkin agar berpengaruh pada meningkatnya sumber daya manusia dalam mempersiapkan diri menghadapi era revolusi industri 4.0.

Di era revolusi industri 4.0 juga membawa dampak signifikan dalam bidang pendidikan, yang dikenal dengan istilah Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merujuk pada transformasi sistem pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan dari revolusi industri 4.0. Ini melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam proses belajar-mengajar dan mengubah cara guru mengajar serta cara siswa belajar. Lembaga pendidikan memiliki tantangan sekaligus peluang untuk dapat maju dan berkembang, serta harus mampu menyeimbangkan sistem pendidikan dengan perkembangan zaman dan memiliki daya inovasi dan dapat berkalaborasi. Untuk itu, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan siswa yang memiliki keterampilan yang mampu berfiki kritis dan memecahkan masalah, kreatif, dan inovatif, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Zarkasi, Muslihatum, & Fajri, 2022). Harapan tersebut dituangkan dalam kurikulum Merdeka yaitu mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila yang berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berkebinekaan global.

Salah satu muatan mata pelajaran yang dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah matematika. Matematika merupakan muatan pelajaran yang membuat siswa berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama yang berguna dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Tetapi demikian, tidak dapat dipungkiri masih banyak siswa yang berpikir bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan yang

menyebabkan banyak siswa kurang menyukai matematika. Padahal siswa yang kurang menyukai matematika dapat mengalami kesulitan belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut (Hasibuan, Fitri, & Dewi, 2022) mengemukakan bahwa sikap negatif terhadap mata pelajaran akan berpotensi menimbulkan kesulitan belajar atau membuat hasil belajar yang kurang maksimal. Hasil belajar ialah tingkatan keberhasilan atau penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan guru dalam proses belajar mengajar yang terjal di dalam kelas berupa nilai dalam sejumlah beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru perlu menggunakan model, metode pembelajaran yang efektif, interaktif, dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini sependapat menurut (Mawaddah & Siswanto, 2022) bahwa kemampuan guru dalam memadukan metode, model, atau strategi ke dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan yang maksimal sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Selain itu, karakteristik penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa ditemukan peneliti di SD Negeri gugus Sayan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru kelas V SD Negeri Gugus Sayan diketahui bahwa di kelas tersebut masih ada siswa yang kesulitan dalam belajar matematika. Informasi yang diberikan guru, kesulitan yang dialami siswa adalah belum mampu menghafal perkalian 2 sampai 10, siswa masih mengalami kesulitan pada keterampilan berhitung, memahami konsep dan kesulitan saat mengerjakan soal cerita yang melibatkan sifat-sifat operasi hitung perkalian pada bilangan cacah.

Selain itu berdasarkan observasi, pada saat pembelajaran guru cenderung masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan menghafal perkalian sehingga hanya siswa yang memiliki tingkat mengingat yang baik saja yang sudah mampu menghafal perkalian 2-10. Sehingga hal tersebut menyebabkan nilai rata-rata hasil belajar matematika 10 dari 19 siswa masih rendah, yakni <50 . Nilai tersebut masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 60. Menurut (Slameto, 2010), metode mengajar yang digunakan guru kurang baik dapat berpengaruh terhadap belajar siswa

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, hingga kebebasan dalam berpikir atau bertindak. Faktor-faktor tersebut bisa saling mendukung dalam perkembangan kognitif anak. Perhatian pada faktor-faktor ini akan memaksimalkan pertumbuhan daya pikir anak sejak usia dini. Mengutip buku Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini karya Khadijah (2016), pengertian kognitif adalah kemampuan mempelajari keterampilan atau konsep baru yang bisa melandasi pemahaman pada lingkungan sekitar. Maka dari itu, perkembangan kognitif mengacu pada proses pertumbuhan cara berpikir logis, dari bayi, anak, remaja, hingga dewasa. Berdasarkan teori ahli psikologi perkembangan asal Swiss, Jean Piaget, setiap orang bisa memiliki struktur kognitif yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang seiring berjalannya usia. Namun, tidak semua anak bisa mengalami perkembangan kognitif secara baik. gangguan kognitif dapat terjadi dan berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengembangkan konsep tentang dunia di sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 September 2024, Sebagian besar guru di SD Negeri Gugus Sayan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah yang diiringi pembagian tugas dan soal. Metode ceramah yang dipilih dirasa guru lebih mudah untuk dipraktikkan dan guru sudah menguasai Teknik dan cara berceramah. Sumber, sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai, materi yang bersifat hafalan, tujuan dan materi pembelajaran yang luas juga menjadi alasan guru lebih memilih menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah (2021) mengenai kendala yang dihadapi guru dalam memvariasikan metode mengajar dan cenderung hanya menggunakan metode ceramah, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, kurangnya pengetahuan guru tentang siswa-siswa yang dihadapinya, seperti tingkatan kecerdasan siswa, bakat dan minatnya, guru kurang matang dalam memperisapkan perangkat pembelajaran sehingga menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran, serta kurangnya sarana yang tersedia dalam menunjang pembelajaran.

Pada metode ceramah, siswa diberikan semua materi yang harus mereka pelajari dan pahami secara langsung. Dalam metode ceramah, peran siswa adalah mendengarkan dengan seksama dan mencatat pokok-pokok penting yang disampaikan oleh guru. Guru dapat menggunakan alat bantu seperti gambar, peta, benda, atau barang tiruan untuk membantu menyampaikan materi. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat melakukan proses penemuan informasi yang berakibat pada pembelajaran menjadi tidak bermakna. Pembelajaran yang tidak

bermakna dapat mekabiatkan siswa dengan mudah melupakan materi yang sudah dipelajari dan lebih sulit mengaitkannya pada materi yang akan dipelajari selanjutnya. Pembelajaran yang kurang bermakna memberikan dampak pada rendahnya kemampuan berfikir siswa.

Hal ini sesuai dengan kondisi pembelajaran di SD Negeri Gugus Sayan saat proses pembelajaran matematika, siswa menggunakan buku paket dan LKS sebagai panduan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dilapangan, guru yang menggunakan metode mengajar ceramah dapat dengan mudah mengontrol dan memimpin kegiatan pembelajaran dikelas. Guru memberikan penjelasan di papan tulis, kemudian guru mengarahkan siswa untuk mencatat dibuku catatan siswa. Kemudian siswa mendegarkan, menyimak, dan mencatat hal-hal penting yang ditulis guru di papan tulis. Keaktifan guru saat menjelaskan, sementara siswa tidak terlihat fokus dan kebingungan saat memberikan respon selama pembelajaran berlangsung. Ketika guru memberikan suatu masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa cenderung kesulitan dalam menguraikan masalah dan menemukan jawaban atas permasalahan tersebut. Kemampuan siswa dalam berfikir kreatif masih terbilang rendah dan dibutuhkanya alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa memiliki rasa segan untuk bertanya karena kegiatan pembelajaran selalu berpaku pada guru atau disebut *teacher centered* yang membuat siswa kehilangan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan yang ingin diketahuinya.

Penggunaan metode ceramah memang terlihat seperti salah satu metode yang efektif. Apabila digunakan dalam pembelajaran, metode ini memberikan

banyak kemudahan yang dapat dilihat dari sudut pandang guru. Namun, apabila dilihat dari sudut pandang siswa, metode ceramah tidak sepenuhnya efektif apabila digunakan secara terus menerus. Terlalu sering menggunakan metode ceramah dapat mekabiatkan siswa jenuh selama pembelajaran. Kejenuhan siswa dapat diamati selama proses pembelajaran berlangsung, seperti siswa yang kurang memperhatikan, mengantuk atau mengobrol dengan teman sebangku untuk menghindari kejenuhan. Metode ceramah yang cenderung berpusat pada guru, mengakibatkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplor materi pembelajaran dan menemukan informasi penting dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa metode ceramah kurang efektif untuk digunakan khususnya pada pembelajaran matematika. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Khauro, dkk (2020) mengenai pengaruh metode ceramah terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika kelas 1 SDN Telang 1 pada tahun 2020, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong masih sangat kurang (65%) yang disebabkan oleh siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Suarmika, dkk (2023) mengenai perbedaan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran snowball throwing dan model pembelajaran ceramah kelas IV semester I di SD Negeri 3 Penang, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran snowball throwing ternyata lebih efektif dan signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Penang dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran ceramah walaupun menggunakan Standart Kompetensi dan

Kompetensi Dasar yang sama sebagai sumber dan media pembelajaran dengan adanya hasil perhitungan uji-t dengan menggunakan t-tes yang diperoleh nilai 8,96.

Berdasarkan hasil penelitian Adawiyah (2021) disarankan untuk menggunakan metode mengajar yang bervariasi yang dapat mengurangi Tingkat kejenuhan siswa saat melakukan proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Variasi metode mengajar dinilai dapat meningkatkan dan memelihara perhatian siswa, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual, dan mendorong siswa untuk belajar. Beberapa metode yang dapat divariasikan dengan metode ceramah yaitu, metode tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, tugas, dan diskusi.

Ditemukan peserta didik kelas 1 SDN Kedungdoro II/307 Surabaya mengalami kesulitan memahami penggunaan hitungan pencacahan nilai angka. Terlihat setelah diadakannya latihan soal ditemui peserta didik kelas IB SDN Kedungdoro II/307 Surabaya yang memiliki skor dibawah standart Kriteria Ketuntasan Minimal pada materi penggunaan perhitungan penjumlahan pencacahan nilai angka antara skor 40-55. Kebanyakan peserta didik mendapat hasil evaluasi di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal yang sudah ditetapkan oleh guru. Pada saat evaluasi selanjutnya masih ada peserta didik yang mendapatkan skor di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Dari 40 peserta didik kelas 1 terdapat 14 anak yang mendapatkan skor rendah rerata standar Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 65,00.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, sebagai peneliti sekaligus guru berupaya untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah yang dimulai dengan pemberian tes awal sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan pada model pembelajaran ini pada siswa kelas IB SDN Kedungdoro II/307 Surabaya dan diakhiri dengan tes akhir setelah melalui beberapa tahap sebelumnya sehingga penguasaan materi tentang operasi hitung penjumlahan bilangan cacah semakin baik. Sehingga hasil belajar akan lebih meningkat. Untuk itu penelitian ini sangat penting untuk segera dilakukan.

Dari uraian di atas, penerapan model yang didesain kreatif dan menarik yang lebih mengacu pada keaktifan serta peran peserta didik sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dilalui dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang memberdayakan suatu potensi yang dimiliki siswa yakni pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasan yang dimilikinya, memberikan kebebasan dan suasana yang aman bagi psikologis peserta didik, serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik agar berpartisipasi secara aktif dan berpikir kreatif kepada peserta didik. Dengan hal tersebut, sebuah penyelesaian yang bisa dilakukan agar suatu pembelajaran dapat meningkatkan potensi siswa dan membuat kelas menarik yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat.

Dari penjelasan di atas diharapkan guru dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perhitungan bilangan memanfaatkan model pembelajaran ini agar siswa dapat mempelajari materi matematika yang menyenangkan

didapat meningkatkan keterampilan dan juga berhitung terutama operasi hitung penjumlahan bilangan cacah melalui strategi pembelajaran yang efektif serta siswa akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan cara belajar atau model belajar yang baru.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan seperti "*Clash of Champions*". *Clash of champions* adalah istilah yang bisa merujuk ke beberapa hal, tergantung pada konteksnya, jika merujuk pada acara *WWE (World Wrestling Entertainment)*, *Clash of Champions* adalah acara *pay-per-view* tahunan yang diadakan oleh *WWE*, di mana setiap gelar juara dari masing-masing divisi dipertaruhkan dalam satu malam. Konsep ini mempertemukan juara dari berbagai divisi untuk mempertahankan gelar mereka melawan penantang yang dipilih. Pada umumnya, istilah ini digunakan untuk menggambarkan sebuah acara atau pertandingan di mana para juara dari liga atau kategori berbeda bertanding satu sama lain.

Turnamen atau Kompetisi dalam konteks olahraga atau *e-sports*, *Clash of Champions* bisa merujuk pada sebuah turnamen atau kompetisi di mana para juara dari berbagai kategori atau divisi bersaing satu sama lain. Misalnya, juara dari beberapa liga atau musim bertanding untuk menentukan siapa yang terbaik di antara yang terbaik. Penghargaan atau Pengakuan, *Class of Champions* juga bisa menjadi istilah untuk kelompok individu yang telah meraih prestasi tinggi atau diakui sebagai yang terbaik dalam bidang tertentu pada tahun tertentu. Misalnya, angkatan lulusan dari sekolah yang telah mencapai prestasi luar biasa mungkin disebut sebagai *Class of Champions*. Dalam konteks hiburan, seperti acara TV, film, atau video game, *Class of Champions* bisa merujuk pada sebuah

judul acara atau seri di mana para tokoh atau karakter yang dianggap sebagai juara berkumpul atau bersaing.

Clash of Champions merupakan salah satu konsep acara yang bertujuan memfokuskan perhatian pada gelar-gelar juara dan memberikan rasa urgensi pada setiap pertandingan, karena setiap gelar berada di garis depan (Dave Meltzer, dalam *Wrestling Observer Newsletter*). Acara ini memberikan nuansa klasik kepada penggemar, di mana setiap juara harus membuktikan bahwa mereka layak memegang sabuk kejuaraan mereka di hadapan penantang terbaik dari divisi masing-masing (Jim Ross dalam *WWE Commentator*).

Clash of Champions dapat meningkatkan semangat belajar karena menunjukkan bahwa belajar sains bisa menjadi hal yang menyenangkan dan menantang. Acara ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri karena membantu para peserta untuk membangun kepercayaan diri mereka dalam menghadapi berbagai rintangan. *Clash of Champions* juga dapat membangun persahabatan karena menjadi ajang bagi para peserta untuk saling bertukar ilmu. Acara ini juga dapat mengajarkan para peserta tentang kerja sama tim dan strategi terbaik. *Clash of Champions* dapat menyadarkan berbagai kalangan betapa pentingnya pendidikan sebagai value penting yang harus dimiliki oleh setiap individu. *Clash of Champions* juga dapat memberikan pelajaran penting bagi penonton.

Indonesia mengikuti *Programme for International Student Assessment* (PISA). Sebuah tes yang dirancang oleh Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan *Organisation for Economic Co-operation and Development*, (OECD) untuk menilai kemampuan membaca, matematika, dan sains siswa di

Indonesia yang telah atau hampir menyelesaikan masa pendidikan dasar. Tes ini tidak berkaitan langsung dengan kurikulum sekolah di Indonesia, melainkan merupakan tes kompetensi yang hasilnya dapat diperbandingkan secara internasional. Tes PISA menilai sejauh mana siswa usia 15 tahun, yang telah atau hampir menyelesaikan pendidikan dasarnya, menguasai keterampilan dan pengetahuan yang penting bagi mereka untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat modern. Penilaian PISA menitikberatkan pada substansi pembelajaran inti di sekolah yaitu membaca, matematika, dan sains. Sebagaimana dikutip dari OECD, pada saat tes PISA 2018 berlangsung, di Indonesia diperkirakan terdapat 4.439.086 anak berusia 15 tahun. Dari jumlah tersebut, 85% atau 3.768.508 anak tergolong populasi PISA. Selebihnya, 15% atau 670.578 anak tidak bisa dikategorikan sebagai bagian dari populasi PISA karena sejumlah kondisi, yaitu: 1) anak-anak usia 15 tahun yang tidak berada di bangku sekolah atau berstatus bukan siswa, 2) siswa usia 15 tahun yang belum mencapai kelas 7 atau kelas 1 SMP/ sederajat, dan 3) siswa usia 15 tahun yang mengenyam pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB) karena merupakan anak-anak berkebutuhan khusus.

Sebagai mata pelajaran pendidikan, matematika memainkan tempat dalam kehidupan sehari-hari. Sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi, nilai matematika telah ditekankan. Namun, kompetensi pengetahuan siswa dalam matematika tampaknya kurang menggembirakan dalam praktiknya. Rendahnya kompetensi pengetahuan siswa dalam matematika bisa dilihat dari hasil PISA tahun 2018. PISA merupakan sebuah program penilaian internasional dalam mengukur kemampuan di bidang membaca, matematika dan sains pada jenjang

usia 15 tahun. Dikutip dari laporan hasil PISA 2018 yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat keenam dari bawah yakni peringkat 74 dari 79 negara. Perolehan hasil PISA dalam kemampuan membaca meraih skor 371, dan untuk kemampuan matematika meraih skor 379, sedangkan dalam kemampuan sains meraih skor rata-rata 389 poin. Dan untuk rata-rata hasil PISA tahun 2018 di seluruh dunia pada kemampuan membaca meraih skor sekitar 487 poin. Pada kemampuan matematika meraih skor 487 poin, dan untuk kemampuan sains meraih skor 489 poin. Selain itu, hal yang mendukung juga yaitu dari hasil wawancara yang dilakukan pada SD Negeri Gugus Sayan bahwa hasil kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai akhir matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus Sayan sebanyak 63,1% yang belum mencapai KKM dan hanya 36,9% siswa yang telah mencapai KKM dari total 118 siswa.

Rendahnya kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran matematika dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yakni model serta metode pembelajaran yang digunakannya kurang tepat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juhana Senjaya A (2017) yang menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang menyebabkan kesulitan belajar yaitu dari faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang menyebabkan siswa kesulitan belajar adalah metode mengajar yang dilaksanakan oleh guru kurang tepat dan terkesan monoton. Metode yang digunakan biasanya metode mengajar konvensional atau *teacher centered learning* yang pembelajarannya masih terpusat pada guru. Pada metode konvensional ini biasanya guru berperan

aktif sebagai sumber informasi dan peserta didik hanya penerima informasi dari guru. Pemberi informasi yang dimaksudkan ini yakni pada saat pembelajaran, guru hanya menerangkan secara lisan terkait materi dan memberikan soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. Peserta didik biasanya hanya mencatat yang seperlunya saja. Inilah yang menyebabkan proses pembelajaran di dalam kelas terkesan kurang efektif dan membosankan bagi peserta didik.

Di bidang sains, OECD menjelaskan bahwa 35% siswa Indonesia masih berada di kelompok kompetensi tingkat 1 dan 17% di tingkat lebih rendah. Tingkat kompetensi 1 mengacu pada kemampuan siswa dalam menggunakan bahan umum dan pengetahuan prosedural untuk mengenali atau membedakan penjelasan tentang fenomena ilmiah sederhana. Bila didukung bantuan, mereka mampu mengawali penyelidikan ilmiah menggunakan maksimal dua variabel, misalnya variabel *input* dan variabel *output*. Mereka mampu membedakan hubungan sebab akibat sederhana serta menafsirkan data grafik dan visual yang hanya membutuhkan kemampuan kognitif tingkat rendah. Siswa-siswa pada tingkat 1 mampu memilih penjelasan ilmiah terbaik mengenai data yang tersaji dalam konteks umum.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pada Pelajaran matematika siswa lebih banyak didorong memiliki kemampuan dan kecepatan berfikir serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan dari penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, yaitu untuk meningkatkan

kemampuan atau kecepatan berfikir siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat secara luas. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada cara siswa belajar dalam kelompok kecil secara kalobaratif dengan anggota yang terdiri dari 2-5 orang. Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan kemampuan berfikit kreatif, kempuan komunikasi, dan kalobarasi.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Menurut Saco dalam (Rusman, 2013) TGT siswa memainkan permainan dengan kelompok lain untuk mendapatkan skor bagi kelompok mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertanyaan dapat ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Cara bermainnya misalnya, setiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen (pertandingan) harus memungkinkan siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) ikut berpartisipasi dalam menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Hal ini bermaksud agar semua siswa mempunyai hak dan tugas yang sama untuk membawa kelompoknya menjadi pemenang. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai ulasan materi pembelajaran. Disamping menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat dan partisipasi belajar, aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, bersemangat, dan seru. Model

pembelajaran TGT adalah perwujudan dari tipe model pembelajaran kooperatif yang bertumpuan pada kerja sama tim untuk membawa siswa ke dalam sebuah permainan. Pertandingan permainan tim mengharuskan seluruh siswa untuk bekerja samatanpa batas apa punsehingga setiap siswa yang terlibat bisa menjadi guru untuk siswa lainnya. Berangkat dari itu, banyak sekali manfaat yang didapatkan dari implementasi pembelajaran model TGT diantaranya adalah dapat memicu siswa yang memiliki prestasi dibawah rata-rata akan ikut berperan aktif dalam tim, mengembangkan rasa kompak pada kelas dan dapat menghargai perbedaan antar manusia, serta membangkitkan semangat siswa untuk belajar lebih dalam lagi karena dipicu oleh hadiah dari guru. Sehingga hal ini berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Erlinda, 2017; Evita Rani, 2022) penelitian ini mempunyai persamaan menyimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Perbedaan pada penelitian oleh Erlinda tersebut pada mata pelajaran dan subjek yang digunakan adalah mata pelajaran fisika dan siswa SMK sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rani pokok bahasan mengenai materi pecahan dan subjek penelitian siswa kelas VI. Berdasarkan penelitian tersebut model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini cocok digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Namun jika hanya menggunakan pembelajaran kooperatif TGT tanpa bantuan media pembelajaran siswa akan sulit untuk membentuk kelompok karena banyak siswa yang akan memilih teman yang berdominan dalam suatu pembelajaran, dan siswa yang tidak memiliki prestasi akan sangat jarang di ajak untuk ikut dalam suatu

kelompok. Hal ini menyebabkan ketidak seimbangan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Keterbatasan dalam variasi pembelajaran TGT bisa menjadi monoton jika tidak dipadukan dengan media lain. Penggunaan media tambahan dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Alasan TGT dipadukan dengan media lain agar bisa membantu dalam meningkatkan motivasi belajar, variasi dalam metode pembelajaran, dan dapat memafisilitasi pemahaman pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan urgensi yang ditemukan, kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa kelas tinggi dan metode pembelajaran yang masih monoton, penelitian tertarik untuk melakukan pennelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Clash Of Champions* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Pada Bilangan Cacah di SD Negeri Gugus Sayan Tahun Ajar 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1.2.1 Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode diskusi kelompok yang digunakan saat pembelajaran berlangsung sangat monoton, sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan merasa bosan.
- 1.2.2 Model pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah masih menjadi salah satu metode terpopuler di Indonesia karena mudah diterapkan dan sudah menguasai teknik mengajar dengan metode ceramah.

- 1.2.3 Siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk melakukan proses penemuan informasi secara mandiri yang berpengaruh pada kurang memahami konsep pembelajaran.
- 1.2.4 Siswa memiliki rasa segan untuk bertanya karena kegiatan pembelajaran selalu berpaku pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika di Indonesia, maka penelitian ini dibatas pada bagian:

- 1.3.1 Penelitian dilakukan untuk melihat pengaruh model kooperatif TGT terhadap pembelajaran matematika pada bilangan cacah.
- 1.3.2 Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT pada kelas 5 di SD Negeri Gugus Sayan hanya untuk memperhatikan pengaruh terhadap materi bilangan cacah.
- 1.3.3 Pembelajaran dengan model kooperatif TGT hanya akan diterapkan pada siswa kelas 5 pada mata Pelajaran matematika.
- 1.3.4 Pembelajaran dengan model kooperatif TGT berbantuan media *Clash Of Champhions* hanya akan diterapkan pada siswa kelas 5 di SD Negeri Gugus Sayan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatas masalah maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* berbantuan media *clash of champhions* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi bilangan cacah kelas V SD Gugus Sayan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournamen* berbantuan media *clash of champhions* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi bilangan cacah siswa kelas V SD Gugus Sayan

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari eksperimen media *class of champions* terhadap materi bilangan cacah kompetensi matematika siswa kelas v di gugus sayan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian eksperimen media *class of champions* terhadap *materi bilangan cacah kompetensi matematika* ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam perkembangan media pembelajaran di era digital khususnya bidang ilmu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi kepala sekolah, guru, siswa dan pengembang lainnya.

a. Bagi Siswa

Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran ini bagi siswa yakni untuk memahami materi bilangan cacah pada pembelajaran matematika dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat eksperimen media *clash of champions* ini bagi guru yakni untuk menambah kemampuan serta pengetahuan dalam mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran serta membantu dalam menyampaikan materi tentang bilangan cacah matematika saat pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat eksperimen media *clash of champions* ini pembelajaran ini bagi kepala sekolah yakni untuk memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah agar meningkatkan media pembelajaran di sekolah yang dijadikan pegangan oleh guru saat memberikan materi, sehingga kedepannya guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi.

d. Bagi Peneliti lain

Adapun manfaat eksperimen media *clash of champions* ini yaitu agar menambah referensi dalam penelitian sehingga ke depannya dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik

1.7 Penjelasan Istilah

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan dalam pendidikan yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab tidak hanya untuk mempelajari materi sendiri, tetapi juga untuk membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami dan menyelesaikan tugas. Tujuan utamanya adalah menciptakan interaksi positif di antara siswa, sehingga mereka dapat saling mendukung dalam proses belajar.

2. Teams Games Tournamen

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards pada 1970-an. Dalam metode ini, siswa belajar secara berkelompok dan kemudian berpartisipasi dalam kompetisi yang berbentuk turnamen untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. TGT menekankan unsur kompetisi yang sehat dalam proses belajar mengajar, di mana siswa bersaing dalam kelompok atau tim dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

3. Media *Clash Of Champions*

Clash of Champions adalah kompetisi edukatif yang diproduksi oleh Ruangguru, platform pendidikan digital di Indonesia. Acara ini merupakan adaptasi dari *University War*, reality show asal Korea Selatan, yang berfokus pada adu kecerdasan antara mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi ternama di Indonesia. Para peserta bersaing dalam berbagai kuis dan tantangan akademis yang menguji pengetahuan mereka di berbagai bidang.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengatasi masalah dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dimiliki. Kemampuan ini merupakan keterampilan hidup yang penting dan membutuhkan proses berpikir tingkat tinggi.

5. Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah jenis bilangan yang terdiri dari bilangan-bilangan non-negatif, yaitu bilangan mulai dari 0 dan seterusnya. Secara matematis, himpunan bilangan cacah adalah $\{0, 1, 2, 3, 4, \dots\}$. Bilangan cacah mencakup semua bilangan bulat yang tidak negatif, dan ini berbeda dengan bilangan bulat karena bilangan cacah tidak mencakup bilangan negatif.

1.8 Asumsi Penelitian

- 1) Skor yang ditunjukkan oleh siswa dalam hasil belajar pada materi operasi hitung bilangan cacah mencerminkan kemampuan sebenarnya karena dalam mengerjakan soal siswa diawali dengan ketat dan tidak boleh bekerja sama dengan tim lain.