

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan generasi muda. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menghasilkan tenaga kerja yang unggul dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global. Pemerintah berusaha meningkatkan pendidikan untuk memperbaiki mutu pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar, sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menetapkan bahwa,

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan sarana mentransformasikan pengetahuan agar individu dapat mengalami perubahan positif baik dalam berpikir maupun berperilaku. Tentu saja, manusia tidak pernah lepas dari pembelajaran dalam hidupnya. Belajar juga merupakan proses manusia dan berlanjut sepanjang hidup. Manusia tidak dapat dididik kecuali mereka belajar. Tujuan dari pendidikan itu sangat mulia, tetapi tidak semudah itu dapat menjalankannya dengan baik (Hasanah dkk., 2020).

Permasalahan pendidikan khususnya di Indonesia 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 (Noviana & Disurya, 2025). Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. 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.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Saat ini, Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya pembaruan dalam sistem pendidikan nasional. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan pendidik untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan potensi peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan nyata. Dalam pelaksanaannya, kurikulum ini mendorong pembelajaran yang fleksibel, berbantuan projek, dan menekankan pada penguatan profil pelajar Pancasila.

Diharapkan penerapan Kurikulum Merdeka ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membentuk karakter yang tangguh, kolaboratif, dan kreatif.

Proses pembelajaran perlu disertai dengan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang diajarkan. Penilaian ini harus mengacu pada kriteria atau standar yang telah ditetapkan sebagai acuan pencapaian. Berdasarkan kebijakan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), peserta didik dinyatakan telah mencapai ketuntasan kompetensi pengetahuan apabila memperoleh nilai rata-rata antara 86–100%. Peserta didik yang belum mencapai standar tersebut perlu mendapatkan pengayaan atau tantangan lanjutan agar mampu memenuhi capaian pembelajaran. (Kemendikbudristek, 2022).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan dan memegang peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Matematika tidak sekedar kumpulan rumus dan angka, melainkan sebagai keterampilan berpikir yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif, abstrak, dan universal yang memiliki peranan penting dalam pengembangan sains dan teknologi. Matematika menjadi fondasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan lainnya dan memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari mata pelajaran lain (Damayanty dkk., 2022).

Namun kenyataannya, pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Persepsi negatif terhadap Matematika

seringkali terbentuk sejak dini dan dapat memengaruhi sikap siswa terhadap Matematika hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa 65% siswa sekolah dasar menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan sulit dipahami (Asjudirja & Ulia, 2025)

Pembelajaran Matematika yang bermakna dan kontekstual dapat membantu siswa memahami relevansi Matematika dalam kehidupan sehari-hari (Hasryani & Ariani, 2024). Pembelajaran Matematika di sekolah dasar seharusnya dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada praktiknya masih banyak pembelajaran Matematika yang bersifat konvensional dan kurang mengembangkan pemahaman konsep siswa. Pendekatan pembelajaran Matematika di Indonesia masih cenderung bersifat mekanistik dimana siswa hanya menghafal rumus tanpa memahami konsep dasarnya (Sulasmono dkk., 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas V pada masing-masing sekolah dasar di Gugus VI Gianyar, yang terdiri dari SD Negeri 1 Tulikup, SD Negeri 2 Tulikup, SD Negeri 3 Tulikup, SD Negeri 4 Tulikup, dan SD Negeri 5 Tulikup pada tanggal 20 Juni 2025, ditemukan permasalahan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar. Dari 95 siswa hanya 35 (36,84%) siswa yang mencapai kategori tuntas atau memperoleh nilai minimal yakni 86 sesuai standar ketuntasan kompetensi pengetahuan yang ditetapkan oleh BSKAP. Sementara itu, sebanyak 60 (63,16%) siswa belum tuntas atau memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimal

86. Data hasil observasi awal dan wawancara ini menunjukkan bahwa penguasaan konsep bangun datar masih rendah dan perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut kemungkinan disebabkan oleh banyak faktor salah satunya penggunaan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan membosankan, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, dan siswa merasa canggung saat berdiskusi dengan temannya pada saat proses pembelajaran.

Menyikapi masalah tersebut, maka perlu diusahakan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada pembelajaran Matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang suatu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang lebih mengacu pada siswa (*Student Center*) untuk menumbuh kembangkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Amalia, 2024).

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi yaitu strategi pembelajaran yang inovatif yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang berbantuan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat dalam meningkatkan hasil belajar dan kerja sama antar siswa.

Model pembelajaran *TGT* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa

melalui elemen permainan dan turnamen. Siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga belajar dalam kelompok, sehingga terciptalah pembelajaran yang kolaboratif dan konstruktif. Penerapan model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika hingga 78% dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (Tahir dkk., 2024).

Pada era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Penggunaan media digital seperti video interaktif dalam pembelajaran Matematika dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Video interaktif dapat menampilkan visualisasi konsep Matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan model *TGT* berbantuan media interaktif mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep Matematika siswa, terutama pada materi geometri. Penggunaan media pembelajaran dalam model *TGT* membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya yang mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* belum secara spesifik mengintegrasikan media video interaktif pada materi bangun datar. Penelitian yang ada cenderung masih berfokus pada aspek umum penggunaan model *TGT* atau pada materi Matematika lain, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas model *TGT* yang dipadukan dengan media digital interaktif pada topik geometri dasar, khususnya bangun datar.

Urgensi penelitian ini berfokus pada pentingnya pengembangan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang aktif, dan menyenangkan, khususnya pada materi bangun datar di kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran Matematika yang selama ini diterapkan masih bersifat konvensional, model dan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran kurang bervariasi, dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya kompetensi pengetahuan siswa.

Kebaruan penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* secara khusus dipadukan dengan media video interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Selama ini, model *TGT* dan media pembelajaran interaktif sering digunakan secara terpisah, di mana media hanya berfungsi sebagai pelengkap visual tanpa terintegrasi secara utuh ke dalam langkah-langkah pembelajaran. Dalam penelitian ini, video interaktif dirancang tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari tahapan turnamen dan diskusi kelompok dalam model *TGT*. Materi bangun datar dipilih karena merupakan konsep dasar geometri yang sering dianggap sulit dan abstrak oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *TGT* berbantuan Video Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Gugus VI Gianyar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Banyaknya siswa belum tuntas dalam memahami materi bangun datar, yaitu sebanyak 60 (63,16%) siswa dari total 95 siswa, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan kompetensi pengetahuan nilai minimal 86 yang ditetapkan oleh BSKAP.
- (2) Model pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa bosan dan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- (3) Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi seperti video interaktif yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep Matematika secara lebih menarik.
- (4) Peserta didik kurang percaya diri saat berdiskusi dalam kerja kelompok, bahkan merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya kepada teman sekelompok pada saat proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga masalah penelitian ini dibatasi pada 60 dari 95 siswa belum mencapai standar ketuntasan kompetensi pengetahuan yakni nilai minimal 86 yang ditetapkan oleh BSKAP, serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya

pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Video Interaktif terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Gugus VI Gianyar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video interaktif siswa kelas V SD Gugus VI Gianyar?
- (2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video interaktif siswa kelas V SD Gugus VI Gianyar?
- (3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video interaktif terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Gugus VI Gianyar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video interaktif siswa kelas V SD Gugus VI Gianyar.

- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan video interaktif siswa kelas V SD Gugus VI Gianyar.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan video interaktif terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Gugus VI Gianyar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum penelitian ini mempunyai dua manfaat. Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan video interaktif dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika siswa, khususnya pada materi bangun datar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbantuan teknologi dan media interaktif di sekolah dasar, yang berguna untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di masa depan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis. Manfaat praktis pada penelitian yang dilaksanakan ini sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media video interaktif, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, keterampilan sosial, khususnya keterampilan kerjasama, dan kompetensi pengetahuan Matematika.

b) Bagi Guru

Model *Teams Games Tournament* berbantuan media video interaktif memberikan wawasan kepada guru mengenai metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam merancang program pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan, sesuai dengan kurikulum, kebutuhan siswa, dan tujuan pendidikan nasional.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada pelaksanaan penelitian mengenai model *Teams Games Tournament* berbantuan media video interaktif terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD, yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.