

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yakni Pendidikan, sebagai suatu proses integral dalam perkembangan manusia, melibatkan lebih dari sekadar keberadaan di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. Meskipun sekolah merupakan wadah utama di mana pendidikan disampaikan, konsep ini mencakup seluruh proses pembelajaran sepanjang hidup seseorang. Dalam ruang lingkup yang lebih luas, pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter. Definisi pendidikan juga mencakup tindakan atau proses mendidik, di mana disiplin diterapkan pada pikiran atau karakter individu (Susilawati, 2024). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar melalui rangkaian proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi diri untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan.

Pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Sartika, 2022). Belajar bisa dilaksanakan secara internal dan eksternal bisa diamati secara langsung dan tidak langsung. Hasil dari belajar akan mampu merespon berbagai situasi. Belajar bisa

melalui hal-hal yang tidak nampak berupa keinginan, kepercayaan, harapan, sikap, dan lain-lain (Syam dkk., 2022).

Berbagai upaya pemerintah untuk mengubah pendidikan berkembang ke arah yang lebih maju. Hal ini dapat dilakukan dengan memperbaiki kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Pendidik atau guru dapat menggunakan kurikulum sebagai panduan kerja. Dengan bantuan kurikulum, guru dapat mengevaluasi perkembangan siswa dalam menyerap pengetahuan dan pengalaman yang diberikan. Saat ini, Kurikulum Merdeka digunakan dalam pendidikan. Kurikulum Merdeka merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang menekankan pada peningkatan dan keseimbangan soft skills dan karakter, fokus pada materi esensial, dan pelaksanaan pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur dan hubungan melalui simbol dan logika. Karena banyaknya konsep yang perlu dimengerti, siswa sering menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur dan hubungan melalui simbol dan logika. Karena banyaknya konsep yang perlu dimengerti, siswa sering

menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Prestasi siswa dalam matematika dapat dievaluasi melalui nilai-nilai ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa masih belum mencapai Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Menurut (Agung et al., 2022), dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan yang digunakan secara nasional salah satu pedomannya adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). Tujuan PAP adalah untuk mengukur target atau kompetensi yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik baru dinyatakan berhasil apabila mampu menguasai setidaknya 90% dari materi yang diajarkan. Sistem penilaian Penilaian Acuan Patokan (PAP) dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1  
Skala Penilaian PAP dengan Skala 5 (Lima)  
(Sumber: Agung, 2020:101)

| Persentase Penguasaan | Nilai Angka | Nilai Huruf | Predikat      |
|-----------------------|-------------|-------------|---------------|
| 90 – 100              | 4           | A           | Sangat Baik   |
| 80 – 89               | 3           | B           | Baik          |
| 65 – 79               | 2           | C           | Cukup         |
| 40 – 69               | 1           | D           | Kurang        |
| 00 - 39               | 0           | E           | Sangat Kurang |

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru wali kelas IV SD di Gugus VII Sukawati pada tanggal hari Jumat, 14 Maret 2025 menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarannya menerapkan kurikulum merdeka. Adapun permasalahan yang dihadapi, seperti: (1) Pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Saat mengeksplorasi materi, siswa cenderung pasif; (2) Perhatian siswa lebih banyak tertuju pada teman mereka dibandingkan pada

penjelasan guru, dan hanya sebagian kecil siswa yang mampu menyimpulkan materi yang disampaikan; (3) Siswa menunjukkan kurangnya rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun bertanya kepada guru selama pembelajaran Matematika berlangsung; (4) Capaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, khususnya berdasarkan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP), masih berada di bawah standar minimal yang ditetapkan. Masalah-masalah tersebut tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru wali kelas IV pada hari Jumat, 14 Maret 2025 diperkuat dengan hasil observasi dan analisis di SD Gugus VII Sukawati khususnya di kelas IV ditemukan sejumlah permasalahan yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi: (1) siswa cenderung merasa jenuh karena guru hanya menerapkan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif; (2) penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat minim, sehingga tidak mampu membangkitkan semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar; (3) pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional atau konvensional. Proses pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam menyerap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Hal ini tercermin dari nilai ujian matematika siswa kelas IV di SD Gugus VII Sukawati, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar kompetensi minimal berdasarkan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) pada



mata pelajaran matematika. Nilai pengolahan ulangan harian kelas IV SD VII Sukawati dapat dilihat di Tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1.2  
Data Pengolahan Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas IV  
SD Gugus VII Sukawati

| No    | Nama Sekolah    | Konversi Nilai PAP | Jumlah Siswa | Siswa yang Mencapai PAP |       | Siswa yang Belum Mencapai PAP |       |
|-------|-----------------|--------------------|--------------|-------------------------|-------|-------------------------------|-------|
|       |                 |                    |              | Siswa                   | %     | Siswa                         | %     |
| 1     | SDN 1 Singapadu |                    |              |                         |       |                               |       |
|       | IV              | 90 - 100           | 31           | 11                      | 35,48 | 20                            | 64,51 |
| 2     | SDN 2 Singapadu |                    |              |                         |       |                               |       |
|       | IV              | 90 - 100           | 35           | 10                      | 28,57 | 25                            | 71,42 |
| 3     | SDN 3 Singapadu |                    |              |                         |       |                               |       |
|       | IV              | 90 - 100           | 35           | 9                       | 25,71 | 26                            | 74,28 |
| 4     | SDN 1 Celuk     |                    |              |                         |       |                               |       |
|       | IV              | 90 - 100           | 32           | 6                       | 18,75 | 26                            | 81,25 |
| 5     | SDN 2 Celuk     |                    |              |                         |       |                               |       |
|       | IV              | 90 - 100           | 32           | 8                       | 25,00 | 24                            | 75,00 |
| 6     | SDN 3 Celuk     |                    |              |                         |       |                               |       |
|       | IV              | 90 - 100           | 33           | 14                      | 42,42 | 19                            | 57,57 |
| Total |                 |                    | 198          | 58                      | 29,32 | 140                           | 61,07 |

Berdasarkan hasil ulangan harian I pada mata pelajaran matematika, diketahui bahwa 61,07% siswa di SD Gugus VII Sukawati belum mencapai standar kualifikasi minimum berdasarkan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) pada mata pelajaran Matematika. Untuk mengatasi hal ini, guru diharapkan dapat lebih inovatif dalam merancang kegiatan belajar, misalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) serta menggunakan variasi metode pengajaran guna meningkatkan kinerja dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam mengajarkan mata pelajaran matematika, guru sebaiknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi, karakteristik, serta kemampuan siswa. Penggunaan model yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada siswa dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Selama pembelajaran berlangsung, penting bagi guru untuk menerapkan model yang mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif dengan teman sekelasnya, sehingga pemahaman materi menjadi lebih baik dan semangat belajar meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan secara berkelompok. Dalam model ini, siswa saling bertukar ide dan pendapat selama proses belajar berlangsung. TGT pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin. Ia menyatakan bahwa TGT bukan hanya sekadar pembelajaran kelompok, tetapi juga melibatkan elemen kompetisi antartim, dalam model pembelajaran TGT setiap siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses belajar. Tujuan utama dari model ini adalah untuk mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang semakin kompleks (Fadly, 2022a).

Maka, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dan kompetisi antartim dengan unsur permainan dan turnamen akademik, model ini mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Untuk lebih menarik perhatian siswa pada penerapan model *Teams Games Tournament*, hal ini dapat dibantu dengan media *Snake and Ladders*.

Hal ini dijelaskan pada penelitian sebelumnya. Model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Yunita et al., 2020). Model pembelajaran Kooperatif tipe (TGT) *Teams Games Tournament* lebih unggul dibandingkan dengan model konvensional untuk pencapaian hasil belajar (Rahayu et al., 2025). Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pembelajaran matematika siswa (Sya & Happy, 2023).

Media *Snake and Ladders* adalah salah satu media pembelajaran berupa papan yang berbentuk seperti papan catur, yang disetiap kotaknya itu berisi pertanyaan terkait materi pelajaran tertentu. *Snake and Ladders* ini dirancang untuk merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Penggunaan media *Snake and Ladders* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, media *Snake and Ladders* ini membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Snake and Ladders* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Gugus VII Sukawati”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Pengetahuan siswa dalam Matematika tidak memenuhi persyaratan minimum 80% sesuai PAP sebesar 61,07% sehingga hasil belajar matematika masih tergolong rendah.
- (2) Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, yang menyebabkan perhatian siswa terpusat pada guru dan mengurangi partisipasi aktif siswa selama proses belajar.
- (3) Penyampaian materi oleh guru belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik, sehingga materi yang diterima siswa menjadi monoton dan kurang beragam.
- (4) Pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, yang menyebabkan siswa tidak menguasai materi secara optimal serta kurang mampu berpikir kritis dan kehilangan motivasi belajar.
- (5) Siswa merasa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas karena takut dianggap salah dan merasa malu.
- (6) Model pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga menimbulkan kejenuhan dalam mengikuti pelajaran.
- (7) Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar berdampak pada menurunnya motivasi, minat, dan antusiasme siswa dalam belajar.
- (8) Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga potensi pendukung pembelajaran dari aspek teknologi belum optimal

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dimulai dengan latar belakang masalah dan mengidentifikasi masalah, permasalahan yang ada saat ini cukup luas dan perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu pada hasil belajar Matematika siswa masih belum optimal, maka penelitian ini terbatas pada pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Gugus VII Sukawati.

### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah penguasaan hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* pada siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati?
- (2) Bagaimanakah penguasaan hasil belajar matematika pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* pada siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati?

## 1.5 Tujuan Penelitian

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

- (1) Untuk mengetahui penguasaan hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* pada siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati.
- (2) Untuk mengetahui penguasaan hasil belajar matematika pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* pada siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan tentang pembelajaran atau pedagogi, terutama mengenai penggunaan

model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan siswa kesempatan untuk melalui pembelajaran yang lebih bermakna untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bagi guru membantu dalam perencanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika, serta menarik perhatian guru untuk membangun motivasi belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini akan menjadi dasar bagi kepala sekolah bertindak untuk meningkatkan pendidikan guru kualitas profesional.

d. Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Hasil penelitian ini akan dijadikan acuan dan bahan referensi dalam menelaah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake and Ladders* dan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar..