

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik agar berperan aktif dan positif dalam kehidupannya saat ini dan masa depan (Rodliyah, 2021). Sekolah dasar (SD) merupakan Pendidikan pertama yang harus diikuti di sekolah dasar peserta didik agar meningkatkan kemampuan dasarnya seperti, membaca menulis dan menghitung. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut tentunya tidak terlepas dari peran guru, karena gurulah yang berperan penting dalam mengajar, memotivasi dan menyampaikan ilmu pengetahuan serta mengarahkan, peserta didik. Siswa di sekolah dasar memiliki karakteristik dan kebutuhan, di antaranya senang bermain, senang bergerak senang belajar dalam berkelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Hayati, 2021) keberhasilan seorang guru tidak terlepas dari penguasaan kondisi pengajaran di sekolah. Secara khusus, proses kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan hal yang sangat penting.

Matematika secara umum dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari konsep-konsep abstrak seperti angka, bentuk, struktur, ruang, dan perubahan, serta hubungan antara konsep-konsep tersebut. Matematika menggunakan metode logika dan simbol-simbol untuk memecahkan masalah dan merumuskan teori. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga tingkat sekolah menengah atas. Pembelajaran matematika sangat penting untuk mendorong kemampuan anak dalam menyelesaikan sebuah

permasalahan. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu teknologi, baik sebagai alat bantu dalam peranan-peranan bidang ilmu lain maupun ilmu matematika sendiri (Ganefi dkk., 2020).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan. Matematika selalu digunakan dalam segala segi kehidupan. Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, jelas, dan dapat digunakan untuk mengajukan informasi dalam berbagai cara, dan memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. Tujuan dari diberikannya mata pelajaran matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Pembelajaran matematika terutama pada jenjang pendidikan dasar menekankan pada pembentukan logika, sikap, dan ketrampilan. Pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat menggunakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, belajar matematika dimulai dengan konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih tinggi dengan kemampuan dan pola pikir yang dimiliki siswa. Sebab karakteristik matematika yaitu memiliki objek kajian yang abstrak (Susuanto.,H.P 2020). Permasalahan yang ditemukan terdapat pada hasil belajar matematika siswa masih rendah. Dalam penerapan model pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan pembelajaran yang membosankan

bagi siswa. Sehingga guru harus memiliki strategi agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien dan sesuai dengan tujuan. dengan menggunakan model *teams games tournament* dan *media monopoli numerasi*, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga secara aktif memecahkan masalah matematik dalam suasana yang menyenangkan mereka belajar berdiskusi, bekerja sama, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka (Slavin R.E 2025).

Model pelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pelajaran TGT merupakan model pelajaran yang menggunakan tournament akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Penilaian berdasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok.

Pada penelitian ini, model pembelajaran TGT akan dikolaborasikan dengan media pelajaran berbasis permainan. Model pelajaran TGT pada tahap melakukan Games Tournament, jadi peneliti memilih salah satu permainan yang menarik dan disukai oleh peserta didik. Menurut (Nurahini, 2025) permainan monopoli merupakan salah satu permainan anak-anak yang bisa diterapkan dalam pelajaran matematika, dikarenakan tentang monopoli dapat menjadi permainan bermuatan pelajaran matematika sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar matematika.

Dalam penerapannya, siswa dikelompokkan kedalam tim kemudian mengikuti proses pembelajaran melalui permainan monopoli yang telah didefinisikan menjadi media edukatif. Setiap langkah dalam permainan

melibatkan soal numerasi, sehingga siswa belajar sambil bermain dan berkopenensi

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan di kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika, dimana dari 10 siswa hanya 4 siswa yang tuntas mencapai nilai (KKTP) yaitu ≥ 75 sesuai dengan KKTP yang ditentukan di sekolah, dan 6 siswa yang belum mencapai nilai KKTP rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh dua hal yaitu masalah guru dan siswa. Dari aspek guru disebabkan karena guru kurang kreatif dalam menggunakan pendekatan, model, dan strategi pembelajaran. Guru hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Sementara dari aspek siswa adalah Siswa sering tidak fokus dalam proses pembelajaran, tidak aktif dalam kelas.

Siswa lebih senang bermain ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan. Dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *monopoli numerasi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *monopoli numerasi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan?”.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu dengan media *monopoli numerasi* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD melalui kombinasi pembelajaran kooperatif dan unsur permainan yang menyenangkan. Metode ini membuat proses belajar lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif, yang pada akhirnya memotivasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi matematika.

1. Bagaimana Model *Teams Games Tournament* TGT Bekerja

Model TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Ada lima langkah utama dalam model ini:

Penyajian Kelas: Guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas.

Belajar dalam Kelompok: Siswa bekerja sama dalam kelompok mereka untuk membahas materi dan memastikan setiap anggota memahami pelajaran.

Permainan: Setiap kelompok memainkan permainan akademik yang relevan dengan materi yang diajarkan.

Turnamen: Kelompok-kelompok saling bersaing dalam turnamen, di mana poin dikumpulkan berdasarkan jawaban yang benar.

Penghargaan Kelompok: Kelompok yang menang atau mencapai skor tertinggi akan diberi penghargaan, menciptakan motivasi tambahan bagi siswa.

2. Peran Media Monopoli Numerasi

Media monopoli numerasi adalah modifikasi dari permainan monopoli tradisional yang dirancang khusus untuk pembelajaran matematika. Papan permainan, kartu, dan dadu diisi dengan soal-soal matematika yang sesuai dengan kurikulum kelas 3 SD, seperti operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pecahan, atau bangun ruang.

Meningkatkan Motivasi: Permainan ini mengubah pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Unsur kompetisi membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Melatih Keterampilan Numerasi: Saat siswa bermain, mereka secara aktif mengerjakan soal-soal matematika untuk dapat melanjutkan permainan. Ini melatih kemampuan numerasi mereka secara berulang tanpa merasa terbebani.

Mendorong Interaksi: Dalam kelompok, siswa berinteraksi dan berdiskusi untuk menyelesaikan soal, membantu satu sama lain, dan memastikan semua anggota tim menguasai materi. Hal ini menumbuhkan rasa kerja sama dan toleransi.

3. Peningkatan Hasil Belajar

Kombinasi model TGT dan media monopoli numerasi efektif meningkatkan hasil belajar matematika karena beberapa alasan:

Pembelajaran Aktif: Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui permainan.

Kompetisi Sehat: Adanya turnamen dan penghargaan mendorong siswa untuk berusaha lebih keras demi keberhasilan kelompoknya.

Penguasaan Konsep: Praktik berulang melalui permainan membantu siswa memahami dan menguasai konsep matematika dengan lebih baik.

Peningkatan Keterampilan Sosial: Bekerja dalam tim melatih siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama, yang merupakan keterampilan penting selain kemampuan akademik.

C. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dalam menggunakan model *teams games tournamet* dengan bantuan media *monopoli numerasi* di kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan.

D. Manfaat Penelitian (Teori dan Praktis)

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teori dan praktis

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi pedoman dalam mengembangkan proses pembelajaran untuk mengkaji lebih luas tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Teams Games Turnament pada siswa kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu Sillananan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model Team Games Turnament (TGT) berbantuan Media Monopoli numerasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan

b. Bagian Guru

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru pada matapelajaran matematika dan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Media Monopoli numerasi* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III.

c. Bagi Peneliti Latin

Menjadi referensi dasar pertimbangan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli numerasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III di UPT SDN 1 Gandangbatu sillanan.