

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keperluan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menjelaskan tentang pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketecapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal Ayat 20 tentang Sikdisnas yang berbunyi “pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Tujuan pendidikan tersebut, yaitu agar terciptanya proses pembelajaran yang ideal.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti di jenjang sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan

siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih sering menjadi pendengar pasif dari pada peserta aktif yang mengeksplorasi dan memahami materi secara mandiri maupun kelompok. Padahal, proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan matematika di sekolah dasar. Pada kelas II, siswa mulai mengenal konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ini. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Model pembelajaran yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menekankan pada kerja sama dalam kelompok, permainan, dan turnamen yang mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Dengan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Agar model TGT lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD yang menyukai permainan, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang tepat adalah media ular tangga numerasi, yang merupakan adaptasi dari permainan tradisional ular tangga dengan muatan soal-soal berhitung. Media ini dapat membantu siswa belajar sambil bermain, sehingga materi berhitung dapat

disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan (Slavin, 2021).

Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga Numerasi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan. Dengan bermain sambil belajar, siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika dasar, meningkatkan semangat belajar, serta mempererat kerja sama antar siswa dalam kelompok. Dengan menggunakan media ular tangga numerasi, siswa tidak hanya belajar konsep dasar matematika, tetapi juga dapat berlatih bekerja sama dalam tim dan mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi yang positif. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan dapat memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menghadapi tantangan matematika. Selain itu, media ular tangga numerasi juga dapat diadaptasi untuk berbagai tingkat kemampuan siswa, sehingga memungkinkan guru untuk menyesuaikan tantangan dan aktivitas sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk saling mendukung dan belajar dari satu sama lain, menciptakan lingkungan kelas yang inklusif dan kolaboratif. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang mendunia. Media ular tangga memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Andrianto, S., 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada kelas II UPT SDN 2 Bonggakaradeng, dengan jumlah siswa 17 orang diketahui kemampuan berhitung siswa masih rendah, ada 5 orang siswa yang sudah

memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75% dan ada 12 orang siswa yang hasil belajarnya masih rendah. Sedangkan untuk memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75% sesuai dengan KKTP yang ditentukan di sekolah. Penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa nampak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa merasa jenuh dan mulai melakukan hal-hal lain seperti mengganggu temannya, bercerita, keluar masuk kelas, selalu bertanya kapan istirahat dan juga bertanya kapan pulang, serta ada juga yang membawah mainannya dari rumah atau mainan barunya dimainkan diatas meja saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya kemampuan berhitung siswa dapat dilihat juga dari beberapa fenomena seperti sikap siswa yang menganggap matematika sebagai mata pembelajaran yang sulit, rumit, dan membosankan. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang pasif saat proses pembelajaran, banyak siswa ketakutan saat berhadapan dengan pelajaran matematika. Mereka merasa tidak percaya diri dan takut salah dalam menyelesaikan soal-soal matematika, metode pembelajaran yang guru cenderung menggunakan metode ceramah dan pemberian rumus.

Rendahnya kemampuang berhitung matematika siswa sekolah dasar menjadi perhatian. Berbagai upaya dilakukan untuk mengatasi masalah ini, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran inovasi dan menarik. Salah satu media yang potensial adalah ular tangga numerasi. Penggunaan media pembelajaran ular tangga numerasi memiliki beberapa landasan yang mendasarinya yaitu; landasan yuridis, penerapan media ular tangga numerasi

memiliki dasar konstitusional yang kuat dalam sistem pendidikan nasional Indonesia.

Dari latar belakang permasalahan yang diuraikan, maka dapat dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan media Ular Tangga Numerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II UPT SDN 2 Bonggakaradeng”.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media ular tangga numerasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II UPT SDN 2 Bonggakaradeng?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dengan penggunaan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung belajar siswa dalam kelas.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan media ular tangga numerasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa, yaitu: guru terlebih dahulu menyiapkan papan ular tangga yang sudah dimodifikasi memastikan papan memiliki kotak-kotak dengan pertanyaan pada beberapa kotak tertentu, kemudian guru menyiapkan kartu yang berisi dengan pertanyaan dari materi pelajaran. Guru harus menyiapkan pion dan dadu untuk setiap kelompok atau siswa yang akan

bermain. Kemudian, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa per kelompok, setelah itu guru menjelaskan aturan permainan, yaitu 1) bagaimana siswa akan melempar dadu; 2) maju sesuai angka yang diperoleh; 3) setiap anggota kelompok akan bergantian melempar dadu; 4) jika pion berhenti di kotak yang berisi pertanyaan atau melakukan tantangan jika berada pada kotak khusus. Jika siswa menjawab soal dengan benar dan berhasil menyelesaikan tantangan, mereka tetap berada di kotak tersebut atau bisa maju satu langkah sebagai bonus. Jika salah, mereka mundur dua langkah; 5) jika pion berhenti di kotak ular, mereka harus turun mengikuti ekor ular. Jika berada di tangga, mereka boleh naik. Kemudian, guru membimbing dan memandu jalannya permainan, memberikan pertanyaan, serta memastikan aturan diikuti dengan benar. Setelah permainan selesai, lakukan evaluasi bersama dengan mendiskusikan soal-soal yang mungkin sulit bagi siswa. Lalu, guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok atau siswa yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II UPT SDN 2 Bonggakaradeng melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media ular tangga numerasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam penggunaan dan pengembangan media yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga numerasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi sekolah, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga numerasi dalam proses pembelajaran, dan sebagai bahan kajian atau acuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik minat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga meningkatkan kemampuan berhitung belajar siswa pada materi pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung belajar siswa.