

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat berpengaruh dalam setiap aktivitas kehidupan manusia. Sejak lahir kita sudah menerima pendidikan. Pendidikan bisa bersifat formal ataupun informal. Formal artinya pendidikan didapat melalui lembaga resmi pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi. Sedangkan Informal bisa didapatkan melalui kegiatan keseharian di rumah, lingkungan dan pergaulan.

Menurut PP No. 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan memiliki tujuan agar dapat mengembangkan potensi peserta didik. Hal tersebut berarti pendidikan adalah sarana dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri kita agar mempersiapkan diri dalam menghadapi perkembangan yang terjadi pada dunia pendidikan.

Pendidikan di Indonesia realitanya masih terdapat banyak permasalahan yang belum terpecahkan. Bermulai dari perencanaan, penyelenggaraan, dan hasil yang dicapai belum memenuhi harapan. Perencanaan yang matang, penyelenggaraan yang efektif dan hasil belajar yang baik tentunya merupakan harapan dari semua pihak yang terkait.

Namun harapan ini seringkali tidak terwujud dikarenakan memiliki kendala dari beberapa faktor antara lain siswa itu sendiri, guru, sarana dan prasarana sekolah serta orang tua.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan dan memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tidak hanya sebagai alat penerapan bidang ilmu lainnya, tetapi juga sebagai alat untuk pengembangan matematika itu sendiri (Siagian, 2016:60). Matematika seringkali kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari kita biasa menggunakan matematika untuk menyelesaikan permasalahan. Untuk itu pembelajaran matematika dinilai sangat penting untuk kita pelajari.

Pembelajaran matematika kita dapatkan saat menempuh pendidikan di jenjang sekolah. Dimulai dari pendidikan dasar, menengah hingga perguruan tinggi kita tetap mempelajari ilmu matematika. Pembelajaran matematika khususnya disekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran lebih cepat. Selain itu ilmu matematika dapat melatih siswa untuk berpikir rasional, kritis, logis, analitis, serta sistematis.

Pembelajaran matematika yang paling dasar yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa sekolah dasar adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat berguna dalam menyelesaikan permasalahan kita sehari-hari. Contohnya saat kita melakukan transaksi jual beli,

mengukur suatu benda, menghitung bahan masakan dan lain-lain. Kemampuan berhitung dewasa ini banyak dianggap remeh sebab tersedianya teknologi yang dianggap telah dan dapat menggantikannya. Terkadang pesatnya perkembangan teknologi membuat kita menjadi malas dan manja menggunakan otak kita untuk berhitung dan lebih memilih menggunakan alat bantu seperti kalkulator. Sementara beberapa kesempatan kita tidak dapat dan diperbolehkan menggunakan alat bantu kalkulator.

Proses berhitung nantinya secara langsung atau tidak langsung akan sangat membantu siswa untuk dapat belajar konsep matematika yang lain. Kemampuan berhitung peserta didik yang tinggi dapat membantu dan mempersingkat waktu penyelesaian soal-soal matematika, begitu sebaliknya, jika kemampuan berhitung siswa rendah akan menghambat dalam menyelesaikan persoalan matematika (Musthafa, A & Mandailina, 2018). Kemampuan berhitung hendaknya harus dikuasai siswa kelas rendah terlebih lagi siswa kelas 1. Ketika siswa telah memiliki kemampuan berhitung yang tinggi, nantinya secara tidak langsung akan mempermudah siswa untuk dapat memahami konsep matematika pada tingkatan kelas selanjutnya. Untuk itu konsep berhitung haruslah dikuasai siswa sejak kelas 1.

Banyak sekali ditemui permasalahan dilapangan siswa sekolah dasar yang memiliki kemampuan berhitung rendah. Keadaan ini membuat banyak siswa berasumsi bahwa pembelajaran matematika sulit untuk dikuasai. Banyak sekali siswa yang mengeluh akan ketidak mampuannya

dalam memahami konsep matematika dan berakibat tidak suka bahkan membenci pembelajaran matematika. Sehingga selama proses pembelajaran pun seringkali suasana belajar terasa mencekam dan ditambah lagi dengan keadaan guru yang kurang bervariasi dalam mengajar membuat siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat. Hal ini lah yang pada akhirnya menjadikan hasil belajar matematika siswa rendah.

Menurut Fathurrohman & Sutis (2012:8) pada dasarnya belajar ialah:

Suatu proses yang berakhir pada perubahan. Belajar tidak pernah memandang siapa pengajarnya dimana tempatnya dan apa yang diajarkan. Tetapi dalam hal ini lebih menekankan pada hasil dari pembelajaran tersebut. Perubahan apa yang terjadi setelah melakukan pembelajaran. Dapat kita jabarkan pembelajaran merupakan proses belajar.

Selama proses pembelajaran seorang individu melakukan kegiatan belajar. Sedangkan dalam belajar seseorang individu harus mampu mengadakan Perubahan tingkah laku. Perubahan yang diharapkan dari pembelajaran adalah perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

Guru dalam proses pembelajaran merupakan salah satu pihak yang memegang peranan penting dan bertanggung jawab dalam menyukseskan proses pembelajaran. Dari menyiapkan sampai pelaksanaannya guru harus selektif menentukan strategi belajar, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran yang akan di gunakan. Hal ini tentunya disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Dengan pemilihan yang baik diharapkan dapat membuat siswa

terlibat aktif selama proses pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas 1 SD Negeri 078/I Teluk Ketapang pada tanggal 1 Oktober 2022, peneliti menemui masih banyak siswa kelas I yang memiliki kemampuan berhitung yang rendah. Diantaranya bahkan belum bisa berhitung sampai angka 10, sehingga mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Dari hasil observasi dan wawancara guru kelas, kemampuan berhitung siswa kelas 1 pada materi bilangan cacah masih sangat rendah dan hasil belajar matematika juga dibawah KKM. Menurut Guru kelas yang mengajar dan data kelas, dari 24 siswa terdapat 3 atau 12,5% siswa yang belum bisa berhitung dari angka 1-5, terdapat 14 atau 58,33% belum bisa berhitung angka 1-20, dan 7 atau 29,16% siswa bisa berhitung angka 1-20. Dari pengamatan peneliti saat melakukan observasi di kelas 1 khususnya muatan matematika, guru masih menggunakan cara konvensional yaitu menggunakan metode ceramah di depan kelas. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan selanjutnya diminta untuk mengerjakan latihan soal yang ada pada buku tematik. Selain itu belum terlihat juga variasi belajar dan penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung membuat proses pembelajaran belum maksimal dan berakibat kemampuan berhitung siswa rendah dan hasil belajar matematika rendah.

Keadaan tersebut jika dibiarkan tanpa solusi, maka akan berdampak pada penyelesaian masalah terkait berhitung di kelas maupun dalam kegiatan sehari-hari. Oleh sebab itu, harus dilakukan perbaikan proses

pembelajaran matematika dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang beragam dan menarik, serta meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Dikarenakan penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa disebabkan oleh model pembelajarn yang konvensional dimana guru yang terus berceramah didepan kelas dan siswa hanya pasif mendengarkan saja, maka penelitian akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media kartu hilang untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kolaboratif. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa mendapat kesempatan untuk belajar dalam kelompok yang berbeda dan setiap siswa didorong untuk berdiskusi dan bertukar pikiran dengan kelompoknya. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan karena kegiatannya melibatkan semua siswa tanpa memandang status, adanya pembimbing sebaya, kegiatannya berupa permainan yang bersifat penguatan (Solikhah dkk, 2019). Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kegiatan belajar dengan adanya permainan dan juga perlombaan akademik dimana diperlukannya kerja sama siswa didalam kegiatannya.

Proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran. Media

pembelajaran yang sesuai digunakan pada materi pembelajaran matematika, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan karakter siswa kelas 1 adalah media kartu hilang. Media kartu hilang selain mudah digunakan, juga ukurannya yang kecil dapat langsung disentuh dan dipegang oleh siswa kelas 1. Media kartu hilang merupakan media kartu yang dimainkan secara berkelompok dan masing-masing kelompok akan bekerja sama berlomba untuk memenangkan dan menjadi yang tercepat untuk dapat menyusun kartu yang sudah diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan dari model dan media diatas dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Kartu Hilang*.”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kartu Hilang untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 di sekolah dasar?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kartu Hilang untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 di sekolah dasar.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Menambah pengetahuan mengenai peningkatan perkembangan kemampuan berhitung dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media Kartu Hilang.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

#### 1. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

#### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar oleh guru khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

#### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan dengan menggunakan kegiatan yang tepat dan optimal sehingga hasilnya dapat menjadi contoh untuk sekolah lain.

## **1.5. Definisi Operasional**

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan matematika dasar dalam mengoperasikan bilangan yang nanti dapat meningkat ketahap penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dimana tingkat ini membutuhkan penalaran dan keterampilan. Indikator dari kemampuan berhitung siswa kelas I terdiri dari membilang angka, mengelompokkan



benda, membedakan nilai satuan dan puluhan, dan menyelesaikan permasalahan penjumlahan dan pengurangan 2 angka.

Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana setiap anak dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang heterogen, dan prosesnya memasukkan unsur bermain dan perlombaan akademik serta *reward* sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lebih efisien serta tidak membosankan.

Media kartu hilang atau disingkat KaHi adalah media pembelajaran kartu yang terdiri dari angka dan juga gambar, yang nantinya masing-masing kelompok akan mencocokkan kartu angka dan kartu gambar tersebut. Dalam media kartu hilang menggunakan gambar yang berwarna dan familiar pada keseharian anak-anak sehingga media ini akan lebih konkrit dan menarik. Media ini efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan dasar matematika siswa kelas rendah dan membuat suasana belajar matematika menjadi menyenangkan.