

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Melalui hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Rusman, 2017:1). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan di sekolah dasar yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, keterampilan, serta pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan pedagogik, profesional, memiliki rasa bersosial, dan kepribadian agar dapat menciptakan suasana yang kondusif. Penerapan pembelajaran melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya sekedar aktivitas mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, tetapi melibatkan interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar yang tersedia. Oleh karena itu pembelajaran harus dirancang dengan baik agar mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan interaktif proses pembelajaran yang berkualitas membantu peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, sikap dan nilai yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. (Slameto, 2010:4) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah membantu siswa mencapai perubahan perilaku yang lebih baik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, (Calhoun, 2011:7) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran menjadi pedoman dalam

merancang proses belajar mengajar, agar siswa dapat menguasai kompetensi tertentu secara efektif dan efisien. Dengan demikian, tujuan pembelajaran tidak hanya mengarah pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan hidup siswa. Di Indonesia, tujuan pembelajaran di atur dalam kurikulum nasional, khususnya Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013, yang menekankan pengembangan kompetensi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan ini selaras dengan pandangan ahli, yaitu untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, aktif, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, tuntutan terhadap Pendidikan Indonesia semakin kompleks. Salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika..

Mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari konsep bilangan, operasi hitung, pengukuran, bangun datar dan bangun ruang, serta penyajian data sederhana. Materi tersebut bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berhitung sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis (Susanto, 2013:185). Peranan Matematika sangat penting bagi siswa tidak hanya di latih untuk menguasai keterampilan berhitung, tetapi juga di bimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis.

Berdasarkan informasi yang didapat peneliti pada saat mewawancarai wali kelas Bapak Erik Tarigan pada hari sabtu, 6 september 2025 yaitu Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, dalam kegiatan proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas dengan cara menerangkan konsep operasi hitung campuran di papan tulis. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan kemudian mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru, hal ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena kegiatan belajar lebih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*). Situasi tersebut membuat siswa cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa adanya keterlibatan yang optimal. Selain itu, kurang fasilitas di sekolah seperti infokus sehingga media pembelajaran yang berbasis digital belum pernah

diterapkan. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika, yang masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai ulangan matematika masih rendah atau belum mencapai KKTP yaitu ≤ 70 . Berikut adalah tabel nilai ulangan Matematika Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe tahun ajaran 2025/2026

Dapat dilihat pada Tabel 1.1 Nilai Ulangan Matematika Kelas IV SD

KKTP	Nilai	Jumlah siswa	Presentase
	< 70	13	43%
70	≥ 70	10	57%
	Jumlah	23	100%

Sumber: Wali kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe T.P 2025/2026

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui jumlah siswa kelas IV SD sebanyak 23 siswa, terdapat 13 siswa atau sebesar 43% yang memperoleh nilai < 70 sehingga belum mencapai KKTP, dan sebanyak 10 siswa atau 57% sudah memperoleh nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu inovasi guru dalam pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama kelompok, diskusi, dan kompetisi sehat melalui turnamen akademik Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan motivasi, dan kerja sama. Dalam pembelajaran, TGT terdiri dari beberapa langkah, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, permainan (*games*), *tournament* dan penghargaan kelompok. Dengan langkah-langkah tersebut TGT tidak hanya menekankan pada materi, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas antar siswa.

Keunikan TGT terletak pada penggunaan permainan (*games*) dan *tournament* sebagai inti kegiatan pembelajaran. Permainan berisi soal-soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kemudian dijawab oleh siswa untuk memperoleh skor tertentu. Skor ini tidak hanya menjadi ukuran prestasi individu, melainkan juga memberikan kontribusi bagi kelompoknya. Selanjutnya, siswa

mengikuti turnamen sesuai tingkat kemampuan yang seimbang, sehingga setiap anak, baik yang berprestasi tinggi maupun rendah, memiliki peluang yang sama untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Penerapan TGT diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif. Agar lebih menarik, model TGT dapat dipadukan dengan game digital seperti *Bamboozle*, yaitu aplikasi pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk menyajikan kuis interaktif yang memungkinkan guru menyusun soal-soal dengan tampilan menarik, system poin, serta fitur permainan yang memotivasi siswa. *Bamboozle* memiliki keunggulan utama yaitu menghadirkan suasana kompetitif yang sehat, interaktif, dan memotivasi siswa. Melalui *Game Bamboozle* ini siswa terdorong untuk lebih aktif, termotivasi oleh adanya kompetisi sehat antar kelompok, serta lebih bersemangat dalam mempelajari matematika karena *Bamboozle* menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan kuis berbasis digital yang membuat siswa lebih aktif dan bersemangat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Game Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe” T.A 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berawal dari latar belakang masalah yang ada maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil ulangan Matematika siswa masih rendah
2. Siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran
3. Pembelajaran masih perpusat pada guru (*Teacher centered*)
4. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dengan menerangkan di papan tulis tanpa melibatkan siswa secara aktif
5. Kurang fasilitas disekolah seperti infokus sehingga media pembelajaran yang berbasis digital belum pernah diterapkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya suatu pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Game Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe. T.A 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan Batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar Matematika Di Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar Matematika Di Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika materi Operasi Hitung Campuran Di Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika materi Operasi Hitung Campuran Di Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe
3. Untuk mengetahui ada pengaruh menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian ilmu pendidikan khususnya mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Bamboozle* serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori inovasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman penulis agar bisa mengembangkan ilmu yang pernah dipelajari

b. Bagi Siswa

Memperoleh pembelajaran yang bermakna agar lebih meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya sehingga paham dengan materi yang di ajarkan guru di sekolah.

c. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif agar menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Bamboozle* dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mengajar dikelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa

d. Bagi Sekolah

Meningkatkan partisipasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team games tournament (TGT)* berbantuan media *Game Bamboozle*

