

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara berbagai elemen pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir logis, bernalar, berpikir kreatif, serta kemampnan dalam memecahkan masalah dan kemampuan matematis lainnya dapat ditingkatkan (Gusteti & Neviyani, 2022). Pembelajaran matematika tentunya dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa khususnya di sekolah dasar. Siswa akan mempelajari berbagai operasi matematika, menyelesaikan masalah, dan menemukan solusi sesuai dengan kemampuannya (Hakim & Sari, 2019). Kemampuan berhitung bukan hanya tentang menghitung, tetapi juga tentang memahami konsep-konsep dasar matematika yang berkaitan dengan bilangan dan operasi hitung. Kemampuan ini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terkait matematika (Fitriani & Lubis, 2022).

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika (Khan & Yuliani, 2016). Banyak siswa kesulitan dalam kemampuan berhitung. Hal ini dikarenakan dalam pengenalan konsep berhitung pada siswa seringkali tidak dihubungkan dengan objek-objek yang dapat dilihat oleh siswa (Nurjanah, 2019). Sebagian besar siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung sering mengandalkan hafalan tanpa memahami soal tersebut (Surven dkk., 2022). Sehingga siswa

sering melakukan kesalahan dalam menjawab soal dikarenakan kurangnya pemahaman materi soal numerasi. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas III di SDN Wonoayu Kabupaten Madiun terdapat permasalahan terkait rendahnya kemampuan berhitung siswa pada soal numerasi. Selama proses pembelajaran, suasana kelas terlihat kurang kondusif karena siswa menunjukkan tanda-tanda kejenuhan. Hal ini disebabkan kurangnya dorongan dari guru untuk memotivasi siswa agar lebih aktif belajar. Mutiara, dkk (2023) mengatakan bahwa untuk menciptakan suasana belajar yang inspiratif, guru perlu menunjukkan semangat yang tinggi, terutama dalam mata pelajaran matematika, di mana banyak siswa merasa cepat bosan dan menganggapnya sulit. Hal ini penting agar motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat. Motivasi siswa untuk belajar matematika saat ini masih tergolong rendah. Tanpa adanya semangat, motivasi, atau dorongan, proses belajar tidak dapat mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan (Nuha dkk., 2022). Motivasi belajar siswa SDN Wonoayu dalam mengikuti pembelajaran matematika masih tergolong rendah, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian harian yang menunjukkan dari 17 masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari 17 siswa hanya 6 siswa yang mencapai ketuntasan dan 11 siswa masih dibawah KKM. Dengan kriteria ketuntasan minimum untuk pelajaran matematika kelas III di SDN Wonoayu

adalah 75, maka persentase siswa yang tidak mencapai KKM adalah 65% sedangkan persentase siswa yang sudah mencapai KKM 35%.

Permasalahan di SDN Wonoayu ini, faktor lainnya yaitu kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran matematika. Metode ini sering mengalami kesulitan saat digunakan saat pembelajaran karena siswa tidak aktif dan kurang berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar serta berorientasi dalam penghafalan (Tubagus dkk., 2024). Pentingnya untuk memilih model pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa agar siswa lebih aktif ikut serta dalam proses belajar (Muhlisah dkk., 2024). Sebagai solusi mengatasi permasalahan tersebut guru dapat menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) mendorong siswa untuk lebih aktif karena semua siswa ikut terlibat tanpa terkecuali. Siswa dari berbagai tingkat kemampuan bekerja sama untuk menyelesaikan soal atau tugas bersama (Utari, P & Suriansyah, 2023).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan. Pendekatan ini melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, dengan peran siswa sebagai pengajar sebaya, serta mengintegrasikan unsur permainan (Astuti, dkk., 2022). Salah satu kelebihan model TGT (*Team Games Tournament*) yaitu siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih santai sambil mengembangkan sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, persaingan yang positif, dan peningkatan

keterlibatan dalam pembelajaran (Zailani & Tawarni, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat, Adiputra & Heryadi (2021) penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), siswa diajak untuk mengembangkan sikap dan perilaku saling menghargai. Siswa diharuskan untuk menghargai pendapat teman-teman mereka, baik dalam kelompok maupun saat mengikuti turnamen. Dengan adanya berbagai pandangan yang berbeda, siswa akan belajar untuk menghormati pendapat teman yang tidak selalu sejalan dengan pendapat mereka.

Guru memerlukan alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa lebih mudah memahaminya (Ummah, 2016). Jika media yang digunakan menarik dan kreatif maka tujuan pembelajaran yang diinginkan guru akan lebih mudah tercapai (Febiola, K, 2020). Media pembelajaran sangat beragam salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu tampilan (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa keunggulan seperti fitur untuk menambahkan karakter, berbagai jenis kuis, tombol, dan link *URL*. Ada juga fitur layer yang

memungkinkan pemisahan objek, serta dapat mengarahkan tombol ke tempat yang diinginkan (Selviyani dkk., 2023). Selain itu, *software* ini mendukung berbagai format publikasi seperti *LMS*, *HTML5*, *Articulate Storyline Online*, *CD*, dan *Word*, menjadikannya lebih lengkap, interaktif, dan efektif. Tampilan kerja pada *software* ini terdiri dari *scene* dan *slide*, serta dilengkapi dengan fitur audio, video, gambar, karakter, dan link *URL* dari situs *web*, yang membuat penyampaian materi jadi lebih menarik dan menyeluruh (Sari & Harjono, 2021). *Software* ini juga dapat diakses secara *online* maupun *offline* sehingga memudahkan siswa untuk belajar di *PC*, laptop, atau *smartphone* kapan saja dan di mana saja, serta menarik perhatian siswa (Hidayah dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hafiedz & Nurhamidah (2023) media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan uji coba mendapatkan rata-rata dengan kategori sangat baik. Guru dapat menerapkan media *Articulate Storyline 3* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, serta perasaan senang. Penelitian yang dilakukan oleh Habuke, dkk (2022) bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika meningkat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* selama dua siklus. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif dan berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Soraya & Ningtias (2023) pemanfaatan media *Articulate Storyline 3* memberikan gambaran yang lebih konkrit terkait materi yang dipelajari sehingga dengan pemanfaatan media pembelajaran tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan kemampuan berhitung siswa dapat meningkat. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas dan keberhasilan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Soal Numerasi Siswa Kelas III” yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa pada soal numerasi dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah terperinci diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan menjadi: Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung pada soal numerasi siswa kelas III melalui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan berhitung pada soal numerasi siswa kelas III melalui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada soal numerasi dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
 - b. Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berhitung serta aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).
 - b. Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Sekolah

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menjadikan sekolah yang lebih inovatif dan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang didukung media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini diharapkan sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengalaman, dan pemahaman dalam merancang serta menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
- b. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

E. Definisi Istilah

a. Model Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model yang cocok untuk siswa SD dan mudah diimplementasikan karena melibatkan partisipasi semua siswa tanpa memandang status, serta melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengintegrasikan permainan (Pitriani dkk., 2022). Fokus utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah aktivitas permainan atau turnamen yang disusun secara akademis, sehingga mengandung unsur pendidikan. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami materi pelajaran bersama-sama dengan rekan kelompoknya terlebih dahulu, kemudian siswa akan diuji pemahamannya melalui permainan yang telah dirancang (Sholicha dkk., 2021).

b. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Perangkat ini mendukung berbagai jenis konten seperti teks, suara, gambar, dan video yang bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Nadzif dkk., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3* dapat mempermudah guru dalam menghemat waktu saat menyampaikan materi, meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, serta membuat siswa lebih berkonsentrasi. Penjelasan yang diberikan oleh

guru juga menjadi lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang diajarkan di kelas. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal tanpa pemahaman yang mendalam, sesuai dengan tujuan media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. (Handayani, dkk., 2024).

c. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan potensinya. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat, dan seiring dengan perkembangan kemampuan tersebut, anak dapat mencapai tahap pemahaman tentang jumlah, yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan (Istikomah dkk., 2020). Kemampuan berhitung sangat penting karena dapat membantu anak dalam mengatasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Nur, 2015)

Pada penelitian ini kemampuan berhitung yang akan diteliti pada soal numerasi materi penyajian data dalam tabel. Indikator yang akan dicapai yaitu: 1) mengurutkan data dari yang terkecil ke terbesar dengan benar, 2) membandingkan data dengan benar, 3) menyajikan data dalam bentuk tabel dengan benar, 4) menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel dengan benar. Indikator tersebut diukur dengan instrumen yang relevan yaitu tes tertulis 10 soal uraian.