

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Hal terpenting dan tak pernah bisa terlepas dari kehidupan sampai kapanpun salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan mempunyai tingkatan dasar, sebagaimana yang dijelaskan pada Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor. 19 Tahun (2005) mengenai Standar Nasional Pendidikan, pasal 26 ayat 1, yang mengatakan bahwa pendidikan dasar mempunyai tujuan pada dasar dalam kecerdasan, kepribadian, pengetahuan, sikap yang mulia, keterampilan hidup mandiri, serta melanjutkan pendidikan selanjutnya. Menurut Rusman (2017) usaha yang terancang secara sadar untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan adalah pendidikan, dan kegiatan pembelajaran menjadi sebuah ketentuan dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah. Pendidikan ini berusaha untuk memperluas atau mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa guna menghasilkan manusia dengan kemampuan yang unggul.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka pendidikan perlu ditingkatkan. Salah satunya ditingkatkan pada pelajaran matematika. Melihat perkembangan ilmu-ilmu yang ada, matematika menjadi satu dari beberapa ilmu yang berperan penting pada setiap perkembangannya. Selain itu, matematika menjadi mata pelajaran yang dasar dan selalu ada pembelajarannya, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Ilmu ini juga penting pada kehidupan nyata. Hal tersebut terbukti dari kehidupan manusia yang tidak dapat terhindar dengan penggunaan matematika. Siagian, Pangaribuan, dan Silaban (2020) mengatakan bahwa dengan belajar matematika dapat dikatakan siswa juga belajar untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan aktif. Yayuk (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan mengajarkan serta mengembangkan keterampilan berpikir sistematis, kritis, logis, konsisten dan kreatif, serta bertujuan untuk membantu mengembangkan ketekunan dan rasa percaya diri dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

Pembelajaran yang berhubungan dengan konsep atau ilmu-ilmu lain adalah matematika. Sejalan dengan Siagian (2016) mengatakan bahwa saat sebuah konsep pada matematika dipelajari, konsep lain dari pembelajaran matematika sebelumnya juga perlu kita perhatikan, karena dalam pembelajaran matematika itu konsepnya

saling berkaitan satu sama lain. Kemampuan untuk mengkorelasikan sebuah konsep dengan konsep lainnya disebut sebagai kemampuan koneksi matematis. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) (2020) mengungkapkan bahwa suatu keterampilan mendasar yang hendaknya dikuasai oleh siswa adalah kemampuan koneksi matematis. Kemampuan ini merupakan satu dari lima kemampuan dasar yang menjadi sebuah standar pada pembelajaran matematika, sehingga dalam pembelajaran terutama di sekolah dasar kemampuan ini perlu diperhatikan. Kemampuan koneksi matematis adalah sesuatu yang penting untuk siswa, sejalan dengan Linto, Elniati, dan Rizal (2012) yang menyebutkan bahwa kemampuan tersebut penting dimiliki siswa, karena jika memiliki kemampuan tersebut, siswa akan dapat mengaitkan berbagai materi antara materi satu dan lainnya, memahami bagaimana konsep matematis yang berkaitan kepada kehidupan nyata, dan mengaitkan antara materi pelajaran dengan materi lain yang telah dipelajari, dengan kemampuan ini, maka proses pengajaran matematika akan semakin bermakna. Adapun, Siagian (2016) menyatakan bahwa kemampuan koneksi matematis sangatlah diperlukan, hal tersebut berlaku tidak hanya pada hampir seluruh disiplin ilmu lainnya, namun untuk kehidupan nyata, serta dalam penyelesaian masalah juga membutuhkan hubungan antara konsep matematika dan konsep lainnya. Karenanya, kemampuan koneksi matematis sangat penting. Dengan memiliki pemahaman tentang bagaimana konsep matematika berhubungan satu sama lain, harapannya siswa dapat semakin mudah paham mengenai pelajaran matematika, serta akan semakin siap dalam mengembangkan kemampuan koneksi matematis mereka.

Namun, faktanya yang peneliti temukan di lapangan saat melakukan observasi di kelas I SDN 6 Nagrikaler, membuktikan bahwa kemampuan koneksi matematis siswa masih kurang. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil tes awal kemampuan koneksi matematis dimana nilai rata-rata kelas siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran matematika (70), yakni 59,31. Dari 29 siswa dalam kelas, hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKM, sementara 21 siswa lainnya masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut diketahui karena disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu banyak siswa yang masih bingung dalam memahami persoalan, karena selain angka juga terdapat

kalimat dalam soal, siswa juga kurang fokus pada saat menyelesaikan soal matematika penjumlahan dan pengurangan tersebut. Siswa masih belum terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan koneksi matematis, serta guru juga masih sering menggunakan metode ceramah, dan banyak siswa juga ketika ditanya apakah sudah mengerti, siswa mengatakan bahwa sudah mengerti, namun ketika mengerjakan soal, masih ada yang bingung bagaimana cara menyelesaikannya. Selain itu, lingkungan yang kurang kondusif, serta beberapa siswa masih ada yang kesulitan dalam membaca, penulisan angka yang terbalik, kurangnya terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurang mengerti dalam membedakan antara soal yang menggunakan operasi hitung penjumlahan atau pengurangan yang perlu digunakan dalam menyelesaikan soal.

Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan solusi, salah satunya adalah guru perlu mengimplementasikan model pembelajaran yang cocok agar bisa memberikan peningkatan kemampuan koneksi matematis pada siswa. Contoh dari model alternatif tersebut, yaitu model pembelajaran kooperatif. Sholihatin dan Raharjo (dalam Afandi, Chamalah, & Wardani, 2021) mengartikan pembelajaran kooperatif sebagai tindakan bersama untuk bekerja atau memberikan bantuan kepada sesama dalam struktur yang sistematis, dimana setiap kelompok tersusun atas minimal dua orang atau lebih, serta keberhasilan kerja sama dalam kelompok ditentukan salah satunya oleh keterlibatan aktif dari setiap anggotanya. Saefuddin dan Berdiati (2016) menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif dilakukan guna meraih, seperti dalam prestasi secara akademis, toleransi terhadap semua orang, serta menerima keanekaragaman dan mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran kooperatif ini dapat dijadikan pilihan alternatif dalam membangun kondisi belajar yang menyenangkan, aktif, serta memberi kesempatan pada semua siswa agar dapat berinteraksi satu sama lain dalam kelompoknya.

Terdapat banyak tipe pada pembelajaran kooperatif, satu diantaranya yang dapat diimplementasikan, yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Rusman (2016) berpendapat bahwa tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe yang dapat diimplementasikan dengan mudah dalam proses pembelajaran, mengupayakan peran serta siswa tanpa memandang perbedaan, dan mengupayakan peran serta siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya dan memuat unsur

permainan. Shoimin (2014) juga mengatakan bahwa tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan untuk membangun suasana pembelajaran yang lebih santai, membangun tanggung jawab, kerja sama antar siswa, berkompetisi dengan cara yang sehat, serta membuat siswa terlibat secara aktif pada proses belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini bisa diterapkan menjadi salah satu alternatif, karena tidak hanya melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan, namun juga memasukkan unsur permainan dan penghargaan dalam pembelajarannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Manik dan Saija (2019) menyimpulkan bahwa hasil rata-rata *post-test* saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* kemampuan koneksi matematis meningkat hingga berada pada kategori yang tinggi. Penelitian lainnya oleh Purnamasari (2014) juga mendapati bahwa koneksi matematis siswa mengalami peningkatan yang lebih baik pada saat mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dibanding mengimplementasikan model pembelajaran langsung. Adapun penelitian yang dilaksanakan Purnamasari (2020) menyimpulkan bahwa kemampuan koneksi matematis pada kelas yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan dan hasilnya lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin meneliti mengenai, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas I.”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Dari gambaran permasalahan yang sudah dipaparkan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana kemampuan awal koneksi matematis siswa kelas I sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?
- 2) Bagaimana aktivitas siswa dan guru selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?
- 3) Bagaimana kemampuan koneksi matematis siswa kelas I setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan masalah yang telah dirumuskan pada perumusan masalah di atas, maka penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis:

- 1) Kemampuan awal koneksi matematis siswa kelas I sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- 2) Aktivitas siswa dan guru selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- 3) Kemampuan koneksi matematis siswa kelas I setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini, diantaranya:

#### 1) Manfaat Teoretis

Harapannya penelitian ini bisa berguna untuk memperkaya pengetahuan tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, serta menjadi bahan acuan yang layak digunakan dalam menyusun desain dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

#### 2) Manfaat Praktis

Harapannya penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk sejumlah pihak, diantaranya:

##### a. Bagi siswa:

Hasil penelitian dapat membuat siswa mendapatkan pengalaman baru pada saat pembelajaran dan dapat terbantu dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematisnya.

##### b. Bagi guru:

Hasil penelitian dapat digunakan menjadi acuan, gambaran, bahan referensi mengenai upaya dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta usaha mencapai peningkatan kemampuan koneksi matematis.

##### c. Bagi peneliti:

Penelitian ini dapat memperluas wawasan serta pengalaman mengenai

implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* guna meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa saat kegiatan belajar mengajar.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini mencakup lima bab, yang dijabarkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, memaparkan tentang latar belakang dilaksanakannya penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan. Bab II Kajian Pustaka, membahas hal-hal terkait model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, pembelajaran matematika, kemampuan koneksi matematis, keterkaitan atau hubungan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan koneksi matematis, serta penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang desain penelitian, jenis penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Bab IV menjelaskan mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan pada tiap siklus. Bab V berisi Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Daftar Pustaka, berisi referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi, lampiran hasil penelitian, serta riwayat hidup.