

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menjadi salah satu indikator kemajuan sebuah bangsa, bangsa yang maju sudah pasti memiliki kualitas pendidikan yang memumpuni bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena pendidikan dapat menunjukkan bagaimana karakter seseorang dapat terlihat di kehidupan bermasyarakat dan di kehidupan kesehariannya. Pendidikan memiliki peran penting untuk memajukan generasi penerus bangsa, sebab generasi penerus bangsa perlu untuk mengembangkan kreativitas dan ilmu pengetahuannya. Negara kita dipandang untuk pendidikan kurang memperhatikan, maka pemerintah mewajibkan masyarakat untuk sekolah 12 tahun. Akan tetapi, pola pikir masyarakat berbeda, sebagian masyarakat menganggap pendidikan yang tinggi sama tidak ada perbedaan. Padahal, pendidikan yang baik akan mengubah pola pikir generasi muda yang lebih baik. Sehingga pendidikan dapat merubah pola pikir masyarakat. Pendidik mendapatkan tugas pada masyarakat dalam memberikan motivasi dan semangat pada anak bangsa agar memiliki pendidikan setinggi-tingginya.

Pendidikan ialah sarana yang memiliki peran penting untuk melahirkan manusia yang memiliki kualitas dan potensi. Dijelaskan bahwa sistem pada pendidikan nasional ialah kelengkapan dari seluruh komponen pendidikan yang memiliki ikatan dalam menggapai tujuan dari pendidikan nasional itu sendiri. Oleh karena itu, penjelesan tersebut dapat ditarik kesmpulannya bahwasannya untuk mencapai tujuan dari pendidikan tidak lepas dari komponen pendidikan yang memiliki keterkaitan, saling mendukung dan bekerja sama. Berkenaan dengan itu, komponen yang ada dalam pendidikan nasional meliputi sarana prasarana, masyarakat, lingkungan, dan sumber daya. Tujuan daripada pendidikan tidak jauh-jauh dari mengembangkan keaktifan peserta didik agar mereka dapat mengemabangkan potensi di dalam dirinya, baik dalam hal spiritual

keagamaan, akhlakul karimah, bekepribadian yang baik, memiliki kecerdasan, dapat mengendalikan diri, serta keterampilan yang nantinya akan diterapkan di lingkungan masyarakat serta berbangsa dan bernegara.

Matematika menjadi muatan pembelajaran yang harus dikuasai dan diajarkan sedari peserta didik berada di tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Menurut Suparno (dalam Rahmadani, 2019 : 57) matematika merupakan bagian dari rumpun ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dan sangat terasa manfaatnya dalam ilmu pengetahuan dan bidang teknologi di masa kini. Matematika pada dasarnya merupakan ilmu pengetahuan yang berguna untuk membentuk sikap dan pola pikir peserta didik sebagai bekal untuk kehidupan mereka selanjutnya, yang isinya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam bekerja sama, memecahkan suatu masalah, berfikir kritis, sistematis, dan analitis.

Kemampuan bekerja sama yang berkembang akan membantu peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang ada dalam permasalahan sehari-hari. Namun, dalam penerapannya tidak sedikit peserta didik yang merasa terbebani karena harus mempelajari matematik yang memiliki materi begitu rumit. Tak sedikit peserta didik berpendapat mata pelajaran yang tersulit untuk dikuasai ialah matematika. Akibatnya, banyak siswa yang memiliki minat rendah untuk sekedar mempelajari atau memahami isi yang ada di dalam matematika. Padahal, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran matematika memiliki banyak sekali manfaat jikalau peserta didik mau mempelajarinya. Apalagi, kemampuan *problem solving* memiliki manfaat yang besar bagi keberlangsungan peserta didik untuk memecahkan masalahnya di permasalahan sehari-hari.

Hasil dari survei PISA yang telah dilakukan OECD menunjukkan bahwa pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat 72 atau ke-7 (tujuh) dari bawah. Dengan perolehan skor sebesar 379 dari perolehan rata-rata global yang sebesar 489 (OECD, 2018). Perolehan skor tersebut menjadikan Indonesia tertinggal dari negara-negara lain, terlebih di dalam

lingkup ASEAN. Menurut Hidayati, dkk (dalam Hendriani, dkk, 2023: 363) yang menjadi penyebab rendahnya perolehan skor PISA ialah dikarenakan kurangnya kemampuan peserta didik dalam melakukan penalaran yang menghubungkan matematika dengan kejadian atau permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari, hal ini menjadikan peserta didik sulit untuk menerapkannya kedalam proses pemecahan masalah tersebut. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban seorang guru untuk menstimulasi kemampuan peserta didik agar dapat menerapkan matematika di dalam permasalahan sehari-hari. Menurut Hill, dkk (dalam Fauzi & Arisetyawan., 2020 : 28) penting bagi guru untuk aktif melibatkan siswa dalam semua mata pelajaran, karena hal ini merupakan inti dari kompetensi profesional guru.

Berdasarkan wawancara di SDN Serang 11 bersama Wali Kelas III A Ibu Roisah Nurmayanti, S.Pd dan Wali Kelas III B Ibu Khoirunnisa, S.Pd., peneliti menemukan bahwa pada materi pecahan, tidak sedikit peserta didik yang kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berbaur cerita. Mereka sulit mencerna dan memahami inti dari cerita tersebut dan cara pengerjaannya. Peserta didik hanya dapat memahami soal tersebut jika soal yang disediakan tidak dalam bentuk cerita, melainkan langsung dituliskan pecahannya saja. Ketika diberikan soal pecahan dengan angka yang sama, namun dikemas dalam bentuk soal cerita, peserta didik sulit memahami soal tersebut. Jika tidak diberikan arahan, peserta didik merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan. Hal tersebut menjadi faktor kurangnya kemampuan *problem solving* peserta didik.

Pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kapabilitas *problem solving* peserta didik sengaja dirancang untuk membentuk peserta didik agar berperan aktif dalam menyelesaikan suatu masalah, menyimpulkan suatu masalah, sekaligus memikirkan langkah yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Menurut Mulyasa (Hendriani, dkk, 2022: 365) pembelajaran berbasis pemecahan masalah ialah kiat-kiat pembelajaran yang memberikan peserta didik sebuah masalah agar dengan adanya masalah tersebut peserta didik memiliki kemampuan untuk mengkritisi

sebuah permasalahan sekaligus memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan yang didapat dari materi yang sudah diajarkan.

Untuk mencapai suatu pencapaian, perlu dilakukan percobaan dan evaluasi terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar yang ideal bagi peserta didik agar dalam rangka mengasah kapabilitas mereka dalam memecahkan suatu masalah. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif tidak jauh dari pengembangan model pembelajaran yang efektif pula. Untuk mencapai model pembelajaran yang efektif ialah dengan mengadopsi model pembelajaran yang aktif. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik jika di dalam prosesnya mereka dilibatkan secara langsung. Karena, melalui keterlibatan ini, peserta didik dapat terjun langsung ke dalam proses, kemampuan seperti berpikir kritis, menganalisis suatu gagasan, menyelesaikan suatu masalah dapat berkembang dengan optimal. Serta peserta didik juga dapat melakukan penerapan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Pembelajaran yang aktif tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga membangkitkan semangat belajar. Peserta didik seringkali enggan untuk duduk tenang di kursi, mereka lebih senang bergerak aktif. Peran seorang guru memiliki pengaruh untuk membentuk lingkungan belajar yang ideal. Kreativitas guru menjadi peran utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam lingkup sekolah dasar.

Pembelajaran yang didasari pada pengembangan konsep-konsep mendasar akan menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran yang ideal dan menyenangkan. Hal ini dapat mendorong peserta didik paham mengenai operasi pecahan sederhana yang seringkali sulit dipahami. Banyak peserta didik pada jenjang sekolah dasar memiliki kesulitan dengan materi pecahan sederhana, akibatnya ketika mereka mempelajari topik matematika yang lebih kompleks, mereka mengalami kesulitan. Dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran dan bimbingan guru yang tepat, peserta didik akan lebih mudah menguasai konsep pecahan sederhana.

Bagi seorang guru, memiliki pemahaman yang luas dalam proses pembelajaran ialah keharusan yang harus dijalankan. Kemampuan dalam memilih metode dan model pembelajaran yang kreatif, efektif, dan inovatif adalah keahlian yang wajib dimiliki seorang pendidik dengan tujuan supaya peserta didik tidak merasa jenuh di ruang kelas. Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik merasa betah untuk belajar dalam waktu yang lama, sehingga sudah menjadi peran guru untuk dapat mengatur waktu dan situasi pembelajaran tetap terkendali seperti apa yang telah dirancang sedemikian rupa.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya guru perlu menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang efektif, interaktif, dan mampu membangun minat peserta didik, terutama pada mata pelajaran matematika. Ini sejalan dengan pandangan Janah (2020: 161) bahwa keberhasilan pembelajaran matematika tergantung pada kemampuan guru dalam merancang suatu proses pembelajaran, termasuk bagaimana guru dapat menggabungkan berbagai metode dan model serta strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran untuk menginspirasi dan mengajak peserta didik terlibat secara aktif di dalam kelas. Contohnya, model pembelajaran kooperatif yang menawarkan berbagai macam teknik yang dapat mendorong partisipasi peserta didik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang ideal. Ada beragam jenis model pembelajaran kooperatif, seperti *Think Pair and Share (TPS)*, *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif dengan bentuk *Teams Games Tournament (TGT)* ialah metode pengajaran yang menggabungkan kerja berkelompok dengan kompetisi antar kelompok-kelompok kecil, kompetisi tersebut dilakukan melalui permainan dan turnamen. Permainan dalam TGT lebih

banyak memberikan pengalaman yang positif karena peserta didik harus menggunakan energi untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Guru dapat menyusun permainan dengan cara membentuk sebuah kuis, kuis tersebut berisikan soal-soal yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari, kemudian tertulis di atas kartu-kartu yang memiliki angka. Cara bermainnya bermacam-macam, menyesuaikan dengan kreativitas guru tersebut. Sebagai contoh, permainan dapat dilakukan dengan cara mengambil satu kartu yang memiliki angka dan kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan kartu yang diambil. Turnamen harus memungkinkan partisipasi dari seluruh peserta didik tanpa memandang tingkat kemampuan mereka, sehingga setiap peserta didik memiliki peluang yang setara untuk ikut menyumbang kontribusi untuk memenangkan kelompoknya. Melalui proses turnamen, permainan berfungsi sebagai strategi untuk mereview materi pembelajaran. Selain memperkuat kolaborasi antar peserta didik dengan kelompoknya, tanggung jawab, persaingan yang sehat, dan keterlibatan aktif dalam belajar, penggunaan permainan dalam model TGT juga memungkinkan peserta didik untuk merasakan suasana belajar yang lebih santai, penuh semangat, dan menyenangkan.

Kajian mengenai keefektifan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah ini sudah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu, salah satunya yang dilakukan oleh Reni Anggareni Lestari (2016) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Matematika Siswa SD”, pada penelitiannya ia menjelaskan bahwa pada siklus I ke siklus II perolehan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan bekerja sama peserta didik dengan teman sekelompoknya, peserta didik mulai merasa nyaman dengan teman-teman kelompoknya. Hal ini berdampak pada pengerjaan LKK, seluruh anggota kelompok mengambil peran untuk saling membantu. Selain dari meningkatnya kemampuan bekerja sama, TGT juga

membuktikan dampaknya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, terlihat dari penurunan persentase peserta didik yang belum tuntas. Ini menandakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk turut meneliti kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Materi Pecahan Sederhana di Kelas III SD”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang maka rumusan masalah dari penelitian ini ialah:

1. Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan yang hendak ingin peneliti capai yakni sebagai berikut:

1. Diperolehnya data mengenai nilai rata-rata dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Diperolehnya data yang menunjukkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dalam penggunaannya model

pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional.

#### D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kebermanfaatan secara praktis maupun teoritis. Berikut peneliti jabarkan manfaat dari penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams, Games, Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Materi Pecahan Sederhana di Kelas III SD” ini adalah untuk memberikan sumbangsih dan menambah wawasan bagi dunia pendidikan, terutama bagi pendidik untuk selalu berinovasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini juga dilakukan untuk memperkuat teori mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berperan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, terutama dalam pelajaran matematika, khususnya pada topik pecahan sederhana di kelas III sekolah dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan kemampuan *problem solving* peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam memahami mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan sederhana.
- 2) Meningkatkan kemampuan *problem solving* peserta didik pada materi pecahan sederhana dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.



b. Bagi Guru

- 1) Menjadi acuan bagi pendidik untuk selalu berinovasi dalam pemilihan model pembelajaran di sekolah untuk menyempurnakan kualitas pembelajaran.
- 2) Pendidik dapat mengetahui keunggulan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT khususnya pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memotivasi pihak sekolah untuk terus mengembangkan model pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Menambah wawasan bagi pihak sekolah mengenai pengaruh positif dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.