

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah bagian paling penting dalam kehidupan seseorang karena pendidikan tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia baik didalam keluarga maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan bukan saja sangat penting, pendidikan juga menjadi tolak ukur sudah sejauh mana kemampuan yang sudah dicapai oleh seseorang. Tujuan pendidikan juga tertuang pada undang-undang. Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pada pasal 3 sudah dijelaskan terkait tujuan dari pendidikan nasional yaitu bahwa kurikulum untuk setiap jenjang dan jenis pendidikan perlu dikembangkan melalui prinsip diversifikasi menurut satuan pendidikan, potensi daerah, serta peserta didik. Pembelajaran matematika ditemui dan diajarkan di setiap satuan pendidikan dari satuan pendidikan paling rendah hingga yang tertinggi sekalipun. Pembelajaran matematika di sekolah selalu dianggap pembelajaran yang sangat sulit dipahami bahkan ditakuti oleh siswa. Hal ini nantinya akan berdampak pada perkembangan pembelajaran di sekolah pada tingkat lanjut sehingga matematika perlu dibekalkan sejak dini pada setiap peserta didik.

Tujuan dari belajar matematika di jenjang sekolah dasar yaitu supaya peserta didik mampu menguasai ilmu matematis di kehidupan sehari-hari. Kemampuan penguasaan ilmu matematika yang harus dikuasai sesuai dengan pendapat beberapa pakar yaitu pemahaman matematis, penalaran matematis, pemecahan masalah matematis, komunikasi matematis, koneksi matematis, berpikir logis matematis, berpikir kritis matematis, dan berpikir kreatif matematis (Darwanto, 2019). Menurut pernyataan tersebut salah satu tujuan dari pembelajaran matematika itu sendiri ialah bisa menguasai kemampuan pemahaman matematis. Kemampuan pemahaman matematis ialah suatu kemampuan siswa untuk dapat menemukan, mengemukakan, menjelaskan lagi dalam artian lain hingga siswa bisa menyimpulkan suatu konsep berdasarkan pengalaman dan kehidupan yang dimilikinya (Astuti,2018). Namun fakta

dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan matematis tergolong rendah (Abdiyani dkk., 2019; Nur'aeni, E, 2008 dan Nuraeni dkk., 2018). Kemampuan pemahaman matematis rendah disebabkan karena dalam pembelajaran siswa hanya menghafal sebuah konsep dari pembelajaran tetapi tidak memahami konsep dari pembelajaran yang dipelajari. Hal ini diakibatkan karena masih banyak pendidik yang menggunakan cara konvensional biasa ketika mengajar dan dengan pembelajaran langsung atau teacher centered dimana pelaksanaannya hanya berpusat pada guru (Zulfaidhah, 2018). Padahal seharusnya proses pembelajaran yang diberikan diharapkan bisa menumbuhkan keaktifan siswa serta siswa juga bisa memahami isi dari materi tersebut dalam pengimplementasiannya di kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara bersama siswa juga menyimpulkan bahwa kebanyakan dari siswa menganggap pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang menakutkan serta membosankan disbanding pembelajaran lain. Dari permasalahan tersebut diperlukanlah inovasi yang bisa membuat siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika bukanlah pembelajaran yang menakutkan serta membosankan sekaligus dengan harapan kecakapan siswa dalam memahami konsep matematika bisa berkembang dan meningkat dengan baik. Salah satu inovasi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Penggunaan model pembelajaran bertujuan supaya siswa memperoleh pengetahuan juga pengimplementasiannya di kehidupan sehari-hari sekaligus juga mampu menjalin hubungan sosial yang baik antara teman.

Model pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan kolaborasi dan social adalah model pembelajaran kooperatif karena model ini diterapkan dalam lingkungan siswa yang mengutamakan kerja sama dan berbagi ide dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dalam kelompok kelompok kecil (Fauzan & Nurahayu, 2020). Yang dimaksud dari model pembelajaran kooperatif yaitu model yang mengedepankan kerja sama serta berbagi ide dalam suatu kelompok untuk memecahkan permasalahan. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) David De Vries dan Keith Edwards adalah orang yang menciptakan model ini. Model *cooperative learning* tipe *Team*

Games Tournament ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan pembelajarannya berfokus pada kelompok belajar yang beranggotakan 5–6 siswa dengan kemampuan berbeda heterogen (Nabila dkk., 2022). Model ini melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model ini dapat meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka (Hasibuan dkk., 2021). Disimpulkan, model ini mengharuskan seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran, yang mana setiap anggota kelompok harus aktif memberikan skor selama permainan turnamen serta model *Teams Game Tournament* juga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Dilihat dari bentuk model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* yang melakukan kegiatan *Gamesnya* tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang efisien. Salah satu media pembelajaran yang relevan digunakan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya pada materi bangun ruang yaitu berupa media *Magic Straw*. Media *Magic Straw* adalah alat pembelajaran berbentuk tabung yang dirancang untuk mentransfer minuman dari satu wadah ke wadah lain. Alat ini memanfaatkan kekuatan hisap dan menerapkan pola sistematis agar prosesnya mudah dilakukan. *Magic Straw* adalah media yang aman bagi anak-anak dengan berbagai bentuk dan warna, dapat meningkatkan minat anak untuk melakukan kegiatan kreatif merangkai *Magic Straw*. Aktivitas merangkai *Magic Straw* melibatkan koordinasi mata dan tangan, membutuhkan kekuatan otot jari, serta melatih imajinasi melalui bahan yang digunakan. Selain itu, ketelitian anak juga terasah melalui aktivitas menguntai dan menyusun bahan tersebut dengan cermat. (Pamadhi & Sukardi, 2010).

Penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan di SDI Al-Falah 1 Petang. Berdasarkan hasil perhitungan melalui uji t didapat nilai $t_{hitung} = 3,3$ dan $t_{tabel} = 2,0$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena nilai $t_{hitung} (3,3) > t_{tabel} (2,0)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan diterimanya H_1

memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang positif terhadap kegiatan belajar di kelas V B SDI Al-Falah 1 Petang. Kemudian penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Defanty (2022) hasil belajar siswa kelas IV Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh sebesar 27,5% terhadap hasil belajar peserta didik berbasis HOTS dan hasil belajar berbasis HOTS peserta didik sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan model tersebut dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7205 artinya termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul: “Pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Magic Straw* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat dua rumusan masalah, yaitu:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Magic Straw* lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang mendapat pendekatan konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat dua tujuan penelitian, yakni:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar yang mendapat model *cooperative learning* tipe

Team Games Tournament (TGT) berbantuan media *Magic Straw* lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pendekatan konvensional.

2. Untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoretis bisa memberikan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dengan menerapkan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Magic Straw* pada saat mengajarkan materi Bangun Ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran Matematika, sehingga pembelajaran Matematika lebih menarik dan menyenangkan dan Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

b) Bagi Guru

Meningkatkan wawasan dan pengalaman keterampilan dalam menerapkan model *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan Media *Magic Straw*.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan informasi yang diperoleh dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, sehingga dapat dijadikan bahan kajian bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan dalam kemampuan proses belajar dan mengajar di sekolah, serta mendalami beragam penerapan model pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Kajian penelitian ini meliputi lima bab, yang dimulai dari bab pendahuluan serta yang terakhir ialah bab kesimpulan dan saran, rinciannya ialah berikut ini:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari: 1) Latar Belakang; 2) Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; 4) Manfaat Penelitian; 5) Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari: 1) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT); 2) Media *Magic Straw*; 3) Kemampuan Pemahaman Matematis; 4) Materi Ajar; 5) Keterkaitan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Kemampuan Pemahaman Matematis; 6) Hasil Penelitian yang Relevan; 7) Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari: 1) Jenis dan Desain Penelitian; 2) Subjek Penelitian; 3) Definisi Operasional; 4) Teknik Pengambilan Data; 5) Instrumen Penelitian; 6) Pengembangan Instrumen; 7) Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan yang terdiri dari: 1) Temuan; dan 2) Pembahasan.

BAB V terdiri dari 1) Kesimpulan; 2) Implikasi; 3) Rekomendasi.