

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman di Indonesia perubahan yang sering terjadi yaitu pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sudah 11 kali telah berganti kurikulum sejak dimulainya tahun 1947 yang menjadikan kurikulum semakin kearah yang lebih baik yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 (Sari, 2022). Kurikulum merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan karena kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan suatu pendidikan dan kurikulum digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa, sangat penting dalam dunia (Sari, 2022). Pembaharuan pendidikan di Indonesia salah satu nya yaitu menciptakan kurikulum merdeka, kurikulum ini merupakan pengembangan dan penerapan kurikulum darurat yang ditujukan untuk menggantikan ketika masa pandemi Covid 19 (Cholilah et al., 2023). Kurikulum merdeka dirancang menjadi lebih baik dari kurikulum sebelumnya untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas (Dewa et al., 2022), maka dari itu mutu pendidikan yang baik dan berkualitas dapat dilihat dari proses kegiatan belajar mengajar serta keberhasilan siswa dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi.

Pada kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu bagian yang harus direalisasikan dengan efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat merasa senang dan ilmu yang mereka terima akan lebih mudah dipahami. Selama ini, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, serta menakutkan bagi para siswa (Muna & Fathurrahman, 2023). Maka dari itu guru pada pelajaran matematika harus menjadi fasilitator yang baik bagi siswa serta harus mampu membangun pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran matematika khususnya di Sekolah Dasar biasanya ditujukan dengan peningkatan kemampuan dalam

berhitung, menerapkan rumus atau menyelesaikan soal-soal saja tetapi juga harus terdapat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa setelah belajar matematika, yang bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan masalah matematika juga masalah di bidang ilmu lainnya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan diri mereka sendiri (Mulyati, 2023). Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika perlu mendapatkan perhatian lebih dari jenjang pendidikan formal paling dasar, yaitu di SD. Kemampuan dalam memecahkan masalah matematika di Sekolah Dasar masih sangat rendah dan sulit, siswa tidak hanya menjawab soal yang diberikan tetapi juga harus menyelesaikan 4 langkah dalam pemecahan masalah diantaranya yaitu: 1) Memiliki kemampuan memahami masalah yang ada pada soal; 2) Menyelesaikan rencana penyelesaian masalah; 3) Menyelesaikan masalah sesuai dengan perencanaan; 4) Memeriksa kembali jawaban yang telah didapat (Awalyatun et al., 2023). Berdasarkan empat langkah penyelesaian masalah di atas, bahwa kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting bagi siswa terutama pada hasil belajar siswa nantinya.

Mata pelajaran matematika pada siswa sekolah dasar kelas IV terdapat beberapa materi yang dipelajari yaitu salah satunya materi pecahan seperti menyederhanakan berbagai bentuk pecahan, menjumlahkan pecahan dan mengurangi pecahan. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaiannya terlebih lagi dalam bentuk soal cerita. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung pecahan seperti kesalahan dalam teknik penambahan dan pengurangan, selain itu siswa juga malas untuk membaca soal sehingga siswa tidak tahu apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (Mulyati, 2023).

Guru-guru sekolah dasar pada saat mengajar juga masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, hal itu tentu tidak efektif (Rizki et al., 2023). Metode ceramah merupakan metode yang sering digunakan guru pada saat pembelajaran matematika, dimana pada saat pengerjaan soal siswa hanya menjawab sesuai rumus yang sudah dihafalkan dan

diajarkan, sehingga siswa masih tidak mampu memahami masalah tersebut (Rizki et al., 2023). Padahal dengan adanya model pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat, motivasi, dan keinginan yang tinggi pada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Sebaiknya pada kegiatan pembelajaran berlangsung guru harus menggunakan model pembelajaran yang diperlukan dan sesuai untuk mencapai keberhasilan proses pengajaran.

Siswa Sekolah Dasar yang berusia 7-12 tahun sudah berada pada tahap berpikir konkrit (dalam Marinda, 2020). Dengan begitu guru perlu menentukan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga pada saat proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif, lebih mudah memahami dan menemukan konsep yang rumit, terlebih lagi jika siswa saling berdiskusi bersama dengan temannya mengenai masalah yang terjadi. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa guru perlu menerapkan sebuah model pembelajaran yang efektif. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mengatasi kejenuhan siswa dalam mendapatkan ilmu pembelajaran dan sangat berpengaruh pada hasil akhir belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan mengurangi tingkat kecemasan matematis siswa serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Wati et al., 2022).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berarti tournament permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan model pembelajaran pertama yang dicetuskan dari universitas (Johns Hopkins dalam Zuanarifah, 2023). Model pembelajaran ini juga mementingkan kerjasama antara siswa dengan grupnya untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga mudah dipraktekkan, dikarenakan model pembelajaran ini

aktivitasnya mengikutsertakan semua siswa, tanpa adanya perbandingan status, mengikutsertakan siswa sebagai tutor sebaya dan memuat unsur permainan. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa diminta untuk semakin giat dalam berdiskusi dan bekerja sama antar anggota grupnya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Keunggulan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) inilah yang dapat dijadikan solusi bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru saja, melainkan juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri dan pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor siswa dalam belajar dan bekerja sama dengan tim nya (Zanuarifah, 2023). Adapun langkah tahapan penerapan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) menurut Slavin (dalam Sari et al., 2021) yakni: tahap presentasi atau penyajian kelas (*class precentation*), belajar dengan kelompok kecil (*teams*), permainan (*games*), pertandingan antar kelompok (*tournament*), dan penghargaan kepada kelompok pemenang (*team recognition*). Unsur games dan kuis selama proses pembelajaran akan membuat siswa terlibat dan berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan terasa lebih efektif dan menarik jika menggunakan Ludo Magnet Matematika sebagai media pembelajaran materi pecahan. Ludo Magnet Matematika ini merupakan suatu permainan dengan menggunakan papan magnet dengan adanya persaingan sesama kelompok untuk terlebih dahulu mencapai posisi akhir (*finish*), pemain duduk mengelilingi papan dan memainkan pion magnet masing-masing yang mereka dapat dari posisi awal hingga posisi akhir. Alat-alat yang akan digunakan dalam media ludo magnet ini yaitu terdiri dari alas media ludo magnet, dadu, pion magnet, ikat kepala, papan pintar, spidol, kartu soal, kartu jawaban, buku petunjuk penggunaan media ludo magnet, pluit dan mahkota. Dalam permainan Ludo Magnet Matematika ini, pemain harus melempar dadu dan menjalankan pion magnet sesuai jumlah mata dadu yang muncul, ketika tepat pada angka maka pemain harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar (Riset et al., 2020).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri (2022) menyimpulkan bahwa adanya pengaruh dan peningkatan pada model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media question card terhadap pemahaman konsep bangun ruang pada mata pelajaran Matematika mengenai bangun ruang kelas V SD Negeri Deyangan 2. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Dapat dilihat melalui peningkatan kualitas pembelajaran dimana proses pembelajaran dengan menggunakan model dan juga media yang menarik sehingga siswa lebih semangat dan minat belajar siswa meningkat, yang tadinya siswa pasif dalam kegiatan diskusi menjadi aktif. Kemudian diperoleh hasil penelitian Nifka & Amalia (2021) dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) baik digunakan dalam pembelajaran matematika. Serta pada penelitian Nurfajriah (2021) yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan sandi semaphore pramuka terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan sandi semaphore pramuka memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan, mendorong penulis untuk melakukan penelitian kembali mengenai model pembelajaran kooperatif yang sama yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) namun dengan media yang berbeda yaitu ludo magnet. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena setiap siswa akan saling membantu dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi kepada sesama (Duarmas et al., 2022). Kemudian dengan materi yang berbeda materi pecahan serta sampel yang berbeda ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Ludo Magnet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasan tentang objek yang diteliti. Adapun tujuan penelitian ini antara lain untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo magnet terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh seluruh pihak terutama guru dan siswa untuk memberikan solusi agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran pecahan. Adapun rincian dari manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis Secara praktisi penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:
  - a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran Matematika agar lebih menarik dan menyenangkan, kemudian dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
  - b. Bagi Guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan, khususnya pada mata pelajaran Matematika.
  - c. Bagi Sekolah, dapat menjadi informasi yang berharga bagi sekolah, khususnya bagi guru kelas untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang lebih baik, efektif dan efisien bagi peningkatan mutu pendidikan.
  - d. Bagi Penulis, mendapatkan pengalaman langsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kemudian mendapatkan tambahan ilmu bagi mahasiswa dan calon guru SD sehingga siap melaksanakan tugas di lapangan.

## 1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut: Bab I Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi. Bab II Kajian Pustaka terdiri dari Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Media Pembelajaran, Media Ludo Magnet, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Bahan Kajian Materi Pecahan, Hasil Penelitian yang Relevan. Bab III Metode Penelitian terdiri dari Jenis dan Desain Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Analisis Data. Bab IV terdiri dari Temuan dan Pembahasan, pada bab ini memaparkan tentang temuan

pada penelitian dan pembahasannya. Bab V terdiri dari Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh terkait temuan penelitian, implikasi dan rekomendasi.