

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan dasar-dasar yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian serta arah yang hendak dicapai. Pada bagian ini akan diuraikan secara rinci mengenai latar belakang penelitian yang mendasari pentingnya studi ini dilakukan, diikuti dengan rumusan masalah penelitian yang memuat pokok persoalan yang ingin dijawab. Selanjutnya dipaparkan tujuan penelitian sebagai arah utama yang ingin dicapai melalui penelitian ini, serta manfaat penelitian yang menggambarkan kontribusi teoretis maupun praktis yang diharapkan. Sebagai penutup, bab ini juga menjelaskan struktur organisasi penelitian yang memberikan gambaran tentang sistematika penulisan keseluruhan laporan penelitian.

1.1 Latar Belakang

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi siswa untuk dikuasai setelah mereka belajar matematika. Kemampuan ini sangat penting bagi siswa agar dapat mengatasi berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari serta untuk pertumbuhan pribadi mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan perhatian khusus terhadap kemampuan menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran matematika, sejak tingkat pendidikan formal yang paling dasar, yaitu di sekolah dasar. Menurut Purwanto (2020), esensi dari matematika adalah penyelesaian masalah. Proses untuk menyelesaikan masalah ini memerlukan pemahaman atas konsep-konsep matematika, pengetahuan tentang cara-cara pemecahan masalah, kemampuan untuk melakukan pemantauan diri dengan baik, serta sikap yang produktif dalam menghadapi dan menyelesaikan isu-isu yang ada.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran matematika. Kemampuan ini dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan solusi atas permasalahan matematika yang dihadapi, dengan memanfaatkan pengetahuan, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir yang telah dimiliki, dalam proses pemecahan masalah, siswa

dituntut untuk tidak hanya memahami isi permasalahan secara menyeluruh, tetapi juga mampu menyusun strategi penyelesaian yang tepat, melaksanakan langkah-langkah tersebut secara sistematis, dan melakukan evaluasi terhadap solusi yang diperoleh. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Yarmayani dalam Latifah dkk. (2021), yang menyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah matematis merupakan suatu keterampilan yang mendorong siswa untuk secara aktif mencari jalan keluar atau solusi terhadap masalah yang sedang dihadapi, sehingga tujuan penyelesaian masalah dapat tercapai secara efektif.

Tetapi secara nyata, menanamkan kemampuan untuk memecahkan masalah merupakan tantangan besar di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil survey *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* pada tahun 2018, kemampuan pemecahan masalah matematis di Indonesia menduduki peringkat 74 dari 79 dengan skor 379 dimana skor tersebut berada di bawah rata-rata skor keseluruhan sebesar 489 (Summaries 2019). Umumnya, kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan pada berbagai tahap pemecahan masalah, seperti memahami soal, memilih strategi yang tepat, serta menyusun penyelesaian secara sistematis (Novriani & Surya, 2017; Sennen dkk., 2016). Kondisi ini diperparah oleh masih dominannya pembelajaran yang berpusat pada guru, terbatasnya eksplorasi mandiri oleh siswa, serta penggunaan media yang kurang kontekstual dan menyenangkan (Mariani & Susanti, 2019). Berdasarkan informasi dari guru kelas IV di SDN Pegadungan 07 kemampuan pemecahan masalah matematis yang rendah pada siswa terutama pada bilangan bulat disebabkan masih mengalami kesulitan dalam memahami soal matematika, siswa yang pasif saat belajar dikarenakan cara mengajar yang kurang menarik perhatian siswa menandakan adanya aspek yang belum tercapai secara maksimal dalam proses pembelajaran matematika. Siswa umumnya hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya proses eksplorasi, yang menyebabkan ketidakaktifan dalam pembelajaran.

Penggunaan Model kooperatif TGT memiliki potensi besar dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Slavin (2010)

menyebutkan lima komponen utama dalam pelaksanaan model kooperatif TGT yaitu 1) penyajian kelas, 2) kelompok, 3) permainan, 4) turnamen, 5) penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif model kooperatif *Team Game Tournament* TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (A'la, 2010).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewiyanti (2018) dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika”* menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa, dalam penelitian tersebut, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media permainan ular tangga memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa penerapan model tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT yang didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa saat belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Namun demikian, untuk lebih memaksimalkan potensi model pembelajaran TGT, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis bukan hanya sekadar hasil belajar kognitif, diperlukan media pembelajaran yang lebih kompleks, interaktif, dan mampu menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Media yang digunakan tidak hanya harus mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga harus menantang kemampuan berpikir logis, mendorong eksplorasi, serta menyediakan ruang bagi siswa untuk bekerja sama dan menyusun strategi penyelesaian masalah.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Wijayanto (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Salah satu alat yang bisa dimanfaatkan adalah *puzzle*. Berdasarkan penelitian oleh Wijayanto dkk. (2024), penerapan *puzzle* dalam proses belajar mengajar memiliki

potensi untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir dengan cara yang lebih kritis dan analitis. Selain itu, penggunaan *puzzle* juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan kerjasama di antara siswa, sebab dalam kelompok, mereka perlu saling mendukung untuk mengatasi tantangan yang ada. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, di mana interaksi antar siswa memainkan peranan krusial dalam proses edukasi.

Lebih lanjut, elemen permainan peran atau *role-playing* dapat berfungsi sebagai alat yang sangat ampuh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Menurut Maula, N. K. (2020) menyebutkan bahwa melalui *role-playing*, keterampilan pemecahan masalah siswa dapat ditingkatkan, karena mereka didorong untuk berpikir dengan lebih kreatif ketika menghadapi situasi tertentu, berkolaborasi di dalam kelompok, dan menemukan solusi yang tepat sesuai dengan peran yang mereka jalankan. Implementasi permainan peran dalam proses pembelajaran juga memberikan peluang bagi siswa untuk memahami berbagai sudut pandang dan peran yang ada dalam suatu permasalahan, yang sangat bermanfaat dalam membangun keterampilan pemecahan masalah secara menyeluruh.

Meskipun model TGT, media *puzzle*, dan *role-playing* masing-masing telah terbukti efektif dalam konteks tertentu, belum banyak penelitian yang menggabungkan ketiga komponen ini secara terpadu dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan bulat di tingkat sekolah dasar. Padahal, pendekatan yang mengombinasikan strategi kooperatif, media visual logis, dan aktivitas kontekstual berbasis peran diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memilih untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle* dan *role-playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Kombinasi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung perkembangan keterampilan pemecahan masalah secara optimal, terutama pada materi bilangan bulat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle- role playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas 4?
2. Apakah terdapat pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle- role playing* daripada siswa yang menggunakan pembelajaran STAD?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle-role playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas 4.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle- role playing* dan siswa yang menggunakan pembelajaran STAD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

1. Penelitian ini juga akan menambah wawasan dalam perbandingan efektivitas model pembelajaran kooperatif, khususnya antara TGT yang berbantuan media *puzzle- role playing* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Temuan ini dapat memperdalam pemahaman tentang keunggulan dan kelemahan masing-masing model dalam konteks pembelajaran matematik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan teoritis terkait hubungan antara model pembelajaran kooperatif TGT dengan kemampuan pemecahan matematis siswa kelas 4.
3. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terkait dengan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penerapan pembelajaran kooperatif TGT untuk memecahkan masalah matematis menggunakan media *puzzle-role playing*

1.4.2 Secara Praktis

1. Penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung kepada guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan mengetahui model TGT berbantuan media *puzzle- role playing*, guru dapat memilih model yang lebih tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas.
2. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru mengenai cara menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle-role playing* dalam konteks pembelajaran matematika. Hasil penelitian dapat digunakan oleh guru untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif
3. Dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penerapan pembelajaran kooperatif TGT untuk memecahkan masalah matematis menggunakan media *puzzle-role playing*.

1.5 Organisasi Penulisan

Struktur organisasi skripsi ini berisi tentang keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi ini bertindak sebagai pedoman penulisan agar tersusun secara runtut. Penjelasan setiap bab yang termasuk dalam struktur organisasi skripsi ini dijelaskan dari bab I hingga bab V.

BAB I Pendahuluan, terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, organisasi penulisan, Ruang Lingkup Penelitian

BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai Pemecahan Masalah Matematis, teori mengenai Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Model Pembelajaran STAD, Pengertian media *puzzle role playing*, Pengertian matematika, Pengertian dan pemahaman bilangan bulat, dan Penelitian Relevan.

BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai Jenis dan Desain Penelitian, Subjek Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Prosedur Penelitian, Instrument Penelitian, Teknik Validitas Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan berupa temuan penelitian dan pembahasan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan sesuai data untuk menjawab rumusan masalah, Berisi Deskripsi Pelaksanaan Penelitian, Analisis Deskriptif, Analisis Inferensial, Analisis Pengaruh, Pembahasan

BAB V Simpulan dan Saran berisikan ringkasan dari hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah.