

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan bangsa Indonesia sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia unggul. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan individu-individu yang berdaya saing dan mampu berkontribusi secara positif bagi kemajuan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembaruan pendidikan yang berkelanjutan adalah suatu keharusan agar sistem pendidikan di Indonesia selalu relevan dengan tuntutan zaman. Melalui pendidikan yang baik, harkat dan martabat bangsa di mata dunia. Upaya-upaya sistematis dan terencana untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu terus dilakukan agar bangsa Indonesia dapat berdiri sejajar dengan bangsa-bangsa maju lainnya.

Hal ini dapat diperkuat oleh pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulai, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Nurrahman, 2019. hlm. 13-14).

Perintah menuntut ilmu yang disampaikan Rasulullah SAW sejalan dengan perintah Allah SWT dalam Al-Qur’an dikemukakan ayat-ayat yang memerintahkan untuk menuntut ilmu dan petunjuk-petunjuk dan urgensinya. Ayat-ayat itu antara lain sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ⑤

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal dasah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, Yang Mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. Al-Alaq : 1-5).

Adapun pepatah Sunda mengatakan, “Gagalna mangrupikeun konci pipkeun kasuksèsan sareng unggal kasalahanna ngajarkeun urang pangaweruh.” (Kegagalan adalah kunci kesuksesan. Setiap kesalahan mengajarkan kita ilmu). “Èlmu tungtung dunya siar, sukan-sukan kasadarna.” (Hidup harus menuntut ilmu untuk keselamatan dunia akhirat, serta harus hidup sederhana).

Pendidikan di era 5.0 menuntut kompetensi yang beragam dari siswa. Sekolah memfasilitasi pengembangan kompetensi ini melalui berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran matematika yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Matematika berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan analitis siswa yang sangat dibutuhkan di era digital (Fredlina et al., 2021, hlm. 1-2). Matematika adalah ilmu yang mempelajari konsep dan aplikasi dalam bentuk angka. Matematika berperan penting sebagai landasan teoritis untuk mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini (Prasetyo & Hardjono, 2020, hlm. 112). Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada aspek numerik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bernalar melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen. Matematika berfungsi sebagai alat pemecahan masalah yang di mana siswa dilatih untuk menggunakan pola pikir dan model matematika. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membentuk siswa yang memiliki kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten (Zaini et al., 2019, hlm. 817).

Mata pelajaran matematika menekankan pada pemahaman konsep sebagai landasan pembelajaran. Siswa harus memiliki pemahaman yang kuat terhadap konsep matematika agar mampu menyelesaikan soal dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks dunia nyata. Kemampuan pemahaman yang baik merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika. Pemahaman konsep merupakan fondasi dan tahapan krusial dalam rangkaian pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penting untuk memahami kemampuan pemahaman konsep siswa karena dapat berdampak pada kinerja dan prestasi akademik mereka di kemudian hari. Kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep dasar akan menghambat kemampuan siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks (Nuria, 2022, hlm. 430-431).

Kemampuan pemahaman konsep ialah kemampuan pertama yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh siswa sebelum kemampuan matematika yang lain, kemampuan matematika saling berkaitan dan berkesinambungan (Putri & Nasution, 2023, hlm. 129). Untuk mengatakan bahwa siswa telah memahami dan menguasai konsep matematika, diperlukan indikator yang menunjukkan tingkat pemahamannya. Adapun indikator kemampuan pemahaman konsep menurut Putri & Nasution (2023, hlm. 128) adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan konsep berupa representasi yang matematis.
2. Mengembangkan syarat cukup dan syarat perlu dari suatu konsep matematika.
3. Menggunakan serta memanfaatkan langkah-langkah atau prosedur pada operasi tertentu.
4. Menyatakan ulang konsep matematika.
5. Mengklasifikasi atau memisahkan objek berdasarkan sifat-sifat tertentu disesuaikan dengan materi dan konsepnya.
6. Mengaplikasikan suatu konsep materi algoritma pada pemecahan masalah sistematis
7. Memberikan contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep.

Keluhan siswa terhadap mata pelajaran matematika masih sangat banyak. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Hal ini berdasarkan hasil study lapangan di kelas V SDN 033 Asmi Bandung bahwa sebagian besar peserta didik belum bisa menemukan apa yang menjadi permasalahan dalam soal. Jika diberikan soal yang berbeda dari contoh, peserta didik tidak bisa mengerjakannya. Sebagian besar peserta didik belum bisa memilih prosedur atau operasi tertentu dalam menyelesaikan soal dan sebagian besar peserta didik tidak dapat menjelaskan kembali tentang konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari. Matematika juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan. Pernyataan yang banyak sekali diungkapkan oleh siswa adalah “Matematika itu susah”. Bagi mereka yang tidak menyukai matematika pasti berpendapat bahwa ilmu matematika itu susah, rumit, membingungkan, dan membuat pusing. Sehingga akhirnya mereka pun menjadi malas untuk belajar matematika.

Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Guru dapat memilih berbagai macam model pembelajaran yang sudah ada, salah satu alternatif model pembelajaran yang diasumsikan dapat mendukung terciptanya sebuah pembelajaran yang menarik, aktif interaktif menyenangkan, dan mudah diberikan pemahaman kepada siswa adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok. Terdapat permainan yang berupa turnamen, serta bagi yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan (Ningrum et al., 2023, hlm. 235). Maka dari itu, model pembelajaran TGT diharapkan mampu menghilangkan anggapan peserta didik bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan.

Banyak peneliti menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menyelesaikan permasalahan pemahaman konsep matematika. Perihal ini serupa dengan Siti & Fatkhul Arifin (2022, hlm. 186) menyimpulkan model TGT berpengaruh terhadap pemahaman konsep ditinjau dari berkembangannya siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model TGT. Didukung juga dengan teori Rokhimawan et al. (2022, hlm. 105) bahwa model TGT dapat memberikan dorongan pada siswa untuk bersaing, dan menumbuhkan motivasi pada diri siswa. Selain itu, model TGT juga dapat memberikan persaingan yang baik dalam belajar, dimana murid berlomba-lomba untuk mendapatkan point dalam games yang dibuat dalam model TGT (Sobandi, 2019, hlm. 103).

Penggunaan media sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan seperti itu, peneliti tertarik ingin memodifikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media pembelajaran *Multiply Cards*. *Multiply Cards* ialah permainan kartu berbentuk dua rangkaian persegi, dimana satu kartu berisikan dua soal dan dua jawaban. Dalam permainan *Multiply Cards* ini siswa harus menjawab pertanyaan dari setiap kartu yang mereka dapatkan.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan judul “Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Multiply Cards* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika karena mata pelajaran matematika dianggapkan susah.
2. Sebagian besar pembelajaran masih terpusat kepada guru sehingga siswa cenderung merasa lebih cepat bosan pada pembelajaran.
3. Sebagian besar guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga berpengaruh kepada kemampuan pemahaman konsep matematika.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 033 Asmi Bandung.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian adalah pelajaran Matematika materi pecahan.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.
4. Aspek yang diteliti adalah kemampuan pemahaman matematis siswa SD yaitu menyatakan ulang, mengelompokkan, mengaplikasikan, dan memberikan contoh dan bukan contoh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan *Multiply Cards* dan siswa sekolah dasar yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

2. Apakah terdapat pengaruh kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Multiply Cards* dengan siswa sekolah dasar yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Multiply Cards* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Multiply Cards* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini akan bermanfaat bagi sekolah jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan untuk manajemen sekolah. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan bagi pihak sekolah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dikaji dari beberapa pembelajaran di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di kelas. Manfaat yang terkait dengan komponen pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kelas dan meningkatkan profesionalisme guru.

Penelitian ini juga dapat menjadi suatu ilmu dan pengalaman yang berharga dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pembelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan dasar yang krusial bagi siswa dalam mengkonstruksi pemahaman yang bermakna. Kemampuan ini melibatkan serangkaian keterampilan seperti merumuskan kembali konsep matematika dengan kata-kata sendiri, mengelompokkan objek-objek matematika berdasarkan karakteristiknya, menerapkan konsep secara terstruktur, menginterpretasikan ide atau konsep matematika serta mengaitkan berbagai konsep matematika yang berbeda (Hasanah et al., 2021, hlm. 187). Indikator kemampuan konsep yang akan di tinjau yaitu menyatakan ulang, mengelompokkan, mengaplikasikan, dan memberikan contoh dan bukan contoh.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang mudah diimplementasikan dan melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status. Tipe ini memberdayakan siswa sebagai tutor sebaya, menggunakan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi, dan memberikan penguatan (Hasanah et al., 2020, hlm. 105). Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa berperan aktif tanpa memandang perbedaan status. Model ini mengandung unsur permainan yang bisa membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

3. *Multiply Cards*

Multiply Cards merupakan media pembelajaran berupa kartu yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung, khususnya perkalian pada peserta didik. Media ini difokuskan pada materi perkalian karena materi ini dianggap sebagai salah satu materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Turujuan dari penggunaan *Multiply Cards* adalah untuk melatih dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam operasi hitung perkalian (Salsabila, 2023, hlm. 2-3).

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi FKIP Universitas Pasundan (2024) bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu BAB I Pendahuluan, BAB II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta BAB V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah mengenai topik yang diangkat dalam penelitian dan dapat menyatakan adanya kesenjangan yang berasal dari pendapat ahli dengan fenomena yang terjadi di lapangan, kemudian peneliti mengidentifikasi suatu permasalahan yang ditemukan pada penelitian. Pembahasan dalam penelitian ini menyangkut pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

Beberapa masalah penelitian, peneliti membuat batasan masalah serta rumusan masalah yang jelas dan rinci berupa pertanyaan mengenai konsep fenomena spesifik penelitian agar mudah dalam menjelaskan tujuan penelitian dan manfaat penelitian setelah penelitian dilakukan. Dalam Bab I Pendahuluan juga terdapat definisi operasional yang memuat persamaan persepsi atau makna tunggal dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, dan terakhir dalam pendahuluan memuat sistematika skripsi yang memuat tata cara dan penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran memaparkan tentang hasil-hasil atas teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, dan kerangka pemikiran serta skema paradigma penelitian. Teori yang dibahas dalam penelitian ini yaitu kemampuan pemahaman matematis, model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan *Media Multiply Cards*.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara sistematis dan rinci melalui tahap-tahap dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan mendapatkan kesimpulan. Metode penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Bab ini juga memuat tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, sampel dan populasi penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Sampel dan populasi yang akan diteliti yaitu kelas V SDN 033 Asmi Bandung.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan dua hal penting yang utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran memuat simpulan yang merupakan uraian menyajikan penafsiran dan mengartikan hasil penelitian terhadap analisis temuan penelitian dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan dan kepada pemecah masalah di lapangan dari hasil penelitian.