

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di abad 21 menekankan pada aspek keterampilan. Keterampilan yang dimaksud bisa dalam beragam cara dengan komponen utamanya adalah cara berpikir dan melek teknologi (Arifin, Zaenal, 2017). Berkaitan dengan cara berpikir maka pembelajaran matematika dapat secara efektif membangun dan mengembangkan keterampilan berpikir atau kemampuan empat C (*Critical thinking* (didalamnya berupa kemampuan memperoleh, memilih serta mengelola informasi), *Creative Thinking*, *Collaboration* dan *Communication*) dan pemecahan masalah (*Problem Solving*) (Fauziah, 2010 ; Huda dan Kencana, 2013). Kemampuan-kemampuan tersebut perlu dimiliki oleh siswa sebagai bekal dalam menghadapi tantangan kehidupannya di masa mendatang.

Berkaitan dengan kemampuan-kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa di abad 21, maka dalam pembelajaran matematika secara sederhana harus memiliki kemampuan matematis yang dijelaskan mendetail oleh NCTM (*The National Council of Teachers of Mathematics*) (2000) bahwa terdapat lima kemampuan matematis yang diperlukan yaitu pertama pemecahan masalah, kedua penalaran, ketiga komunikasi, keempat koneksi dan kelima representasi. Dari kelima kemampuan matematis yang dibutuhkan bermuara pada tujuan utama yaitu dengan mempelajari matematika siswa diharapkan mampu menemukan cara menyelesaikan soal berupa masalah yang hasil ataupun cara menyelesaikannya belum diketahui (Kartasasmita & Budhi, 2015). Tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk memecahkan permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, Utami (2014) menyatakan bahwa kemampuan siswa memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari perlu didasari dengan penguasaan konsep matematika atau kemampuan pemahaman matematis. Tujuan utama kemampuan pemahaman matematis adalah

agar siswa mampu menyelesaikan persoalan berkaitan dengan matematika ataupun persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis tentunya membutuhkan peran guru yang dapat menciptakan pembelajaran bagi siswa yang diarahkan untuk belajar secara aktif serta dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang dilakukan (Nabila, L., Anggraeni, P., & Handayani H, 2022, hlm. 42). Namun, kemampuan pemahaman matematis tidak bisa ditingkatkan ketika siswa tidak menyukai matematika. Sebagaimana Turmudi (2008) yang menyatakan bahwa penelitian telah banyak dilakukan secara bertahun-tahun dengan hasil bahwa sedikit siswa yang menyukai matematika.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar siswa mampu menyukai matematika sekaligus dapat mempermudah kemampuan pemahamannya terhadap konsep matematika yaitu dengan mengintegrasikan sebuah permainan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media atau *game* edukasi. *Game* edukasi yang dimaksud adalah *game digital* berbasis android yang dirancang untuk memberikan efek positif terhadap pelajaran matematika (Adrian, Qadli Jafar, 2019, hlm. 52). Selain memberikan efek positif, *game* edukasi juga diarahkan untuk mempermudah kemampuan pemahaman matematis siswa secara lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi terbatas di SDN Gadis 01 kelas V pada pembelajaran matematika, peneliti menemukan bahwa pada saat proses pembelajaran, penggunaan media yang didominasi oleh guru yang membuat siswa cenderung pasif hanya mendengarkan penjelasan guru, lalu ketika ditanya oleh guru, siswa hanya diam, sehingga pembelajaran matematika cenderung tidak menyenangkan. Siswa hanya mengerjakan soal latihan dari buku sehingga siswa kurang dalam kemampuan pemahaman matematisnya serta soal yang diberikan masih bersifat *text book*.

Akibatnya, nilai ulangan harian kurang memuaskan, karena masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 70. Adapun nilai rata-ratanya sebesar 46,1. Selain itu, diketahui dari 50 siswa hanya 14 siswa (28%)

yang tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 36 siswa (72%) belum tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah 70.

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas, dapat dikatakan bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa masih rendah. Tindakan yang dapat diambil adalah dengan merubah paradigma lama (model pembelajaran lama) dengan paradigma baru dengan menerapkan model yang efektif disertai dengan media yang tepat dan menarik (Kristin, F., 2016, hlm. 75). Sebagaimana Bruner dalam Jeditia (2020, hlm. 24) pembelajaran matematika akan berhasil jika prosesnya tepat dan diarahkan pada pemahaman konsep. Pendapat Bruner tersebut dapat diartikan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan sangat baik.

Salah satu model pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka tentang pemahaman matematis dalam materi bangun ruang sekaligus menciptakan pengalaman belajar matematika yang menarik dan tidak membosankan adalah model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran *cooperative* tipe TGT adalah suatu proses pembelajaran ini mengedepankan pembentukan kelompok-kelompok kecil yang berisikan empat hingga enam siswa dengan komposisi yang heterogen, serta memasukkan unsur permainan edukatif (*games*) yang dapat membuat siswa lebih senang dan tidak bosan mengikuti pembelajaran matematika (Slavin, 2009 ; Yuliyanti, N., & Sunarsih, D., 2019, hlm. 47). Fokus permainan dalam model TGT hanya pada saat proses pembelajaran, supaya lebih memahami dan lebih menarik maka alat penilaian pembelajaran dengan berbantuan media *game* edukasi berbasis android sebagaimana Jupri, A. (2018, hlm. 304) menyatakan manfaat adanya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran berperan penting yaitu untuk membantu siswa dalam menemukan atau memahami konsep baik secara mandiri maupun terbimbing.

Menerapkan teknologi berupa permainan berbasis android dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Permainan berbasis android atau *game*

edukasi yang dapat dimainkan siswa agar lebih tertantang dan lebih memahami materi salah satunya yaitu *wordwall*. *Wordwall* adalah media yang paling tepat untuk dijadikan sebagai alat penilaian pembelajaran dikarenakan *wordwall* ini terdapat berbagai fitur sesuai kebutuhan yang dapat membuat siswa lebih senang dalam mengisi soal yang diberikan. (Epriliyanti, L., Lidian, N., Munawaroh, N., & Nurfiyri, S., 2021, hlm. 378)

Penelitian tentang media *wordwall* dalam pembelajaran telah diteliti seperti yang dilakukan oleh Kasa, dkk. (2021) dan oleh Surahmawan, dkk. (2021). Penelitian yang dilakukan keduanya hanya untuk mengetahui keefektifan media *wordwall* dengan menggunakan model konvensional serta variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Berdasarkan jejak penelitian terdahulu yang dilakukan Kasa, dkk. (2021) dan oleh Surahmawan, dkk. (2021) tidak ada penelitian yang sekaligus meneliti model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dengan berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis, maka peneliti perlu melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Cooperative* Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini berusaha untuk memberikan kontribusi pengetahuan berupa gambaran nyata tentang penggunaan model *cooperative* tipe TGT berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas V.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengidentifikasi masalah mengenai hal-hal yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran tidak mengaktifkan siswa.
2. Penggunaan media yang didominasi oleh guru
3. Siswa pasif hanya mendengarkan penjelasan sehingga pembelajaran matematika cenderung tidak menyenangkan.

4. Siswa hanya mengerjakan soal latihan dari buku.
5. Rendahnya kemampuan pemahaman matematis siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran proses model *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *wordwall* dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan model *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *wordwall* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas V di SDN Gadis 01?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang dikemukakan, maka penelitian bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui gambaran proses model *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *wordwaall* dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan model *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *wordwall* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan kepada peneliti berikutnya mengenai pengaruh model *cooperative tipe TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa di Sekolah Dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, dengan dilaksanakannya penelitian ini kemampuan pemahaman matematis selama siswa belajar dapat meningkat karena dapat dijadikan semangat dan membantu fokus siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran.
- b. Bagi guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu memberikan inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan di penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis merupakan suatu proses observasi kognitif tidak langsung yang mana kemampuan pemahaman tersebut berasal dari konsep dan teori yang dipahami pada keadaan dan situasi-situasi lainnya. Adapun indikator kemampuan pemahaman matematis adalah sebagai berikut:

- a. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- b. Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- c. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

2. Model *Cooperative Tipe TGT (Team Games Tournament)*

Pembelajaran model *cooperative* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran menyenangkan dengan menjadikan belajar seperti bermain dan berlomba dalam kelompok untuk mencari solusi suatu permasalahan. Adapun sintaks model *cooperative* tipe TGT yaitu tahap presentasi, tahap *team*, tahap *games*, tahap *tournament* dan tahap pengumuman.

3. Media *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi game yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran dengan berbagai fitur game yang memberikan ketertarikan kepada siswa. *Wordwall* merupakan aplikasi untuk evaluasi yang berbentuk pilihan ganda, mencocokkan gambar dengan tepat, dll.

G. Sistematika Skripsi

BAB I PENDAHULUAN menjelaskan mengenai batasan masalah, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR bab ini berisi kajian teori dan kerangka berpikir. Teori-teori yang berkaitan dengan skripsi yaitu pembelajaran matematika, kemampuan pemahaman matematis, model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*), media *wordwall*, model *cooperative* tipe TGT berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN bab ini berisi uraian metode penelitian yang dipakai peneliti, yaitu jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN bab ini berisikan pembahasan dari berbagai hasil pengumpulan data.

BAB V PENUTUP bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran rekomendasi dari hasil kesimpulan tersebut.