

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah proses panjang yang dapat dilalui manusia selama hidupnya demi terbentuknya sumber daya manusia yang unggul dan substantif. Pendidikan memiliki pengaruh yang kuat bagi kehidupan manusia karena pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada secara sistematis. Pendidikan yang berkualitas menjadikan suatu negara memiliki peluang yang lebih tinggi untuk menjadi maju. Dengan pendidikan yang berkualitas, maka teknologi maju dan canggih akan terus menjadi konsekuensi logisnya. Dengan pendidikan, sumber daya manusia yang unggul juga dapat terbentuk. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:5), menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pemecahan masalah ditegaskan dalam NCTM (2000: 52) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan bagian integral dalam pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut tidak boleh dilepaskan dari pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki oleh semua individu. Bukan hanya bagi mereka yang akan mendalami matematika, melainkan juga bagi yang menerapkannya dalam bidang studi lain. Khususnya bagi siswa, karena siswa akan dihadapi dengan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan secara langsung, baik masalah yang terdapat di dalam kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator pemecahan masalah menurut Polya (1973) adalah sebagai berikut: (1) memahami masalah, (2) menyusun rencana, (3) melaksanakan rencana, dan (4) menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur peneliti yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2018 pada pukul 08.00 WIB di SDN Kalierang 01 menemukan beberapa masalah yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam matematika, rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis, siswa cenderung malas, siswa merasa bosan, siswa merasa matematika itu sulit, matematika itu menakutkan dan pembelajaran matematika cenderung monoton karena kurangnya model yang diterapkan.

Banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku SD. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari, serta gurunya kebanyakan tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan. Anggapan ini menyebabkan

mereka semakin takut untuk belajar matematika. Sikap ini tentu saja mengakibatkan prestasi belajar matematika mereka menjadi rendah. Akibat lebih lanjut lagi, mereka menjadi semakin tidak suka terhadap matematika. Karena takut dan tidak suka belajar matematika, maka prestasi belajar matematika semakin merosot.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mengkonstruksi materi ajar oleh siswa sendiri. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung belajar dalam kompetisi yaitu model pembelajaran *teams game tournament* atau disebut dengan TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kembangkan oleh Robert Slavin melalui belajar dalam kelompok kecil.

Model pembelajaran *teams games tournamen* ini dijadikan wadah kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Sebagaimana pendapat dari Cahyaningsih (2017: 2) bahwa, “model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan point bagi skor timnya”. Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat games turnamen yang di akhiri dengan pemberian penghargaan (Respati, 2013: 201).

Setiap anggota kelompok harus memahami betul materi ajar yang sedang di pelajari. Hal ini dapat membantu siswa pada saat turnamen. Setiap anggota kelompok berkompetisi atau melakukan turnamen dengan anggota kelompok lain, yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama. Pemberian skor kelompok diperoleh dari skor hasil turnamen setiap anggota kelompok. Dengan demikian, setiap anggota kelompok turut andil dalam memberikan skor kelompok.

Menurut Damayanti model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SDI Al-Falah 1 Petang. Berdasarkan uraian di atas dijadikan sebagai landasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams-Games Tournament* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V SDN Kalierang 01, Kecamatan Bumiayu, Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2018/ 2019”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Efektivitas pembelajaran ini diamati dari beberapa indikator.
3. Indikator kemampuan pemecahan masalah antara lain: memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana dan menarik kesimpulan.

4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Kalierang 01 materi Bangun Ruang.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams-games tournament* dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60?
2. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran dengan model *teams-games tournament* lebih baik dari pada metode konvensional?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat ketuntasan KKM siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model *teams-games tournament*.
2. Mengetahui perbandingan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model *teams-games tournament*.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi untuk memperkaya khasanah keilmuan dan dapat

memperluas pemahaman tentang model *teams-games tournament* siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran MATEMATIKA.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman baru serta hasil belajar yang lebih baik.

### **b. Bagi Guru**

Meningkatkan motivasi guru untuk selalu memberikan pemahaman pada siswa dalam setiap proses pembelajaran Matematika.

### **c. Bagi Sekolah**

Memberikan kontribusi yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

### **d. Bagi Peneliti**

Peneliti bisa menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi, bahan rujukan, dan bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian ke depan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar penulisan skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, abstrak,

*abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran. Pada bagian inti terdiri dari lima Bab dengan sub-bab, sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Bab II landasan teori yang terdiri dari deskripsi kajian teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian. Bab III metodologi penelitian terdiri dari tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistic. Bab IV hasil dan pembahasan yang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan. Bab V penutup yang terdiri dari simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.