

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Adapun yang dimaksud dengan pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 dengan berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan watak cerita peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan dituntut memberikan kontribusi yang dominan dalam mencetak generasi yang berkualitas. Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan, mendorong, dan mengajak manusia agar terampil lebih progresif dengan berdasarkan pada nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia agar terbentuk pribadi yang sempurna. Kualitas tersebut ditunjukkan dengan adanya perbaikan

dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi ujung tombak dalam mencetak generasi baru yang berkualitas sesuai standar yang telah ditetapkan. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus dinikmati oleh semua warga negara Indonesia tanpa terkecuali. Pendidikan sangat penting, karna adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pengetahuan serta kemampuan kognitif, psikomotorik, afektif yang dimiliki seseorang tersebut.

Salah satu cara meningkatkan kualitas sumberdaya manusia dalam pendidikan yaitu dengan cara komunikasi. Komunikasi itu sendiri adalah cara untuk berbagi atau *sharing* gagasan ide yang dimiliki dan mengklarifikasi pemahaman. Proses komunikasi juga membantu membangun makna dan kelanggengan untuk gagasan-gagasan, serta juga menjadikan gagasan-gagasan itu diketahui publik (NCTM, 2000).

Prayitno dalam Hodiyanto, (2017: 11) menjelaskan bahwa komunikasi matematika adalah suatu cara siswa untuk menyatakan dan menafsirkan gagasan-gagasan matematika secara lisan maupun tertulis, baik dalam bentuk gambar, tabel, diagram, rumus, ataupun demonstrasi. Kemampuan komunikasi matematika atau kemampuan siswa dalam menyampaikan ide matematika baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan komunikasi matematika siswa dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah proses pembelajaran matematika, pada proses pembelajaran matematika adanya interaksi antara

guru dengan siswa dalam mempelajari matematika dalam bentuk simbol, angka, dan lain-lain.

Kenyataan yang ditemukan saat melakukan observasi di SD Kalierang 01 kelas IV yang merupakan objek penelitian ini, peneliti menemukan proses pembelajaran matematikakurangberjalandengan baik karena peran siswa cenderung diam saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa jarang berpartisipasi aktif pada setiap proses pembelajaran, serta latihan-latihan yang diberikan oleh guru tidak menstimulasi siswa agar mampu menyelesaikan soal latihan dengan baik, peneliti melihat jawaban dari soal latihan yang diberikan guru kepada siswa masih terlalu singkat belum bisa menjabarkan penyelesaian dari soal-soal tersebut, pada kenyataannya pula peneliti melihat nilai UAS semester gasal tes tertulis matematika kelas IV.

Tabel 1. Nilai rata-rata UAS kelas IV

Mata pelajaran	Pkn	Bhs. Indonesia	Matematika	IPA	IPS	Bhs. Jawa
KKM	71	73	70	70	72	72
Nilai rata-rata	75,7	77	63,6	72	80,2	74,9

Berdasarkan tabel 1. di atas menunjukkan bahwa hasil UAS siswa kelas IV terendah terletak pada mata pelajaran matematika yaitu sebesar 63,6. Adapun yang mendapatkan nilai terletak pada mata pelajaran IPA yaitu sebesar 80,2. Lebih jelasnya lihat pada lampiran 9. Faktor-faktor yang mengakibatkan komunikasi matematika siswa cenderung pasif dalam

proses pembelajaran mungkin disebabkan guru masih menerapkan proses pembelajaran yang konvensional dan kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran seperti media, teknik, dan penerapan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi sangat jarang digunakan oleh guru sehingga siswa terlihat kurang tertarik saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Dibutuhkan model pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong kelancaran proses pembelajaran. Terdapat banyak jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dan dikembangkan guru. Salah satu diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat mendorong siswa untuk bisa menguasai lebih banyak materi berupa konsep dan fakta yang diterapkan. Dalam hal ini, guru hanya berfungsi sebagai fasilitator sehingga kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dapat menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Latar belakang masalah yang dialami kelas IV SD Negeri 01 bahwa kemampuan komunikasi siswa masih rendah. Sehingga peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

*tournament* siswa dapat berperan dengan aktif, bergaul, berempati, berkomunikasi, berkonsentrasi, dan percaya diri di antara siswa-siswa lainnya guna membentuk pribadi yang baik. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran yang melandaskan permainan ini merupakan model pembelajaran yang tepat sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Permainan tersebut berfungsi mendukung siswa untuk belajar secara aktif berkomunikasi. Permainan dalam pembelajaran ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Dikatakan kooperatif karena siswa selalu bekerja sama dan berkelompok. Permainan yang di gunakan adalah *Animal Game*. *Animal Game* merupakan permainan yang pembentukan kelompoknya berdasarkan hewan yang dipilih, guru menyiapkan lima gambar hewan yaitu hewan kucing, ayam, kambing, sapi, bebek. Masing-masing siswa mengambil satu gambar yang adadidalam kantung plastik, setelah itu siswa langsung membentuk kelompok sesuai gambar hewan yang diperoleh. Dalam permainan ini, siswa berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai suatu tujuan dengan menaati aturan tertentu.

Menurut Putu Citra Arni Kusumaningrum, Desak Putu Parmiti, Made Citra Wibawa (2014), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang Efektifitas Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas IV SD Negeri Kalierang 01 Tahun Pelajaran 2018/2019.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu dibuat pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan komunikasi.
2. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dalam penelitian berkaitan dengan materi matematika dengan indikator sebagai berikut: 1) membuat situasi matematika dengan menyediakan ide dan keterangan dalam bentuk tulisan, 2) menggunakan bahasa matematika dan simbol secara tepat, 3) kemampuan menyatakan hasil dalam bentuk matematika, dan 4) menggunakan representasi menyeluruh untuk menyatakan konsep matematika dan solusinya.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalierang 01 yang terdiri dari kelas IV A dan IV B.
4. Efektivitas pada penelitian ini yaitu kemampuan komunikasi matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan komunikasi matematika siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat mencapai KKM?
2. Apakah rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik dibandingkan kemampuan komunikasi matematika siswa yang diajar dengan model konvensional siswa kelas IV SD Negeri Kalierang 01 Tahun pelajaran 2018/2019?

### D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan komunikasi matematika siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat mencapai KKM.
2. Untuk mengetahui apakah rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik dibandingkan kemampuan komunikasi matematika siswa yang diajar dengan model

konvensional siswa kelas IV SD Negeri Kalierang 01 Tahun pelajaran 2018/2019.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, pengetahuan, dan mengembangkan PAIKEM. Selain itu dapat menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *teams games tournament*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Siswa dapat belajar dengan aktif dan ceria serta mengalami komunikasi dengan timnya sehingga terbentuklah individu yang peduli dan tidak individual.

#### b. Bagi guru

Memperkaya guru untuk menggunakan model kooperatif tipe *times games tournament* dan menunjukkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

#### c. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Kalierang 01.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penelitian, penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:



1. Bagian awal

Bagian awal terdiri atas sampul, lembar kosong berlogo Universitas Peradaban, lembar judul, lembar notadinas pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan bermaterai, lembar moto, lembar persembahan, abstrak dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan lembar lampiran.

2. Bagian Isi

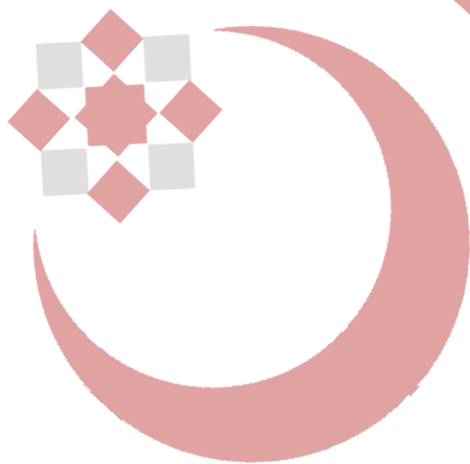
Bagian penulisan skripsi ini sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan, pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan
- b. Bab II Landasan Teori, pada bab ini menguraikan tentang deskripsi kajian teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir, hipotesis penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian, pada bab ini menguraikan tentang tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, hipotesis statistik.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan, pada bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

e. Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini menguraikan tentang simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini menguraikan daftar pustaka, lampiran, dan biodata penelitian.



universitas  
**peradaban**