

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan. Pembelajaran dikatakan sebagai proses utama dalam perkembangan kemajuan suatu peradaban dan untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat, bangsa dan negara. Wenger (Huda, 2013:2) mengatakan pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas lain. Pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif ataupun sosial.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 35 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah, tujuan pembelajaran matematika di sekolah yaitu untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Sehingga aspek afektif atau sikap merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika tidak hanya dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif matematika, melainkan juga aspek afektif, seperti disposisi matematis. Dalam pembelajaran matematika perlu dikembangkan diantaranya sikap kritis, cermat, objektif, terbuka, menghargai keindahan matematika, rasa ingin tahu, dan senang belajar matematika. Sikap-sikap tersebut akan menumbuhkan disposisi matematis.

Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kompetensi pada pembelajaran matematika diantaranya siswa menunjukkan sikap tidak mudah menyerah, memiliki rasa ingin tahu, rasa percaya diri, ketertarikan terhadap matematika, percaya terhadap daya guna matematika dan memiliki sikap terbuka dalam berinteraksi (Kemendikbud, 2016). Sikap-sikap tersebut merupakan bagian dari karakteristik disposisi matematis, sehingga disposisi matematis merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika.

Mahmudi (2010), mendefinisikan bahwa disposisi matematis merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan belajar siswa dalam pelajaran matematika. keberhasilan siswa dikatakan baik jika ia menyukai permasalahan yang menantang serta melibatkan dirinya secara langsung dalam menemukan atau menyelesaikan masalah. Selain itu siswa merasakan dirinya mengalami proses belajar saat menyelesaikan tantangan tersebut. Pada saat itulah siswa merasakan munculnya kepercayaan diri, pengharapan dan kesadaran untuk melihat kembali hasil berpikirnya. Oleh karena itu, guru harus memberikan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan berpikir (Masfuah & Pertiwi, 2018).

Hal itu berkaitan erat dengan disposisi matematis. Disposisi matematis berhubungan dengan bagaimana siswa memandang dan menyelesaikan masalah yakni apakah siswa percaya diri, tekun, berminat, dan berpikir terbuka untuk mengeksplorasi berbagai alternatif strategi penyelesaian masalah. Disposisi juga berhubungan dengan kecenderungan siswa untuk mengungkapkan pemikiran mereka sendiri.

Sementara itu, hasil belajar merupakan penilaian dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Seseorang dapat menguasai ilmu yang dipelajari dapat ditandai dengan adanya perubahan pada diri baik itu dari segi kognitif, psikomotorik, dan afektif (Sianipar, 2020). Dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Februari 2023 dengan guru kelas III Imam Hambali SD Unggulan Muslimat NU Kudus, menunjukkan bahwa guru menggunakan beberapa model pembelajaran supaya siswa tidak merasa bosan. Sudah seharusnya guru memberikan motivasi siswa dalam belajar agar mampu meningkatkan minat dan hasil belajar salah satunya menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih tertarik

dalam menerima materi yang disampaikan. Jika siswa merasa kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan, siswa cenderung kurang konsentrasi, mengganggu temannya dan duduk diam saja, hanya sebagian siswa yang mendengarkan dan konsentrasi dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi menyebabkan siswa belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dikarenakan belum menguasai materi yang diajarkan. Tentu saja hal itu berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Proses mengajar guru sudah sesuai dalam menghubungkan pembelajaran dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa materi, respon siswa masih sangat pasif. Siswa juga masih kesulitan memecahkan masalah yang real. Guru harus menentukan model dan media yang tepat dalam menerapkan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas untuk mempermudah proses pembelajaran. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu menggunakan model yang tepat. Model mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran untuk melihat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran. Murtono (2017:27) model pembelajaran adalah langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru untuk diterapkan saat pembelajaran dimulai. Model yang ditawarkan adalah model yang melibatkan permainan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini dikarenakan siswa khususnya pada kelas rendah lebih menyukai aktivitas bermain. Sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan lebih bermakna pada siswanya.

Hamdani (2017: 92) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta mengandung *reinforcement*. Aktivitas model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan mampu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan model *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran Matematika materi keliling bangun datar ini siswa dapat dilakukan secara berkelompok.

Kemudian tugas siswa dalam kelompok yaitu memecahkan masalah dalam LKS bersama teman satu kelompoknya dalam game. Kemudian, setiap kelompok bermain dalam turnamen akademik serta mengumpulkan poin atau skor sebanyak-banyaknya untuk menolong tim atau kelompoknya mendapat predikat tertentu.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Khodijah (2020). Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa kelompok Model Pembelajaran TGT dengan penggunaan *Ludo Math* dan tanpa penggunaan *Ludo Math* yang signifikan. Selain itu juga terdapat kemampuan pemahaman konsep siswa berdasarkan interaksi antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan tingkat disposisi matematis signifikan.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh As'idah (2021). Berdasarkan penelitian tersebut ternyata penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan dalam penyampaian materi trigonometri dan tentunya hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Disposisi Matematika dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Unggulan Muslimat NU Kudus”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* melalui penerapan model *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan disposisi matematika siswa kelas III di SD Unggulan Muslimat NU Kudus?
2. Seberapa besar peningkatan disposisi matematika pada *pretest* dan *posttest* kelas III di SD Unggulan Muslimat NU Kudus?
3. Seberapa besar peningkatan disposisi matematika siswa setelah diterapkannya model *Teams Game Tournament* pada pembelajaran matematika siswa kelas III di SD Unggulan Muslimat NU Kudus.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mengukur perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* melalui penerapan model *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan disposisi matematika siswa kelas III di SD Unggulan Muslimat NU Kudus.
2. Mengukur peningkatan disposisi matematika pada *pretest* dan *posttest* di kelas III di SD Unggulan Muslimat NU Kudus.
3. Mengukur peningkatan disposisi matematika siswa setelah diterapkannya model *Teams Game Tournament* pada pembelajaran matematika siswa kelas III di SD Unggulan Muslimat NU Kudus.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat tersebut ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

#### 1. Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terhadap penerapan model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan disposisi matematis dan hasil belajar siswa materi keliling bangun datar pada siswa kelas III.

#### 2. Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk perbaikan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui inovasi model pembelajaran.

##### b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar di kelasnya serta menambah wawasan dan pengalaman guru dalam belajar menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*.

d. Peneliti

Sebagai bekal dan pengalaman bagi peneliti untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermakna dan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Turnament* terhadap disposisi matematika dan hasil belajar siswa kelas III SD Unggulan Muslimat NU Kudus pada materi keliling bangun datar dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Agar permasalahan yang dikaji menjadi terarah maka harus dibatasi pada permasalahan keefektifan penggunaan model *Teams Game Tournament* terhadap disposisi matematika dan hasil belajar siswa.

### **1.6 Definisi Operasional**

Untuk memberikan gambaran arah dan berkaitan dengan maksud judul penelitian, maka diberikan definisi operasional dan variabel-variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

#### **1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model *Teams Game Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat game dan turnamen akademik dengan setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab yang sama yakni harus menyelesaikan masalah agar mendapatkan skor atau poin sebanyak-banyaknya untuk menolong kelompok atau turnamen dapat memenangkan turnamen. Adapun tahapan dalam pembelajaran *TGT* yaitu; (1) presentasi di kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok.

#### **2. Disposisi Matematis**

Disposisi matematis adalah ketertarikan dan apresiasi terhadap pembelajaran matematika. Dalam disposisi matematis, siswa memiliki



kecenderungan untuk berpikir dan bertindak, meliputi kepercayaan terhadap diri sendiri, rasa ingin tahu yang besar, antusiasme dalam belajar, berusaha menghadapi permasalahan, fleksibel, kemauan untuk berbagi dengan teman serta reflektif dalam kegiatan pembelajaran matematika.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar diartikan sebagai pencapaian yang didapatkan dari suatu kegiatan belajar. Hasil belajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika kelas III SD Unggulan Muslimat NU Kudus dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*. Dalam penelitian ini meliputi hasil belajar diantaranya sebagai berikut

- a. Ranah kognitif melalui pemberian tes tertulis di akhir pembelajaran dengan menggunakan pedoman penskoran tes tertulis.
- b. Ranah afektif melalui sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar ranah afektif diukur dengan menggunakan lembar observasi.
- c. Ranah psikomotorik meliputi keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar ranah psikomotorik diukur dengan menggunakan lembar observasi.