

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum yang berlaku saat ini khususnya di daerah Pati yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum merdeka atau sering disebut juga dengan kurikulum merdeka belajar ini merupakan kurikulum yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nadiem Makarim. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk menentukan rencana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Ramadhan & Warneri, 2023).

Dalam pengimplementasian kurikulum merdeka terdapat perubahan kebijakan yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Kemendikbud RI memaparkan bahwa terdapat empat kebijakan baru dalam kurikulum merdeka, antara lain: 1) ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) dikembangkan oleh sekolah masing-masing, 2) penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi satu halaman saja, 3) fleksibilitas dalam Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), 4) ujian Nasional (UN) berubah menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter. Dalam asesmen ini menekankan pada aspek literasi dan numerasi siswa. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa dalam bidang matematika dan literasi, Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 atau peringkat keenam dari bawah (Tohir, 2020). Hal ini membuktikan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

Literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan konsep dan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari (kemendikbud ristek, 2021). Kemampuan literasi numerasi adalah komponen dasar yang harus dimiliki siswa dalam pemecahan masalah matematika (Salsabilah & Kurniasih, 2022). Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Eko, 2020) bahwa tujuan kurikulum merdeka adalah untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana dalam penerapannya harus meningkatkan keterampilan siswa

yang salah satunya adalah kemampuan memecahkan masalah. Lembaga *National Council Of Theacher Of Mathematics* (NCTM) menyatakan jika pembelajaran matematika sendiri memiliki tujuan untuk mengembangkan lima kemampuan dasar, yaitu pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connection*), penalaran (*reasoning*), dan representasi (*representation*) (Hafriani, 2021). Dengan begitu, pemecahan masalah menjadi salah satu kemampuan dasar yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran matematika.

Keterampilan berpikir yang kritis, sistematis, logis, kreatif, dan mampu bekerja sama diperlukan untuk memecahkan masalah. Menurut (Fauziah & Kuntoro, 2022) Pemecahan masalah adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mengatasi tantangan atau kesulitan untuk mencapai tujuan. Teori Hidayat (2018) juga menjelaskan tentang kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu siswa menguasai sejumlah materi pembelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui, tapi mampu memecahkan masalah matematika yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah keterampilan berpikir siswa untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan atau kesulitan. Pemecahan masalah biasa disajikan dalam bentuk soal cerita.

Soal cerita merupakan sebuah soal yang disajikan dalam bentuk kalimat. Pengertian ini sesuai dengan pendapat (Kraeng, 2021) bahwa soal cerita adalah soal matematika yang diungkapkan atau dinyatakan dalam bentuk cerita dan perlu diubah kedalam bentuk kalimat atau persamaan matematika. Keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita, terutama yang berkaitan dengan aspek pemecahan masalah, sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan soal cerita dengan mudah. Hal ini disebabkan karena soal cerita tidak dapat diselesaikan dengan satu langkah saja, tetapi harus melalui beberapa proses yang memerlukan pemahaman dan keterampilan yang baik dalam memahami soal untuk melakukan perhitungan sehingga dapat menarik kesimpulan dengan benar dan tepat. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita dianggap memiliki keterampilan terkait pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Hijrilliawanni et al., 2021). Terdapat empat indikator kemampuan pemecahan

masalah dalam menyelesaikan soal cerita menurut teori Polya (dalam Ayu & Rakhmawati, 2020) sebagai berikut: 1)memahami masalah, dalam memahami masalah ini siswa mampu menuliskan yang diketahui dan ditanya dalam soal; 2)membuat Rencana, siswa mampu membuat rencana dengan menuliskan rumus dengan tepat; 3)melaksanakan rencana, siswa mampu menyelesaikan jawaban dengan tepat; dan 4)memeriksa kembali, siswa mampu memeriksa kembali jawaban dengan menuliskan kesimpulan dengan benar dan tepat.

Dari hasil observasi hasil yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Januari 2024, menunjukkan bahwa dilapangan masih banyak permasalahan-permasalahan yang ditemui khususnya dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan saat pembelajaran matematika berjalan masih terdapat banyak siswa yang salah dalam mengerjakan soal. Ketika siswa diberi soal untuk dikerjakan dan diperintah untuk maju kedepan siswa hanya diam dan ketakutan ketika menjawab. Pada saat proses pembelajaran matematika suasana kelas menjadi tegang sehingga siswa mengalami kesulitan untuk berpikir. Artinya, dalam proses pembelajaran matematika sebaiknya mengandung unsur permainan sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih seru dan aktif. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih jarang menggunakan model maupun media pembelajaran.

Pada saat observasi peneliti peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Diana Ratna Ningrum selaku wali kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01. Dari hasil wawancara diperoleh persentase nilai ketuntasan pada mata pelajaran matematika masih rendah. Berdasarkan nilai hasil sumatif akhir semester 1 kelas IV hanya terdapat 4 dari 31 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), artinya persentase ketuntasan hanya sebesar 13%. Dalam wawancara tersebut beliau menjelaskan kepada peneliti bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk mencapai ketuntasan dari pada mata pelajaran lainnya. Kesulitan yang terjadi dalam mata pelajaran matematika yaitu terdapat pada materi yang berhubungan dengan pemecahan masalah soal cerita. Sebagian besar siswa merasa kesulitan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan matematika karena mereka kurang mampu dalam memahami maksud dari soal tersebut sehingga kesulitan untuk mengubah bentuk soal cerita matematika

kedalam bentuk kalimat matematika. Pada saat mengerjakan soal cerita siswa sering mengalami kesalahan karena kurang teliti dalam mengerjakan bahkan terdapat beberapa dari siswa yang jawabannya benar tetapi proses atau tahapannya salah. Saat mereka mengerjakan soal hanya terpacu pada contoh penyelesaian yang diberikan oleh guru tanpa memahami materi, sehingga ketika diberi soal yang berbeda dengan contoh siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan atau memecahkan soal yang diberikan. Kesulitan yang dihadapi siswa tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Kondisi lapangan yang ada di atas berbeda dengan kondisi pembelajaran ideal menurut (Silmi & Rachmadyanti, 2020) dimana pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu siswa mencapai dan mengoptimalkan tujuan. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, dan menarik apabila seorang guru mampu membuat perubahan dalam menyampaikan materi secara kreatif. Seorang guru harus memfasilitasi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan model pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dan bahagia, karena guru tidak hanya memberikan ceramah tetapi melibatkan mereka dalam proses pembelajaran (Yasa et al., 2023). Berdasarkan pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan keadaan di kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 yang menunjukkan bahwa guru dapat dikatakan belum optimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional atau ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan optimal, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Merujuk pada permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran matematika kelas IV khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Salah satu strategi pembaharuan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan penggunaan model

pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas (Mirdad, 2020). Menurut (Batubara et al., 2022), pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik, lingkungan, materi dan ketersediaan alat penunjang pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Arifin & Abduh, 2021), bahwa model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Maka dari itu sesuai dengan permasalahan yang ada, model pembelajaran yang dibutuhkan yaitu: 1) model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran; 2) model pembelajaran yang membuat siswa merasa rileks; dan 3) model pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi, peningkatan hasil belajar, kemampuan berkomunikasi dan kerjasama siswa yang baik. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam permasalahan ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu model yang mudah diterapkan. Karena model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang mengikutsertakan semua peran siswa sebagai tutor sebaya tanpa membedakan status mereka dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*) didalamnya. Menurut Taniredja (dalam Pratiwi & Makfiah, 2022) mengemukakan bahwa kelebihan dari model TGT adalah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan materi pembelajaran untuk dipahami lebih mendalam. Dengan menggunakan model TGT dalam pembelajaran matematika, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Karena dengan menggunakan model ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, belajar dengan lebih santai, dan meningkatkan tanggung jawab, kerja sama, serta persaingan yang sehat.

Selain memiliki model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, siswa juga harus merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran perlu didukung dengan media

pembelajaran yang akan membantu guru dalam penyampaian materi (Wardana et al., 2023). Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan permasalahan di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa lebih senang dan antusias ketika guru menggunakan bantuan media, baik media visual maupun media benda konkrit. Media pembelajaran digunakan untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi agar lebih mudah disampaikan dalam waktu yang singkat (Hariati et al., 2020). Mengingat siswa di zaman sekarang sudah akrab dengan teknologi digital seperti *smartphone*. Sebagai seorang pengajar kita harus mampu memahami setiap perubahan untuk menciptakan ritme pembelajaran yang selaras dengan perkembangan yang ada. Sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan, media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu 1) media yang menarik perhatian siswa; 2) media berbasis teknologi; dan 3) media yang inovatif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 yaitu media pembelajaran interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan yang menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa antusias dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran. Siswa juga saling berdiskusi dan saling menjelaskan satu sama lain untuk memecahkan masalah yang diberikan guru.

Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Az-Zahra et al., 2023) dengan judul Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal tersebut dikarenakan, lebih banyak interaksi antar siswa, sikap saling

membantu antar teman dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, dan siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena adanya permainan berbasis turnamen.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan media pembelajaran berupa media interaktif pecahan terhadap kemampuan pemecahan masalah. Oleh sebab itu peneliti mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media MEDICA terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media MEDICA pada siswa siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media MEDICA pada siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu:

1. Mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media MEDICA pada siswa siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media MEDICA pada siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini akan memberikan sumbangan ilmu terkait penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media MEDICA pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan MEDICA.

2) Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif untuk menggunakan model TGT berbantuan media MEDICA dalam pembelajaran selanjutnya untuk membangun kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dengan hasil yang sesuai.

4) Bagi Peneliti

Bagi Peneliti, kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terhadap permasalahan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media MEDICA.

1.5 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini diberikan batasan pengertian sebagai berikut.

1.5.1 Model Pembelajaran TGT

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan semua siswa untuk aktif baik secara kelompok maupun individu dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT disajikan dalam bentuk permainan akademik. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT yaitu (1)penyajian kelas, (2)belajar dalam kelompok, (3)permainan, (4)pertandingan atau lomba, dan (5)penghargaan kelompok.

1.5.2 MEDICA

MEDICA merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. MEDICA adalah singkatan dari media interaktif pecahan. Di dalam medica ini memuat materi terkait penjumlahan dan pengurangan pecahan yang terdapat di kelas IV semester genap. Kelebihan dari MEDICA yaitu tidak cepat rusak dan dapat digunakan berulang-ulang namun memerlukan banyak waktu dalam proses pembuatannya.

1.5.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan dimana siswa berupaya untuk mencari jalan keluar atau yang dilakukan dalam mencapai tujuan. kemampuan ini menekankan pada indikator memahami masalah, merumuskan rencana strategi pemecahan masalah, pemecahan masalah, dan mengecek kembali jawaban atau kesimpulan.

1.5.4 Materi Pecahan

Pecahan merupakan bilangan yang terdiri dari pembilang dan penyebut. Pembilang dan penyebut disimbolkan dengan $\frac{a}{b}$. Pecahan terbagi menjadi dua jenis yaitu pecahan biasa dan pecahan campuran.