

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum dalam UU No.20/2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum Indonesia yang saat ini digunakan adalah kurikulum 2013 yang di revisi 2017 mengintegrasikan tentang kemampuan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK) dan kompetensi yang mencakup *higher order thinking skill (HOTS)* serta *communication, colaborative, critical thinking, creativity* atau yang biasa disebut dengan 4C (Harosid, 2017: 3).

Penguatan pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dapat membentuk dan membangun pola pikir, sikap dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, memiliki akhlak mulia, berjiwa luhur serta bertanggung jawab (Nurfalah, 2016: 186). Dalam kurikulum 2013 penguatan pendidikan karakter difokuskan pada lima nilai utama yaitu religius, nasionalis, gotong royong, integritas, dan mandiri (Harosid, 2017: 14). Menurut Kemendikbud (2017:3) karakter gotong royong adalah sebuah sifat atau kepribadian bekerja secara bersama-sama dalam menyelesaikan tugas tertentu, karakter gotong royong ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan metode *cooperative*

*learning* dimana metode ini termasuk dalam teori belajar konstruktivisme yang menekankan peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain (Isjoni, 2011:33). Anita Lie (2010:28) menjelaskan bahwa metode *cooperative learning* dengan sebutan pembelajaran gotong royong dimana metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan saat pembelajaran, selain itu metode ini sangat mendukung agar pembelajaran berpusat pada peserta didik. Menurut Isjoni (2007:44) metode *cooperative learning* menekankan pada kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama dimana peserta didik ditempatkan dalam sebuah kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif sangat penting untuk mengembangkan karakter gotong royong, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang mempengaruhi karakter gotong royong yaitu model pembelajaran *team quiz*, dengan pembelajaran *team quiz* peserta didik melakukan kegiatan diskusi dalam kelompok untuk membuat dan memberikan pertanyaan sehingga tercipta karakter gotong royong didalamnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamruni (2012:176) dimana model pembelajaran *team quiz* dapat meningkatkan kerja sama tim dan sikap tanggung jawab peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Menurut Silberman (2007:175) model pembelajaran *team quiz* dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Proses belajar mengajar

menggunakan model *team quiz* mengajak peserta didik bekerja sama dengan timnya dalam melakukan diskusi bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, serta menyampaikan informasi secara tertulis. Sehingga model pembelajaran *team quiz* dapat mengembangkan karakter gotong royong karena dalam model pembelajaran ini mengutamakan kerja sama antar anggota kelompok.

Pada saat proses pembelajaran *team quiz* berlangsung peserta didik diarahkan agar dapat berperan aktif sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan ataupun kebosanan dalam belajar, selain itu model pembelajaran *team quiz* merupakan sarana untuk membangun kerja sama dan melatih peserta didik untuk berani menyampaikan pertanyaan atau pendapatnya. Dengan model pembelajaran *team quiz* peserta didik akan lebih bekerja keras dalam belajar karena adanya kompetisi dengan kelompok yang lain sehingga menumbuhkan semangat dalam diri peserta didik untuk memperoleh hasil yang baik.

Dalam model pembelajaran *team quiz* diawali dengan guru membimbing siswa memahami materi pembelajaran, kemudian peserta didik dibagi ke dalam tiga kelompok atau lebih sesuai dengan jumlah siswa di kelas. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi yang dibimbing oleh guru, semua peserta didik saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut, kemudian diadakan suatu pertandingan akademis atau kuis. Dalam kegiatan

pembelajaran ini akan terjadi proses belajar yang tidak membosankan karena adanya komunikasi dan diskusi dari satu kelompok ke kelompok lain.

Menurut Umar (2012: 4) kemampuan komunikasi matematis menjadi fokus penting dalam pembelajaran matematika karena pada dasarnya matematika adalah sebuah bahasa aktifitas sosial dimana terjadi komunikasi dalam mengorganisasikan berpikir matematisnya. Menurutnya kemampuan komunikasi matematis dapat ditumbuh kembangkan dengan aktifitas-aktifitas pembelajaran kooperatif, sehingga diduga dengan menerapkan model pembelajaran *team quiz* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan komunikasi matematis siswa, dimana pada saat berpendapat dan menyusun soal untuk dikerjakan oleh kelompok lain serta mengerjakan soal yang diberikan oleh kelompok lain diharapkan kemampuan komunikasi matematis siswa dapat berkembang.

Kosko (2012: 88) menambahkan bahwa kemampuan komunikasi matematis tertulis akan membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman terhadap matematika. Oleh sebab itu, kemampuan komunikasi matematis dalam penelitian ini adalah menggunakan kemampuan komunikasi matematis tertulis.

Untuk mengkomunikasikan jawaban matematika ataupun pendapat dalam sebuah diskusi melalui model *team quiz* peserta didik memerlukan kemampuan untuk menilai dirinya pada saat berpendapat sikap inilah yang disebut dengan *self efficacy*, hal ini sependapat dengan Rahmi (2017: 181) bahwa kemampuan komunikasi matematis dipengaruhi oleh

beberapa hal salah satunya yaitu *self efficacy*. Jika peserta didik memiliki *self efficacy* yang baik maka peserta didik tersebut akan berani dalam mengemukakan pendapatnya karena dia merasa yakin akan kemampuan yang dimiliki, begitupun sebaliknya apabila peserta didik tersebut memiliki *self efficacy* yang kurang baik maka cenderung akan menimbulkan sikap cemas dan tidak mau berpendapat. Menurut Mukhid (2009: 116) *Self efficacy* memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kinerja dalam menyelesaikan sebuah permasalahan, maka bila seseorang yang *self efficacy* nya rendah akan mudah menyerah pada saat menghadapi persoalan yang sulit. Sehingga diduga *self efficacy* memiliki peran yang penting ketika mengkomunikasikan jawaban dari permasalahan karena peserta didik yang yakin akan kemampuannya dalam menjawab permasalahan (lebih akurat, lebih tekun) maka dapat terjalin proses komunikasi yang baik pula.

★ Dalam pembelajaran matematika menggunakan model *team quiz* peran komunikasi matematis sangatlah penting, dimana kemampuan komunikasi matematis akan sangat berguna ketika menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh kelompok lain serta pada saat menyusun permasalahan matematika yang akan diajukan kepada kelompok lain. Untuk mengkomunikasikan jawaban kepada orang lain diperlukan *self efficacy* yang baik, ketika seseorang yakin atas kemampuannya maka jawaban atau tanggapan yang diberikan akan maksimal tanpa adanya ragu-ragu.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis dan *self efficacy* siswa.

## B. Rumusan Masalah

Setelah dibahas dalam latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team quiz* lebih baik dari kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung?.
2. Apakah *self efficacy* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team quiz* lebih baik dari *self efficacy* siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung?.

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan maka peneliti menentukan tujuan penelitian yaitu :

1. Ingin menentukan kemampuan komunikasi matematis yang lebih baik antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team quiz* dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung.
2. Ingin menentukan *self efficacy* yang lebih baik antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team quiz* dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung.

#### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi pihak sekolah, dapat mengetahui kemampuan komunikasi matematis dan *self efficacy* siswa melalui penggunaan model *team quiz* sebagai pengembangan program pendidikan.
2. Bagi pihak guru, dapat mengetahui penggunaan model pembelajaran *team quiz* dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi matematis dan *self efficacy* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan tentang kemampuan komunikasi matematis dan *self efficacy* siswa melalui penggunaan model *team quiz*.
4. Bagi siswa, diharapkan dapat mengetahui dan mengevaluasi kemampuan komunikasi matematis dan *self efficacy* yang dimiliki.