

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika adalah salah satu pelajaran wajib bagi siswa sejak duduk di pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran fundamental karena aritmatika dan penalaran logis adalah dasar dari sains dan teknologi (Yeh et al., 2019). Matematika juga memiliki peran dalam kehidupan sosial dan lingkungan profesional, serta memiliki kontribusi untuk memahami fenomena sehari-hari (Maass et al., 2019). Pengajaran dan pembelajaran matematika harus fokus tidak hanya pada penyampaian konsep kepada siswa tetapi juga melibatkan mereka dalam menggunakan konsep-konsep tersebut untuk memberi makna dan memahami konteks kehidupan nyata sehari-hari (Viseu et al., 2020). Siswa perlu diajarkan untuk memahami bahwa berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan konsep matematika.

Terdapat lima kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika yaitu pemecahan masalah matematis, penalaran matematis, komunikasi matematis, koneksi matematis, dan representasi matematis (NCTM, 2000). Di antara lima keterampilan dasar di atas, keterampilan pemecahan masalah selalu relevan dengan kebutuhan pendidikan dan industri saat ini (Pebrianti et al., 2022). Pemecahan masalah matematika telah lama dipandang sebagai aspek penting dalam matematika, pengajaran matematika, dan pembelajaran matematika (Liljedahl et al., 2016). Hal ini telah dimasukkan ke dalam kurikulum matematika di seluruh dunia untuk mengajarkan pemecahan masalah serta pengajaran matematika melalui pemecahan masalah (Voica et al., 2020).

Pemecahan masalah matematika adalah suatu proses ketika seseorang dihadapkan pada konsep, keterampilan dan proses matematika untuk memecahkan masalah (Kopparla et al., 2019). Kemampuan ini terkait dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan diri (Septian et al., 2022). Tanpa keterampilan pemecahan masalah, siswa hanya belajar bagaimana

menghitung, daripada belajar mengapa dan kapan harus menggunakan keterampilan matematika (Browder et al., 2018). Salah satu strategi dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa dapat dipengaruhi oleh kemampuan matematika sehingga perbedaan kemampuan matematika juga dapat mempengaruhi proses kognitif siswa (Pratama et al., 2022). Pemecahan masalah matematika dapat diselesaikan oleh siswa jika mereka telah memahami masalah yang diberikan, mampu membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah dan melakukan pengecekan kembali (Polya, 1973).

Kemampuan pemecahan masalah dapat terlihat dari kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita (*word problem solving*) (Root et al., 2017). Soal cerita merupakan salah satu jenis soal paling sulit yang dihadapi pada pembelajaran matematika (Verschaffel et al., 2020). Pemecahan masalah matematika dalam bentuk soal cerita merupakan hal yang sulit bagi siswa karena soal-soal tersebut tidak hanya memerlukan perhitungan tetapi juga pemahaman linguistik (Fuchs et al., 2008). Hal ini menyiratkan bahwa siswa perlu memahami penggunaan kata dan kalimat yang terdapat pada soal cerita pemecahan masalah. Pemecahan masalah membutuhkan proses memahami teks serta menggunakan pengetahuan dan operasi matematika (Öztürk et al., 2020).

Pemecahan masalah adalah tujuan utama dalam belajar matematika, namun tujuan tersebut menjadi salah satu kemampuan kognitif yang paling sulit untuk dipahami oleh siswa (Son et al., 2020a). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan Asesmen Nasional Berbasis Kurikulum (ANBK) yang mengukur aspek numerasi siswa di tingkat SD/MI/Sederajat. Kemampuan numerasi adalah kemampuan menggunakan prinsip matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Soal numerasi pada asesmen nasional berbentuk soal cerita pemecahan masalah. Berdasarkan hasil asesmen nasional yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2022 menunjukkan bahwa hasil capaian kemampuan numerasi siswa SD/MI/Sederajat termasuk kategori sedang dengan presentase 46,67%. Hal ini berarti 46,67% siswa memiliki kompetensi numerasi di atas minimum dan 53,33% siswa belum mencapai ketuntasan minimum kompetensi numerasi.

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Khairunnisa et al., 2022). Pendidikan matematika tidak hanya tentang memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga tentang kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi dunia nyata. Namun, metode pembelajaran yang digunakan di SD kurang mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa secara optimal (Pratiwi & Alyani, 2022).

Metode pembelajaran matematika di SD masih bersifat tradisional dan berfokus pada pemberian informasi dan pengajaran langsung oleh guru (Mayasari et al., 2021). Model ini cenderung membatasi interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran. Padahal, untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat membatasi kreativitas siswa dalam menemukan solusi serta meredam minat mereka terhadap matematika (Sulistiyani et al., 2021).

Berdasarkan fakta yang terdapat di lapangan, masih banyak siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang yang kesulitan memahami masalah ketika menyelesaikan soal cerita. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan siswa ketika menyelesaikan soal. Siswa kurang memahami kata-kata yang tertulis pada soal cerita sehingga kurang mampu menyatakan informasi yang telah diketahui dan hal yang ditanyakan pada soal. Siswa kelas V kurang memahami permasalahan pada soal sehingga keliru merencanakan penyelesaian masalah. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan siswa. Rencana penyelesaian yang keliru terlihat dari kesalahan penggunaan simbol-simbol matematika sehingga membentuk persamaan matematika yang tidak tepat. Rencana penyelesaian masalah yang kurang tepat mengakibatkan siswa melakukan kesalahan dalam proses penyelesaian masalah. Proses penyelesaian masalah berkaitan dengan kemampuan siswa melakukan operasi hitung. Beberapa siswa kelas V sekolah dasar keliru dalam proses perencanaan sehingga mempengaruhi hasil penyelesaian masalah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V, siswa kesulitan menyelesaikan masalah matematika karena beberapa hal. Pertama, siswa terbiasa mengerjakan soal rutin dan soal operasi hitung sehingga ketika diberikan soal pemecahan masalah non rutin dalam bentuk soal cerita, siswa kesulitan untuk menentukan dan merencanakan proses operasi hitung yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan. Kedua, bentuk soal pemecahan masalah diberikan dalam bentuk soal cerita dan siswa kesulitan memahami isi teks yang diberikan untuk menentukan kata-kata kunci yang menjadi acuan dalam penyelesaian soal. Kesulitan ketiga yang siswa alami disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap konsep inti matematika yang diperlukan untuk menyelesaikan soal pemecahan masalah. Beberapa siswa dapat menyusun rencana penyelesaian masalah namun keliru melakukan operasi hitung untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Dalam proses pembelajaran di kelas, soal pemecahan masalah diberikan menjelang akhir topik pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami integrasi dari konsep pembelajaran matematika yang ia pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran difokuskan kepada kemampuan siswa melakukan operasi hitung sehingga siswa kurang memahami soal penyelesaian masalah yang diberikan dalam bentuk teks.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Gyanthi et al., (2023) menerapkan metode *Logan Avenue Problem Solving (LAPS)-Heuristic* pada siswa kelas V sekolah dasar. Temuan penelitian ini adalah metode LAPS-Heuristik dapat membantu siswa dalam belajar matematika, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa penerapan model pembelajaran LAPS-Heuristik berdampak positif terhadap kondisi belajar siswa karena siswa dapat belajar secara kolaboratif. Pada penelitian ini belum menerapkan metode *Schema Based Instruction (SBI)* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.



Penelitian yang dilakukan oleh Mutiasari dan Rusnilawati (2022) menerapkan metode *discovery* berbantuan media audio visual animasi untuk mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kemandirian siswa kelas III sekolah dasar. Temuan dalam penelitian ini adalah sintaks metode *discovery* dan penggunaan media audio visual animasi pada tahap pengumpulan data dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Melalui bantuan media audio visual animasi, siswa dapat belajar secara individu maupun berkelompok. Hal ini dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Pada penelitian ini belum diterapkan metode SBI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Kaitera dan Harmoinen (2022) amengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V di sekolah dasar dengan menggunakan representasi visual secara heuristik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat mendukung pengembangan strategi pemecahan masalah dan mendorong diskusi kelas dengan menggunakan alat heuristik visual yang disebut 'Kunci Pemecahan Masalah'. Alat heuristik visual yang digunakan sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk menyelesaikan soal cerita pemecahan masalah. Pada alat heuristik visual yang disebut 'Kunci Pemecahan Masalah' terdapat petunjuk yang membantu siswa, seperti membuat gambar atau model, membuat tabel, memperhatikan pola dan aturan, menggambar diagram, dan menggunakan warna yang berbeda untuk menandai informasi penting pada soal.

Pada penelitian ini belum diterapkan metode SBI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Lubis et al (2019) adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V sekolah dasar menggunakan metode *guided discovery* dengan pendekatan saintifik. Beberapa aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah mengobservasi, bertanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan hasil temuan. Berdasarkan hasil penelitian, metode *guided discovery* dengan pendekatan saintifik dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika

siswa kelas V sekolah dasar. Pada penelitian ini belum diterapkan metode SBI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Kopparla et al., (2019) menerapkan metode Problem Based Learning (PBL) dan metode problem posing sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas 2-5 di sebuah sekolah pedesaan kecil di barat daya Amerika Serikat. Peneliti menggunakan soal cerita dengan bantuan gambar untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian adalah rubrik. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode PBL dan metode problem posing berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pada penelitian ini belum diterapkan metode SBI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Skinner dan Cuevas (2022) yang menerapkan SBI pada pembelajaran matematika siswa kelas III sekolah dasar. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa metode SBI dapat membantu siswa kelas III sekolah dasar mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Pada penelitian ini belum menggabungkan metode SBI dengan metode pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) modifikasi metode Schema Based Instruction (SBI). Terdapat lima tahapan dalam metode TGT yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim (Slavin, 2016). Pada tahapan presentasi di kelas, guru akan menyampaikan materi dengan metode SBI. Pada tahap ini guru akan menjelaskan konsep dan cara menyelesaikan pemecahan masalah menggunakan skema. Skema yang diajarkan membantu siswa memetakan informasi pada soal sehingga mereka dapat merancang solusi penyelesaian masalah dengan lebih jelas.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk model pembelajaran kooperatif. Slavin (2016) mengemukakan dua alasan model kooperatif baik

untuk digunakan dalam pembelajaran. Alasan pertama, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Metode TGT sering diimplementasikan pada mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam yang dapat digunakan dari kelas 2 SD sampai perguruan tinggi (Priansa, 2017).

Pemecahan masalah matematis memerlukan keterampilan untuk menerapkan berbagai strategi dan model solusi yang berbeda (Kaitera & Harmoinen, 2022). Diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa mengembangkan model solusi yang berbeda pada setiap soal pemecahan masalah. Metode *Schema Based Instruction* (SBI) adalah model pengajaran diagram skematik untuk mengkodekan informasi pada masalah yang membantu menyelesaikan soal pemecahan masalah (Jientran, 2009). Metode SBI membantu siswa membuat struktur kognitif dari informasi yang diperoleh pada soal pemecahan masalah matematika (Jung et al., 2022). Dalam SBI, siswa mengidentifikasi dan melengkapi diagram skematik, mengidentifikasi rencana solusi, melaksanakan rencana dan memeriksa kebenarannya (Peltier & Vannest, 2017).

Pada proses pembelajaran di kelas, metode TGT dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Slavin, 2016). Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi metode TGT dengan metode *Schema Based Instruction* (SBI). Salah satu implikasi dari metode TGT yang merupakan metode kooperatif adalah siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk menyelesaikan masalah dan melakukan prosedur perhitungan yang tepat dalam konteks permainan (Davidson, 1991). Hal ini menunjukkan bahwa dalam penerapan metode TGT siswa berperan aktif untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok. Proses penyelesaian masalah dapat diselesaikan oleh siswa menggunakan skema pemecahan masalah sehingga peneliti menerapkan metode SBI pada tahapan awal. Metode SBI membantu siswa memvisualisasikan kata kunci pada soal

cerita ke dalam bentuk skema sehingga mereka dapat memahami permasalahan pada soal dan mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut (Jung et al., 2022). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa modifikasi dari metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode *Schema Based Instruction* (SBI) dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini terjadi karena siswa belajar menyelesaikan soal cerita pemecahan masalah menggunakan skema pemecahan masalah yang sistematis kemudian kemampuan pemecahan masalahnya diperkuat dalam bentuk diskusi dan permainan dalam kelompok.

Pemecahan masalah berbasis skema dirancang untuk mengatasi tuntutan kognitif yang ditentukan dalam model soal cerita pemecahan masalah (Hughes & Cuevas, 2020). Penyelesaian masalah berbasis skema membantu siswa belajar untuk mengkonseptualisasikan kata kunci sebagai bagian dari jenis soal cerita (Kintsch & Greeno, 1985). Siswa belajar untuk merepresentasikan setiap jenis soal cerita pemecahan masalah dengan diagram atau persamaan yang memetakan ke jenis soal cerita. Setelah siswa mengidentifikasi tipe masalah kata, mereka menjalankan strategi penyelesaian langkah demi langkah untuk jenis masalah tersebut. Ini melibatkan penempatan informasi yang relevan dari soal cerita ke dalam diagram atau skema.

Karakteristik siswa sekolah dasar adalah senang bermain dan belajar dalam kelompok (Sumantri, 2016). Pembelajaran yang dilakukan perlu memfasilitasi siswa sekolah dasar untuk mendukung kedua hal tersebut. Dalam metode TGT, siswa diberikan kesempatan untuk belajar dalam kelompok dan bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Belajar dalam kelompok memfasilitasi siswa untuk saling mendukung, membantu, dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok belajar sehingga bisa memberikan skor terbaik bagi timnya saat tahap bermain (Slavin, 2016). Tahap bermain ini melatih siswa untuk berkompetisi secara positif dan menguji kemampuan dirinya terhadap konsep pembelajaran yang telah dipelajari.

Metode *Schema Based Instruction* (SBI) dirancang untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan pengorganisasian informasi yang ditemukan dalam soal cerita pemecahan masalah (Marshall et al., 1989). Informasi yang



telah ditemukan oleh siswa akan membantu mereka merancang solusi untuk menyelesaikan masalah. Penggunaan representasi skematik adalah cara yang sangat berguna untuk menyoroiti struktur masalah (Jitendra et al., 2011). Siswa menempatkan informasi yang relevan dari soal pemecahan masalah ke dalam skema atau diagram kemudian membuat bentuk kalimat matematika dan melakukan operasi hitung untuk menyelesaikan masalah tersebut (Fuchs et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan metode SBI untuk membantu siswa berkebutuhan khusus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Jitendra et al., 2013; Desmarais et al., 2019). Temuan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa SBI memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa dengan kebutuhan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa menyelesaikan permasalahan matematika dengan membuat skema membantu siswa memetakan informasi yang mereka peroleh dan merencanakan strategi penyelesaian masalah. Keberhasilan penerapan metode SBI pada siswa berkebutuhan khusus dapat menjadi referensi bahwa metode ini juga dapat digunakan pada pembelajaran matematika di kelas reguler.

Efikasi diri adalah salah satu kemampuan afektif yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah (Ozcan & Gumus, 2019). Efikasi diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan (Bandura, 1994; Fitriana et al., 2015; Ormrod, 2009). Setiap individu dengan efikasi diri yang tinggi akan selalu yakin dengan apa yang mereka lakukan (Çiftçi & Yildiz, 2019). Ketika mereka menghadapi pekerjaan yang sulit, mereka akan memikirkan kelemahan dan hambatan yang akan mereka hadapi serta solusi untuk menyelesaikan hambatan tersebut (Bandura, 1994; Friedman & Schustack, 2008). Siswa dengan efikasi diri yang tinggi yakin pada potensi dirinya dan tekun menyelesaikan tugas. Keyakinan seperti ini diperlukan ketika siswa menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika.

Siswa yang memiliki efektif diri tinggi mencapai prestasi intelektual yang lebih baik, menetapkan aspirasi yang lebih tinggi untuk diri mereka sendiri,

menunjukkan fleksibilitas strategis yang lebih besar dalam mencari solusi, dan mengevaluasi kinerja mereka dengan lebih akurat daripada siswa dengan kemampuan kognitif yang sama yang percaya bahwa mereka tidak memiliki kemampuan seperti itu (Bandura, 1978). Efikasi diri mempengaruhi seberapa besar usaha yang akan dilakukan seseorang untuk menyelesaikan masalah dan seberapa lama mereka dapat bertahan menghadapi rintangan dan pengalaman yang tidak menyenangkan (Bandura, 1982). Individu dengan efikasi diri tinggi akan mengerahkan usaha yang lebih besar untuk mengatasi tantangan, sedangkan individu dengan efikasi diri rendah akan menunda atau menyerah sama sekali.

Menurut Schunk (1991), siswa yang memiliki efikasi diri tinggi senang melihat teman-temannya mengerjakan tugas dan memperoleh informasi dari pengetahuan orang lain. Mereka percaya diri bahwa mereka memiliki kemampuan yang sama seperti rekannya. Ia juga mengatakan bahwa informasi persuasif harus diberikan kepada siswa tentang kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas. Efikasi diri rendah dikaitkan dengan hasil kerja yang buruk, harga diri yang rendah, dan pikiran negatif tentang kemajuan dan pencapaian pribadi (Vasile et al., 2011). Ia juga menjelaskan bahwa kompetensi yang kuat adalah hasil dari efisiensi diri yang tinggi, yang membantu proses kognitif dan kinerja di berbagai bidang, seperti prestasi akademik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) Modifikasi Metode *Schema Based Instruction* (SBI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Ditinjau Dari Efikasi Diri”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V sekolah dasar masih rendah.
2. Perlunya penguatan konsep matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

3. Penerapan metode pembelajaran yang tepat perlu diperhatikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V sekolah dasar.
4. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa menyusun strategi penyelesaian yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.
5. Perlunya mempertimbangkan efikasi diri siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

#### **C. Pembatasan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang, terdapat beberapa masalah yang kompleks dalam penelitian. Agar penelitian lebih fokus pada pokok penelitian maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah. Adapun masalah pada penelitian ini berfokus pada kemampuan pemecahan masalah matematika yang dipengaruhi oleh metode *Schema Based Instruction* (SBI) ditinjau dari efikasi diri siswa. Penelitian difokus pada siswa kelas V sekolah dasar di SDN Beumopu, Kota Kupang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang belajar menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) modifikasi metode *Schema Based Instruction* (SBI) dengan siswa yang menggunakan metode ekspositori?
2. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan efikasi diri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang belajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) modifikasi metode *Schema Based Instruction* (SBI) dengan siswa yang menggunakan metode ekspositori, pada siswa yang memiliki efikasi diri yang tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang belajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) modifikasi metode *Schema Based Instruction* (SBI) dengan siswa yang

menggunakan metode ekspositori, pada siswa yang memiliki efikasi diri yang rendah?

**E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V sekolah dasar.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan kreatif dan menarik.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi para guru dalam mengajar, khususnya pada pelajaran matematika di kelas V.

