

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sesuai tahap capaian belajar siswa (*teaching at the right level*) adalah pendekatan belajar yang berpusat pada kesiapan belajar siswa, bukan pada tingkatan kelas (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini memicu pada fase atau tingkatan perkembangan sebagai capaian pembelajaran siswa, yang disesuaikan dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhannya. Misalnya, fase A pada jenjang/kelas II SD/MI dengan usia kronologis  $\leq 6-8$  tahun dan usia mental  $\leq 7$  tahun memiliki karakteristik: 1) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah; 2) Suka memuji diri sendiri; 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting; 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain jika hal itu menguntungkan dirinya; 5) Suka meremehkan orang lain (Izzaty, 2008). Uraian yang telah dipaparkan tersebut menunjukkan jika siswa kelas II SD memiliki potensi yang sangat peka terhadap prestasi dirinya sendiri ataupun orang lain.

Arahan positif dari guru diperlukan agar siswa dapat mengembangkan potensi tersebut pada capaian pembelajaran sesuai kebutuhannya. Capaian pembelajaran matematika akhir fase A kelas II SD pada bidang geometri, siswa dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola). Siswa diharapkan dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak). Siswa juga dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang). Kompetensi dasar matematika kelas II SD, antara lain: 1) Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya; dan 2) Mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya (Kemendikbudristek, 2022). Peneliti memilih materi bangun datar segiempat dan segitiga sebagai konsep dasar bangun datar geometri dan menjadi materi prasyarat. Sependapat dengan yang diungkapkan oleh Agustini dan Sumiati (2020) bahwa bangun datar segiempat dan segitiga merupakan dasar (prasyarat)

untuk mempelajari bangun geometri lainnya, seperti kubus, balok, prisma segiempat beraturan, dan lain-lain.

Guru harus mampu mengukur kemampuan siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan. Pada awalnya Ngatini (2009) menggunakan gambar-gambar bangun datar untuk pembelajaran bangun datar kepada siswa kelas II SD Negeri Toyogo 2 Sambungmacan, Sragen. Ternyata dari 40 siswa hanya 40% yang mampu mendapat nilai 70 artinya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah ketuntasan minimal. Siswa masih menganggap bahwa Matematika sulit untuk dipelajari karena 76,6% siswa tidak menyukai Matematika dan 23,4% siswa menyukai Matematika berdasarkan pada jurnal metro yang diakses pada tahun 2003. Sedangkan hasil penelitian menurut Ruhyana (2016) siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika disebabkan oleh kesulitan dalam memahami dan menggunakan lambang, menggunakan bahasa, menguasai fakta dan konsep prasyarat, menerapkan aturan yang relevan, mengerjakan soal tidak teliti, memahami konsep, perhitungan atau komputasi, mengingat, memahami maksud soal, mengambil keputusan, memahami gambar, dan mengaitkan konsep dan mengaitkan fakta. Terlihat pada penelitian Afrilianto (dalam Adiati, 2017), bahwa hasil rata-rata postes kemampuan pemahaman konsep matematis, yaitu sebesar 55,83% dari skor ideal, begitu juga berdasarkan pengamatan penulis di sekolah tempat Praktek Profesi Keguruan Terpadu (PPKT) pada tahun 2014, menunjukkan bahwa siswa hanya mampu mengerjakan soal dengan mengikuti langkah-langkah yang diberikan guru. Jika hal tersebut terus terjadi maka siswa akan kesulitan menyelesaikan persoalan yang berbeda seperti yang dicontohkan guru karena kurangnya pemahaman terhadap konsep tersebut.

Perlu adanya upaya untuk memecahkan persoalan di atas yakni dengan peningkatan kemampuan matematis siswa sebagai salah satu kemampuan dasar yang perlu dimiliki dan unsur yang sangat penting dalam belajar matematika. Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu kemampuan dasar yang esensial dan perlu dimiliki siswa kelas II SD karena dapat membantu siswa dalam memahami serta mengkomunikasikan suatu konsep secara utuh sehingga keberhasilan pembelajaran matematika khususnya konsep bangun datar dapat tercapai dengan baik. Indikator pemahaman konsep matematis menurut Heruman

(dalam Noviyana, 2017), yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari; 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut; 3) Menerapkan konsep secara algoritma; 4) Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari; 5) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representatif matematika; 6) Mengaitkan berbagai konsep matematika; dan 7) Mengembangkan syarat perlu dan suatu konsep. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memilih empat indikator dalam penelitian ini antara lain: 1) Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep bangun datar; 2) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep matematika; 3) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep bangun datar; dan 4) Kemampuan menyajikan konsep bangun datar dalam berbagai bentuk representasi matematis.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif memecahkan persoalan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT menawarkan pembelajaran yang mengajak siswa dengan penanaman konsep dari tahap penyajian kelas, pemahaman konsep melalui tahap belajar kelompok, dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan, dan pematapan konsep dari tahap turnamen hingga rekognisi tim. Keunggulan pembelajaran kooperatif tipe TGT inilah yang dapat dijadikan solusi di mana pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri dan pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor siswa dalam belajar dan bekerja sama (Priansa, 2017). Lingkungan positif di dalam kelas dengan kehadiran guru dan teman sebaya yang bersahaja dapat memengaruhi semangat belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan terasa lebih efektif dan menarik jika menggunakan Alat Peraga Edukatif (APE) tangram sebagai media pembelajaran materi bangun datar. APE tangram merupakan suatu permainan dari China berbentuk *puzzle* yang terdiri dari tujuh keping bangun datar yang terdiri dari persegi, segitiga dan jajargenjang (Mufti, 2020). Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk mengetahui peningkatan kemampuan matematis siswa terhadap materi bangun datar ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemahaman Matematis Siswa SD”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa SD?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan – batasannya tentang objek yang diteliti. Adapun tujuan penelitian ini antara lain untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
2. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa SD.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian diharapkan dapat dirasakan oleh seluruh pihak terutama guru dan siswa untuk memberikan solusi agar dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa pada pembelajaran bangun datar. Adapun rincian dari manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti: 1) Mendapatkan pengalaman langsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; dan 2) Mendapatkan tambahan ilmu bagi mahasiswa dan calon guru SD sehingga siap melaksanakan tugas di lapangan.
- b. Bagi Sekolah: 1) Mampu memberikan peningkatan mutu dan kualitas sekolah untuk selalu melakukan inovasi dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Matematika; dan 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berharga bagi sekolah, khususnya bagi guru kelas untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih baik, efektif dan efisien bagi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.
- c. Bagi Guru: Bahan pertimbangan dan masukan dalam memilih model pembelajaran yang digunakan, khususnya mata pelajaran Matematika.
- d. Bagi Siswa: 1) Pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran Matematika, sehingga pembelajaran Matematika lebih menarik dan menyenangkan; 2) Meningkatkan hasil belajar Matematika siswa; dan 3) Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini, sebagai berikut: BAB I Pendahuluan yang terdiri dari: 1) Latar Belakang; 2) Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; 4) Manfaat Penelitian; 5) Struktur Organisasi Skripsi. BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari: 1) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT); 2) Karakteristik Siswa SD; 3) Pemahaman Matematis; 4) Bahan Kajian Materi; 5) Keterkaitan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Pemahaman Matematis; 6) Hasil Penelitian yang Relevan; 7) Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari: 1) Jenis dan Desain Penelitian; 2) Subjek Penelitian; 3) Definisi Operasional; 4) Teknik Pengambilan Data; 5) Instrumen Penelitian; 6) Pengembangan Instrumen; 7) Prosedur Penelitian; 8) Teknik Analisis Data; 9) Hipotesis Statistik. BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan yang terdiri dari: 1) Temuan; dan 2) Pembahasan. BAB V terdiri dari 1) Kesimpulan; 2) Implikasi; 3) Rekomendasi.

Farida Hanum Lestari, 2023

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu