

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika sangatlah penting dikuasai oleh siswa karena hampir segala aspek kehidupan manusia membutuhkan matematika. Para siswa memerlukan matematika untuk berhitung, menghitung isi dan berat suatu benda, mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menafsirkan data, menggunakan kalkulator dan computer dan lain sebagainya. Selain itu, pengetahuan matematika juga diperlukan siswa agar mampu mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut. Orang biasa memerlukan matematika agar dapat berdagang dan bekerja, berkomunikasi melalui tulisan/gambar seperti membaca grafik dan presentasi, membuat catatan-catatan dengan angka, membaca informasi yang disajikan dalam bentuk persen, tabel dan diagram, dan lain-lain. Dengan demikian matematika sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun masyarakat pada umumnya.

Meskipun matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, banyak kalangan termasuk para siswa di sekolah yang tidak menyukai pelajaran matematika, sehingga para siswa kurang bersungguhsungguh dalam mempelajari matematika. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Kesulitan siswa dalam mempelajari matematika juga dipengaruhi dengan ketidakmauan mereka untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Di dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran matematika diharapkan dapat “Menumbuhkembangkan kemampuan bernalar yaitu berfikir sistematis, logis dan kritis dalam mengkomunikasikan gagasan atau dalam permasalahan” (Depdikbud, 1993, hlm. 40)

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam Standar Isi Kurikulum Satuan Pendidikan (Permendiknas no 22 tahun 2006) dimana salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki “ Kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh”.

Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kemampuan yang penting dan harus dimiliki oleh peserta didik. Menurut Branca (Wati, 2012, hlm.72) pemecahan masalah merupakan tujuan umum dalam pembelajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya matematika artinya kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika. Oleh karena itu, kemampuan tersebut perlu dikembangkan dalam diri peserta didik. Akan tetapi hal tersebut masih dianggap sulit dalam proses pembelajaran matematika baik bagi siswa yang mempelajarinya maupun bagi guru yang mengajarkannya. Akibatnya, kegiatan pemecahan masalah masih dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar belum dijadikan sebagai kegiatan yang diutamakan, sehingga tingkat keberhasilan siswa dalam aspek penguasaan pemecahan masalah matematika masih rendah.

Begitu pula yang terjadi di SDN SJ Kota Bandung, berdasarkan pengamatan dan wawancara kepada guru kelas V di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa di lapangan masih banyak siswa yang kurang mampu melakukan pemecahan masalah. Terutama pada penyelesaian soal cerita yang membahas pecahan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang peneliti amati ketika melaksanakan PLP di sekolah tersebut, di antaranya karena faktor : (1) pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran lebih individual yang menyebabkan interaksi antara siswa dengan siswa kurang terjadi dengan baik pada saat proses pembelajaran. (2) Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami setiap permasalahan pada soal

cerita sehingga berdampak pada kemampuan perencanaan penyelesaian soal cerita tersebut yaitu, (3) siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yaitu siswa kesulitan melaksanakan perhitungan yang berhubungan dengan materi pecahan yang mendukung proses pemecahan masalah. Dapat di jelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan tes evaluasi pada materi oprasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang dilaksanakan pada 8 maret 2016 di kelas V SDN SJ di Kota Bandung tahun ajaran 2015/2016, menyatakan bahwa hanya 32% saja siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai KKM pada mata pelajaran matematika yaitu 70. di dapatkan bahwa dari hasil tes tersebut nilai siswa masih di bawah KKM yaitu kurang dari 70. Dalam mengerjakan soal matematika tersebut, terdapat beberapa siswa yang belum mampu memahami masalah, merencanakan penyelesaian soal, dan menyelesaikan soal tersebut

Pembelajaran matematika sebenarnya sangat menyenangkan, akan tetapi diperlukan motivasi belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa merupakan tanggung jawab guru. Salah satu upaya tersebut adalah dengan senantiasa memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Setiap guru dituntut untuk menguasai beberapa model pembelajaran matematika yang tepat agar mampu menyampaikan materi ajar dengan tidak terpaku pada satu model. Hal ini disebabkan setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Karena setiap model pembelajaran ada yang cocok untuk digunakan dalam mengajarkan suatu materi, namun tidak cocok untuk mengajar materi lain.

Model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dalam rangka meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis (Isjoni, 2012, hlm. 23). Model pembelajaran ini telah terbukti dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia

(Isjoni,2012, hlm.16). Hal tersebut akan memicu semangat siswa untuk saling membantu memecahkan masalah yang dihadapi.

Ada banyak tipe pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran kooperatif. Salah satunya adalah *Team Game Tournament(TGT)*. Pada pembelajaran ini, para siswa diarahkan mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi (Slavin,2005, hlm. 170). Setelah pembelajaran kelompok, siswa dihadapkan pada sebuah turnamen akademik. Fungsi turnamen yaitu untuk memberi motivasi belajar kepada siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan diperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Penyajian kelas dalam pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament(TGT)* tidak berbeda dengan pembelajaran biasa, hanya pengajarannya lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja (Taniredja, 2013, hlm.67). Selain itu juga, pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)* ini ada satu tahapan yaitu tahap permainan yang akan membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap pelajaran matematika bahkan mungkin akan menyukai matematika. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran berlangsung yang pada akhirnya akan berpengaruh baik terhadap kemampuan matematika siswa, khususnya kemampuan pemecahan masalah matematika.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)* adalah setiap siswa akan lebih bebas berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa akan lebih meningkat, kondisi di kelas akan lebih kondusif, motivasi belajar siswa bertambah, meningkatkan sikap toleransi baik itu antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dan membuat interaksi belajar dalam kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Taniredja,2013, hlm.73). Dari kelebihan-kelebihan model pembelajaran ini diharapkan setiap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas V SDN SJ di Kota Bandung bisa diselesaikan dengan menggunakan model pembelajaran ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka akan dilakukan penelitian yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN SJ di Kota Bandung melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*(TGT). Adapun judul penelitian ini adalah : **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, di peroleh rumusan umum sebagai berikut : “bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD dalam materi pecahan?”. Kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat dua pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam materi pecahan?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam materi pecahan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bentuk penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan pemecahan masalah matematika siswa SD dalam materi pecahan. Kemudian, tujuan khusus penelitian ini terdiri dari dua pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*(TGT) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematika siswa dalam materi pecahan.

2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam materi pecahan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan diharapkan memiliki manfaat untuk semua pihak. Manfaat termaksud sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan untuk memberikan variasi dan memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan materi, karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam pembelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)*.

b. Bagi siswa

- Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pecahan.
- Meningkatkan daya ingat memori jangka panjang siswa pada materi pecahan.
- Siswa mendapatkan pengalaman belajar baru dengan model pembelajaran yang bervariasi dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajarnya khususnya dalam pemecahan masalah matematika.

c. Bagi Guru

- Memberikan pengetahuan tambahan mengenai manfaat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)*.

- Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)*
 - Sebagai bahan masukan untuk dapat menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
- d. Bagi LPTK
- Memberikan gambaran dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.
 - Memberikan motivasi untuk penelitian selanjutnya sehingga inovasi dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament(TGT)* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika.