

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Hasratuddin (2012: 133) matematika mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Mata pelajaran matematika di Indonesia sesuai ketetapan pemerintah melalui BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan

masalah. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Kegiatan pembelajaran matematika perlu dirancang agar siswa dapat menguasai konsep yang diajarkan oleh pengajar. Dengan penguasaan konsep, siswa dapat meningkatkan kemahiran intelektualnya dan membantu dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya serta menimbulkan pembelajaran bermakna. Penguasaan konsep dalam suatu materi matematika menjadi tuntutan bagi setiap peserta didik karena dapat menjadi ukuran berhasil atau tidaknya proses pembelajaran matematika.

Menurut Arifin Jos (Rokhayati. 2010: 16), konsep adalah gambaran mental dari obyek, proses atau apapun yang ada di luar bahasa yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. Sedangkan menurut Herman Hudojo (2003:124), konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan kita mengklasifikasikan objek-objek dan peristiwa-peristiwa itu termasuk atau tidak ke dalam ide abstrak tersebut.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa pengajaran di sekolah tersebut kurang memperhatikan kognitif yang terjadi selama belajar. Matematika yang disajikan kepada siswa tidak lebih hanya sebagai produk berpikir dari pada proses berpikir. Hal ini membuat siswa bergantung pada materi yang diberikan oleh guru tanpa memperdulikan dari mana hal itu diperoleh, sehingga proses pembelajaran bermakna tidak terjadi, karena siswa tidak melakukan konstruksi konsep.

Hal yang pernah saya jumpai juga banyak siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menjadi indikasi belum optimalnya penguasaan konsep matematika dalam pembelajaran matematika. Penguasaan konsep matematika yang berdasarkan hasil ulangan siswa menunjukkan bahwa hasil ulangan tersebut belum mencapai target. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa penguasaan konsep matematika penting sehingga guru perlu melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa-siswa dapat menguasai konsep dengan baik sehingga siswa dapat menyelesaikan berbagai variasi soal matematika. Selain itu, penguasaan konsep yang baik akan mempermudah siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa, diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mengajar dan mendidik siswa didalam menyampaikan suatu pokok bahasan. Dengan demikian yang perlu diperhatikan adalah ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, jenis, dan sifat materi yang diajarkan. Kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan model tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Ketidaktepatan menggunakan suatu model pembelajaran dapat menimbulkan kebosanan terhadap situasi belajar dan siswa tidak memahami suatu konsep dalam pokok bahasan sehingga mengakibatkan sikap yang acuh terhadap pelajaran matematika. Masalah ini sering kali menghambat pembelajaran. Kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran oleh guru akan

mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai oleh siswa karena pada pembelajaran siswa akan merasa bosan dan pada akhirnya siswa akan berbicara di luar topik pembelajaran dengan teman sekelasnya yang menciptakan suasana gaduh di dalam kelas. Untuk mengatasi masalah kebosanan siswa terhadap pembelajaran matematika dan kurang dipahaminya pelajaran matematika, maka perlu dicari formula pembelajaran yang tepat agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran matematika dan apa yang disampaikan guru akan dimengerti oleh siswa. Salah satu formula pembelajaran itu adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT). Slavin (2005: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Asma (2006: 54) model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team-Game-Tournament* adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen. Dengan demikian, jelaslah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT) dikondisikan untuk mengoptimalkan penguasaan konsep matematika siswa. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT), siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT

terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam model pembelajaran langsung pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang diformulasikan ***“Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe Team-Game-Tournament Terhadap Penguasaan Konsep Matematis siswa”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- 1 Pengajaran di sekolah kurang memperhatikan kognitif yang terjadi selama belajar.
- 2 Siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.
- 3 Siswa bosan dengan pembelajaran matematika.
- 4 Belum optimalnya penguasaan konsep matematika dalam pembelajaran matematika.
- 5 Guru atau pengajar sulit dalam menemukan model dan metode untuk menumbuh kembangkan penguasaan konsep matematika siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dibatasi pada Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team-Game-Tournament* terhadap penguasaan konsep matematis siswa pada materi Transformasi di kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan penguasaan konsep matematis antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung pada materi transformasi di kelas VII ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep matematis siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team-Game-Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi transformasi di kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pihak-pihak terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT), siswa diharapkan dapat menumbuh kembangkan penguasaan konsep dalam pembelajaran matematika.

2. Guru

Jika pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika siswa, maka model pembelajaran tersebut dapat dijadikan salah satu alternative dalam pembelajaran.

3. Sekolah

Menjadi bahan referensi dan memberikan nuansa baru pada sekolah, dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah khususnya dan kualitas pendidikan pada umumnya.

4. Peneliti

Peneliti dapat melihat seberapa besar sumbangan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Game-Tournament* (TGT) dalam meningkatkan penguasaan konsep matematis siswa.