

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang (Tirtarahardja dan Sulo:2005: 263). Pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan negara yang cerdas dan bermartabat. Seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat, salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu usaha pemerintah untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan menyelenggarakan wajib belajar pendidikan dasar. Mengingat pentingnya pendidikan dasar sebagai tonggak peningkatan SDM, banyak pihak menaruh perhatian bahwa pendidikan dasar adalah jembatan bagi upaya peningkatan pengembangan SDM bangsa untuk dapat berkompetensi dalam skala regional maupun internasional (Susanto:2015: 92). Sekolah dasar merupakan landasan bagi pendidikan selanjutnya. Mutu pendidikan menengah dan pendidikan tinggi tergantung kepada dasar kemampuan dan keterampilan yang dikembangkan sejak tingkat sekolah dasar. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi bangsa yang dapat diandalkan.

Masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga kira-kira usia sebelas atau duabelas tahun. Karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan dan gemar membentuk kelompok

sebaya (Susanto:2015: 86). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara formal. Matematika sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan banyaknya permasalahan yang sering timbul. Permasalahan-permasalahan itu tentu saja tidak semuanya merupakan permasalahan matematis, namun matematika memiliki peranan yang sangat sentral dalam menjawab permasalahan keseharian. Selain itu matematika juga merupakan mata pelajaran yang menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan lainnya. Sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Melihat dari kenyataan-kenyataan yang ada, anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak (Susanto:2015: 184).

Karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya. Hal ini disebabkan karena kurang tahunya cara mempelajari matematika itu sendiri. Belajar matematika itu haruslah bertahap dan beruntun secara sistematis serta berdasarkan pada pengalaman belajar yang lalu. Dalam mata pelajaran matematika, konsep-konsepnya saling berhubungan dan saling mendasar. Memahami konsep matematika pada umumnya perlu memahami konsep sebelumnya. Konsep lanjutan tidak mungkin dipahami sebelum memahami konsep sebelumnya dengan baik.

Untuk memperoleh pemahaman terhadap suatu konsep dengan baik maka siswa harus belajar secara aktif, tidak sekedar pasif saja menerima apa yang diberikan guru. Jika siswa aktif melibatkan dirinya dalam menemukan suatu prinsip dasar maka siswa itu akan mengerti konsep tersebut lebih baik, diingat

lebih lama, dan mampu menerapkan konsep tersebut pada konteks lain yang berkaitan. Sebagaimana yang dikemukakan Dienes (Wulandari:2013: 14) bahwa setiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk permainan akan dapat dipahami dengan baik jika dimanipulasi dengan baik. Menurut Dienes, permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan matematika menunjukkan aturan secara konkret, lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada siswa.

Pemahaman konsep matematika sangat diperlukan mengingat matematika merupakan salah satu ilmu yang berisi tentang konsep-konsep yang saling terkait antara satu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain. Kenyataan di lapangan, siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki (Trianto:2011: 6). Hasil penelitian yang dilakukan Sumarmo (Susanto:2015: 191) mengemukakan bahwa hasil belajar matematika siswa sekolah dasar belum memuaskan, juga adanya kesulitan belajar yang dihadapi siswa dan kesulitan yang dihadapi guru dalam mengajarkan matematika. Di antara berbagai faktor yang mempengaruhi belajar, motivasi sering dipandang sebagai faktor yang cukup dominan (Khodijah:2014: 149).

Penyebab utama rendahnya motivasi siswa karena kurangnya variasi model pembelajaran dan guru kurang dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Selama ini yang terjadi, pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan siswa tidak dilibatkan secara aktif. Sedangkan menurut teori Maslow orang termotivasi terhadap suatu perilaku karena ia memperoleh pemuasan kebutuhannya

(Kodhijah:2014: 154). Dalam proses pembelajaran, siswa seharusnya dilibatkan secara aktif untuk dapat mengaktualisasikan dirinya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Untuk mencapai motivasi belajar matematika siswa diperlukan suasana belajar yang tepat, agar siswa senantiasa meningkatkan aktivitas belajarnya dan bersemangat. Dengan demikian, diharapkan motivasi siswa dalam belajar matematika lebih tinggi

Motivasi siswa dalam belajar matematika dapat ditumbuhkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT merupakan model pembelajaran dengan adanya pembentukan kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang heterogen baik dari segi jenis kelamin, tingkat kecerdasan, agama, suku maupun etnis. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa akan dilibatkan secara aktif, karena dalam model ini menggunakan permainan akademik yaitu setiap kelompok mengumpulkan poin untuk timnya masing-masing dengan menjawab soal-soal secara benar. Aktivitas pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk termotivasi dalam belajar untuk mendapatkan nilai tertinggi untuk timnya.

Dalam kenyataan yang ada sekarang, penguasaan matematika baik oleh siswa sekolah dasar (SD) maupun siswa sekolah menengah (SMP dan SMA), selalu menjadi permasalahan besar (Susanto:2015: 185). Hal ini terbukti dari hasil ujian nasional (UN) yang diselenggarakan memperlihatkan rendahnya persentase kelulusan siswa dalam ujian tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata ujian nasional pada mata pelajaran matematika yang ada dikelurahan Wonolopo sebagai berikut: SD Negeri Wonolopo 01 rata-rata nilai UN mata

pelajaran matematika sebesar 75,24 dengan kategori baik. SD Negeri Wonolopo 02 memperoleh nilai rata-rata 76,57 dengan kategori baik. Sedangkan SD Negeri Wonolopo 03 dengan nilai rata-rata mencapai 82,08 dengan kategori baik (dapat dilihat di lampiran 2). Berdasarkan data tersebut, rata-rata nilai UN siswa SD Negeri Wonolopo 01 pada mata pelajaran matematika lebih rendah dari SD Negeri yang ada di kelurahan Wonolopo. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian di SD Wonolopo 01 pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada hari Kamis, 21 Juli 2016 dengan guru kelas V SD Negeri Wonolopo 01, Ibu Sri Lestari, S.Pd dan Bapak Priyo Wibowo diperoleh realita bahwa motivasi siswa dalam mata pelajaran matematika siswa tergolong rendah. Siswa cenderung menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Selain itu nilai matematika siswa masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran, jika guru memberikan soal yang modelnya sedikit berbeda dari contoh, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Siswa sering tidak bisa menjawab ketika ditanya guru mengenai materi yang sudah disampaikan. Hal ini terbukti dari nilai pra penelitian yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB kelas V A memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,84 dan kelas V B memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,82 (lampiran 6 dan 7).

Faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai pada mata pelajaran matematika siswa adalah banyak siswa yang berfikir bahwa matematika itu sulit sehingga mereka merasa takut terhadap mata pelajaran matematika. Berawal dari matematika pelajaran yang sulit, menyebabkan kemalasan pada diri siswa dalam

mempelajari dan memahami konsep/materi yang ada pada mata pelajaran matematika. Selain itu juga pembelajaran yang bersifat monoton yang hanya berpusat pada guru, tidak adanya inovasi dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang bersifat menyenangkan, inovatif dan kreatif sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan kesulitan untuk memahami materi-materi pelajaran. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dicegah dengan cara menumbuhkan kemampuan pemahaman matematika. Apabila kemampuan pemahaman konsep matematika siswa baik maka akan memudahkan siswa untuk mempelajari tahap selanjutnya pada mata pelajaran matematika.

Mengatasi masalah-masalah di atas maka perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk mandiri, kreatif, dan lebih aktif, serta dapat menumbuhkan pemahaman konsep matematika dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Dalam pembelajaran dikenal berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Hamdayana:2014: 64). Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* adalah pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dan berpikir kritis untuk belajar sehingga dapat menumbuhkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, pemberian *tournament* membuat siswa berusaha menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *tournament*, sehingga siswa akan memahami konsep yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi (Lakkiran, D., Abdul R., Arif T.:2015: 381). Model pembelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi dan kemampuan pemahaman konsep materi KPK dan FPB siswa kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD Negeri Wonolopo 01.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini.

1. Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa materi KPK dan FPB kelas V di SD Negeri Wonolopo 01.
2. Standar kompetensi melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah dan kompetensi dasar menggunakan faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB.
3. Motivasi siswa dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB kelas V di SD Negeri Wonolopo 01.
4. keefektifan berasal dari kata efektif, menurut kamus besar bahasa indonesia yang berarti berhasil. Dalam penelitian ini dikatakan efektif jika kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas eksperimen lebih baik dari kemampuan pemahaman konsep kelas kontrol dan motivasi belajar matematika kelas eksperimen lebih baik dari motivasi belajar matematika kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disusun adalah.

1. Apakah kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas V di SD Negeri Wonolopo 01 materi KPK dan FPB melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dari pada melalui model pembelajaran ekspositori ?

2. Apakah motivasi siswa dalam pembelajaran matematika kelas V materi KPK dan FPB di SD Negeri Wonolopo 01 melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dari pada melalui model pembelajaran ekspositori ?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi penelitian yang terkait untuk mata pelajaran matematika dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Membantu guru dalam memecahkan masalah yang muncul dalam pembelajaran serta meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru sekolah dasar dalam membelajarkan matematika.

b) Bagi Siswa

Siswa dapat bekerjasama dalam mengembangkan pemahaman konsep pelajaran dan meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB.

c) Bagi Sekolah

Berkontribusi positif dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran matematika serta menambah inovasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah.

d) Bagi Peneliti

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika dan motivasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran ekspositori.