

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Pendidikan juga dapat dikatakan sarana untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan kompeten. Pada umumnya kemajuan suatu bangsa tidak lepas dari kemajuan pendidikan, semakin berkualitas pendidikan disuatu negara akan semakin menentukan kemajuan negara tersebut. Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini begitu memprihatinkan. Data yang diperoleh dari UNESCO tahun 2015 menempatkan Indonesia pada urutan 10 negara dari 14 negara berkembang. Hal ini disebabkan oleh efektivitas pendidikan yang rendah, sistem pendidikan yang sering berubah dan juga terpakunya pada standarisasi pendidikan. Banyak dari pelaku pendidik Indonesia hanya terpaku pada standar pendidikan.

Standar pendidikan membuat siswa Indonesia hanya memikirkan bagaimana agar mencapai standar pendidikan saja, bukan bagaimana agar pendidikan yang diambil efektif dan dapat digunakan. Siswa mengesampingkan bagaimana cara agar memperoleh hasil atau lebih spesifiknya nilai yang diperoleh, yang terpenting adalah memenuhi nilai di atas standar saja. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Bahwa Pendidikan Nasional adalah usaha secara sadar atau terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kebiasaan,

kecerdasan, dan ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 UU No. 20 tahun 2003).

Pendidikan yang berkualitas adalah pembelajaran yang berkualitas, sedangkan pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari efektivitas proses pembelajaran, dimana siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi baik antar siswa, siswa dengan pendidikan dan siswa dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014).

Pembelajaran dan belajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Gagne dalam (Kusmaryono, 2013: 38) belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus-menerus. Belajar sendiri memerlukan adanya stimulus dari guru bersama ingatan awal siswa maka munculah respon siswa sehingga terjadi adanya perubahan perilaku. Jadi belajar memerlukan stimulus dan respon.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran inti yang diberikan atau diajarkan kepada

siswa pada setiap jenjang pendidikan. Berawal di tingkat sekolah dasar yang membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif Piaget dalam (Komalasari, 2010: 20) pada jenjang SD tahap perkembangan kognitif anak adalah tahap operasional konkret, dimana anak berfikir secara logis dengan menggunakan benda-benda konkret. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pembelajaran matematika dalam setiap kesempatan, hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika serta memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan Gagne dalam (Kusmaryono: 39) belajar matematika terdiri dari objek langsung dan objek tidak langsung. Objek langsung antara lain kemampuan menyelidiki, kemampuan memecahkan masalah, ketekunan, ketelitian, disiplin diri, bersikap positif terhadap matematika. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permasalahan (*problem solving*) sangat diperlukan untuk pembelajaran matematika dan pemilihan model pembelajaran yang tepat dengan materi akan mampu menarik perhatian siswa dan terciptalah pembelajaran yang bermakna. Hal ini selaras dengan Ausubel dalam (Komalsari, 2010: 21) dimana belajar merupakan asimilasi bermakna.

Kegiatan pembelajaran matematika yang efektif adalah kegiatan pembelajaran yang terpusat kepada siswa serta mampu mengembangkan kreativitas siswa. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang digunakan guru dalam membuat inovasi pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Pembelajaran akan berhasil jika suasana belajar di dalamnya membuat siswa nyaman dan terus tertantang untuk menunjukkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya sehingga tidak hanya guru yang aktif di dalam kelas namun justru siswa yang menjadi subjek pembelajaran (*student center*). Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4 Ayat 4 yang menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan memberi keteladanan, membangun motivasi belajar, dan membangun kreativitas siswa. Pembelajaran yang bermakna jika guru mampu berperan sebagai *fasilitator* dalam proses pembelajaran. Dimana guru mampu mengelola kelas semenarik mungkin dengan berbagai model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan membangkitkan keaktifan belajar siswa hingga hasil belajarnya maksimal. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari seringnya siswa bertanya, kemampuan siswa

mengemukakan pendapat dan seringnya menjawab umpan dari guru. Sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, bukan merasakan pembelajaran sebagai beban. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, seringkali guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya mata pelajaran matematika.

Walaupun terdapat banyak model dan metode yang inovatif, namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada Ibu Tyas Nurvitasari dan Siti Sholehah selaku guru kelas 4 pada tanggal 10 November 2016 di SDN Tambakroto dengan menggunakan dua sampel, yaitu kelas 4A dan 4B maka didapat data dari daftar hasil nilai siswa bahwa dari 34 siswa kelas 4A hanya terdapat 15 siswa yang memiliki keaktifan yang tinggi dan di kelas 33 siswa 4B terdapat 19 siswa yang mempunyai keaktifan yang tinggi ketika pembelajaran matematika. Hal ini berdampak pada nilai belajar siswa.

SD Negeri Tambakroto ketuntasan nilai belajar Matematika saat dilaksanakan tes ulangan harian hanya sekitar 50% siswa yang tuntas melampaui KKM. Guru sudah berusaha untuk menggunakan metode diskusi namun hanya terdapat beberapa siswa saja yang aktif mengemukakan pendapat dalam kelompoknya. Sehingga, hasil belajar tinggi hanya diperoleh siswa yang mendominasi dalam kelompoknya. Ditambah lagi terdapat permasalahan dalam penyampaian materi sistem bilangan bulat terutama untuk soal cerita bagi siswa kelas 4, misalkan mereka akan melakukan operasi hitung yaitu: suhu udara di London -21°C , sedangkan udara di Jerman 5°C lebih tinggi daripada London. Berapa $^{\circ}\text{C}$ udara di Jerman; dan sebagainya.

Masalah yang muncul dalam kaitannya soal-soal tersebut adalah bagaimana memberikan penjelasan dan memecahkan permasalahan serta bagaimana cara menanamkan pengertian operasi bilangan bulat secara konkret, karena kita tahu bahwa pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang bersifat konkret menuju hal-hal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu penyelesaian soal cerita dapat diselesaikan menggunakan empat langkah dalam rencana meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang terkenal dengan nama strategi Polya, yaitu: pemahaman masalah, perencanaan pemecahan masalah, melaksanakan perencanaan pemecahan masalah, dan melihat kembali kelengkapan perencanaan masalah. (Susanto, 2013: 202-203). Akan tetapi tidak kalah penting dalam pembelajaran matematika yang harus diperhatikan adalah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi.

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur (Taniredja dkk, 2014: 55). Akan tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok, setiap individu mempunyai dorongan dan persaingan antar individu yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok (Taniredja dkk, 2014: 55-56). Model pembelajaran yang tepat akan dapat mengembangkan seluruh potensi yang terdapat pada diri siswa sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif sehingga nilai belajar tinggi. Atas dasar itulah guru harus mampu mengadakan inovasi model pembelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ini sesuai dengan masalah yang hendak dikaji karena model ini siswa diharapkan dapat bekerja sama secara kelompok sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar. Sehingga model *Teams Games Tournament (TGT)* ini cocok digunakan untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Oleh karena itu agar siswa mudah dalam memecahkan masalah matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat supaya hasilnya maksimal peneliti menggunakan model *Teams Game Tournament (TGT)*, model ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika kepada siswa kelas 3-6 atau pada kelas lebih tinggi yang belum siap menerima aljabar lengkap Slavin (2011: 11). Pada dasarnya *TGT* merupakan model pembelajaran yang bertujuan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan hal yang terpenting adalah mempelajari materi dan menyelesaikan tugas secara berkelompok.

Dari latar belakang di atas, tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, penulis tertarik untuk meneliti efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap pemecahan masalah matematika dalam proses pembelajaran matematika di SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya nilai belajar siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi bilangan bulat.

2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran konvensional.
3. Ketika berdiskusi hanya terdapat beberapa siswa saja yang mendominasi kelompok.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dalam penelitian ini tidak semua masalah dapat diteliti, karena keterbatasan sarana dan prasarana, waktu dan lain-lain maka pembatasan masalahnya hanya akan memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang dikaji adalah efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap pemecahan masalah matematika.
2. Hasil belajar kognitif yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat setelah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT*.
3. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat.
4. Efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan rata-rata model kooperatif tipe team games tournament (*TGT*) lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah “apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas 4 di SDN Tambakroto.”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas 4 di SDN Tambakroto.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1.6.1.1 Sebagai referensi dan bahan kajian untuk menambah wawasan guru dalam memperbaharui kegiatan pembelajaran.

1.6.1.2 Sebagai sumbangan peningkatan pemahaman dan mutu belajar bagi dunia pendidikan.

1.6.1.3 Sebagai masukan metode pembelajaran yang inovatif untuk mata pelajaran matematika yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Membantu siswa menerapkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga pelajaran mudah diingat, dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet (TGT)*, serta mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memodifikasi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet (TGT)*.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar, memberikan pengetahuan baru untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam belajar matematika, meningkatkan kualitas pendidikan sekolah yang semakin maju, dan dapat dijadikan acuan sebagai inovasi metode pembelajaran di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Penulis

Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru untuk terus mencari inovasi-inovasi pembelajaran serta memperkaya cara meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah.