

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia dalam pembangunan sumber daya manusia. Salah satu kaidah manusia dalam bermasyarakat adalah kemampuan bernalar dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ide abstrak yang melibatkan simbol-simbol. Oleh karena itu, konsep matematika harus dipahami sebelum memanipulasi simbol-simbol tersebut (Nurhayanti, 2022).

Menurut Susanto dalam Arrahim & Fatimah (2018:156), tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam 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 menjelaskan keadaan atau masalah, (5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Siti Komariah,dkk (2018:44) Matematika terdapat banyak bahan kajian di dalamnya, salah satunya materi operasi hitung, di dalam proses pembelajaran terdapat hal-hal yang harus peserta didik pahami sehingga pembelajaran bisa terlaksana dengan baik dan berkelanjutan. Tanpa adanya pemahaman konsep matematika peserta didik tidak akan dapat memahami aturan-aturan yang relevan dalam suatu pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan ini mungkin tidak terdengar berlebihan karena selain memiliki sifat yang abstrak, matematika juga memerlukan pemahaman konsep yang baik. Menurut Vivi Utari, dkk (2012:33) “salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah dapat memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara akurat dalam pemecahan masalah”. Memiliki pemahaman konsep yang baik bertujuan untuk memahami konsep baru dan diperlukan pemahaman konsep sebelumnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan dalam mempelajari matematika salah satu yang harus ditekankan kepada siswa adalah bisa memahami konsep. Sebab jika siswa tidak paham akan konsep maka siswa akan merasa kesulitan dalam menghadapi masalah, baik dari yang termudah ataupun yang tersulit.

Menurut Sanjaya dalam Wijaya (2016:7) berpendapat bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Pemahaman konsep sangat penting untuk ikut serta dalam pembelajaran agar siswa dapat memahaminya dan menjelaskannya kembali atau menerapkannya dengan cara yang berbeda. Dalam mempelajari matematika, seorang siswa terlebih dahulu harus memahami konsep matematika agar dapat memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya di dunia nyata, serta mengembangkan tujuan lain untuk belajar matematika. Memahami konsep-konsep matematika merupakan dasar dari pembelajaran matematika.

Adapun indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu, (3) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis dan (4) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Kelas 1 SDN Wanasari 04 Kabupaten Bekasi, peneliti melihat beberapa permasalahan yang muncul dalam pemahaman konsep pada pembelajaran Matematika di kelas I yang belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat saat guru menjelaskan materi operasi hitung, siswa belum mampu memahami dan menjelaskan kembali suatu konsep dalam materi operasi hitung, hal ini dapat terlihat dari kesulitan siswa dalam menyatakan ulang sebuah konsep pada saat guru menyampaikan materi mengenai operasi hitung dan menanyakan jelaskan apa yang dimaksud penjumlahan, siswa masih kesulitan menjelaskan kembali sehingga dapat dikatakan siswa belum dapat menjelaskan ulang materi yang dipelajari. Contohnya ketika guru memberikan soal menghitung gambar hewan ada 8 ekor kelinci, kemudian 5 ekor datang bergabung. Jadi semuanya ada berapa kelinci. Saat guru meminta siswa menjawab soal penjumlahan tersebut beberapa siswa menjawab dan ada siswa yang masih terlihat kebingungan dalam menyelesaikan operasi penjumlahan tersebut.

Kemudian guru memberikan soal tentang materi pengurangan, contohnya: hitunglah pengurangan bersusun $15 - 8 =$ Pada operasi pengurangan siswa mengalami kesulitan dalam mengurangi bilangan yang besar dikurangi bilangan yang kecil, siswa tidak bisa menentukan hasil dari 8 dikurang 5 terlihat siswa ragu dan masih kesulitan dalam berhitung, sehingga dalam hal ini siswa belum mampu menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu. Selanjutnya, saat guru memberikan soal operasi hitung bilangan dengan menghitung jumlah benda siswa terburu-buru dalam mengerjakan soal, jawaban siswa seringkali keliru karena terburu-buru ketika menghitung benda, dan masih

kesulitan di saat menghitung pengurangan. Sehingga dalam hal ini siswa belum mampu mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Kemudian pada soal cerita contohnya : Ibu membuat 12 kue, kemudian diberikan kepada Boni 4 kue. Kue ibu sekarang tersisa? Siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal cerita tersebut karena mereka pikir ini dikerjakan dengan cara penjumlahan, sehingga siswa belum mampu mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Pada saat pembelajaran belum terlihat menggunakan pembelajaran bervariasi, salah satunya guru masih menggunakan pembelajaran monoton yaitu menjelaskan dan memberikan latihan soal. Sebaiknya, pada proses pembelajaran matematika ini adanya pembelajaran menggunakan permainan agar siswa dapat terhibur dalam belajar, karena pada prinsipnya karakteristik anak sekolah dasar itu adalah belajar sambil bermain. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran mempersulit proses pembelajaran, membuang waktu dan tenaga secara tidak perlu. Melalui penggunaan model pembelajaran yang berbeda, siswa lebih aktif dalam belajar. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran, maka tujuan pembelajaran yang direncanakan oleh guru dapat tercapai, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Menurut peneliti kegiatan pembelajaran ini kurang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan lebih didominasi oleh guru, dari guru masuk ke ruang kelas, mengajar, memberi contoh soal sesuai materi yang sedang dipelajari dan memberikan tugas. Meskipun dengan memberikan tugas, banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan karena masih sulit memahami materi matematika yang diberikan. Hal ini adalah hambatan sebagian besar siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan. Dalam artian lain jika seorang siswa tidak dapat memahami konsep dalam

matematika maka akan kesulitan dalam mengerjakan soal dalam bentuk berbeda.

Mempertimbangkan permasalahan di atas, peneliti menawarkan alternatif untuk meningkatkan konsep siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerjasama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang untuk menginspirasi siswa agar lebih semangat dalam belajar (Endah, 2017:98). Selain itu, menurut Slavin (2011:4) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu memahami topik, memeriksa dan mengoreksi jawaban salah temannya dan melakukan kegiatan lain untuk mencapai pembelajaran yang tinggi. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI yaitu mereka suka bermain dan bekerja dalam kelompok untuk memudahkan siswa memahami konsep.

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). Model TGT ini dapat menciptakan lingkungan kelas yang efektif dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan selalu termotivasi untuk mencapai keberhasilan serta dapat memperjelas pemahamannya terhadap konsep yang dipelajari. Dengan tipe ini, beberapa langkah harus dilakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa secara aktif mencari solusi dari masalah dan berbagi pengetahuannya dengan orang lain sehingga setiap siswa menjadi lebih mampu. Dalam pembelajaran gaya TGT ini, guru berkeliling memimpin siswa dalam kerja kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru.

Menurut Aris Soimin (2014:203) pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Adapun kelebihan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Aris Soimin dalam Armidi (2022:217) adalah (1) Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, (2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, (3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik, (4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Model ini sangat erat kaitannya dengan kemampuan individu maupun kelompok dalam menyelesaikan turnamen, sehingga model ini cocok untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model TGT adalah (1) Penyajian kelas, yaitu pembelajaran yang disampaikan secara garis besar dengan metode ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru; (2) Selanjutnya belajar kelompok, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang heterogen terdiri dari 5-6 anggota. Fungsi dari belajar kelompok adalah untuk memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik; (3) Kemudian *tournament* adalah sebuah struktur games yang dilakukan pada akhir minggu atau selesainya satu sub bab materi, setelah guru presentasi di kelas dan tim telah mengerjakan kerja kelompok pada lembar kegiatan dan (4) Langkah terakhir adalah penghargaan kelompok, di mana kelompok yang berhasil memenangkan permainan yang ditentukan dari kinerja masing-masing anggotanya diberikan penghargaan kepada kelompok tersebut. Dengan semua langkah-langkah pada model TGT, maka peneliti merasa bahwa model ini dapat

membantu dalam proses pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif dalam meningkatkan pemahamannya dalam matematika karena langkah-langkah TGT memiliki kaitan terhadap indikator pemahaman konsep yang diinginkan peneliti.

Adapun kaitan antara model pembelajaran TGT terhadap kemampuan pemahaman konsep adalah pada langkah presentasi kelas dan belajar kelompok terdapat indikator pemahaman konsep pertama yaitu, menyatakan atau mengungkapkan kembali konsep yang telah dipelajari. Pada langkah tournament terdapat indikator pemahaman konsep kedua yaitu menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu dan indikator pemahaman konsep ketiga yaitu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, kemudian indikator pemahaman konsep yang terakhir yaitu mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya memperbaiki proses pemahaman konsep pembelajaran Matematika yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas I SDN Wanasari 04 Kabupaten Bekasi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu menjelaskan kembali materi yang dipelajari.
2. Siswa belum mampu menggunakan, memanfaatkan langkah-langkah operasi hitung yang benar.
3. Siswa masih kesulitan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk operasi hitung.

4. Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal berbentuk pemecahan masalah.

C. Batasan Masalah

Dari sekian banyak permasalahan yang teridentifikasi, maka perlu dibatasi masalahnya pada pemahaman konsep Matematika dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas I di SDN Wanasari 04 Kabupaten Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “apakah melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pelajaran Matematika kelas I SDN Wanasari 04 Kabupaten Bekasi”?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui model model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Matematika kelas 1 SDN Wanasari 04 Kabupaten Bekasi.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, manfaat penelitian terdiri dari:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengembangan pengetahuan yang dijadikan sebagai referensi dalam mengatasi persoalan-persoalan yang berkaitan dengan model pembelajaran, khususnya mengenai aspek pemahaman konsep melalui model *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

- a. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 1 SDN Wanasari 04 Kab. Bekasi.
- b. Menyediakan lingkungan belajar yang lebih nyaman untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif di kelas untuk mencapai tujuan pemahaman konsep matematika.

2) Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- b. Sebagai bahan masukan guru, bagaimana cara penerapan dalam mengembangkan pemahaman konsep khususnya menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan kepada suatu lembaga pendidikan sekolah yakni anggota guru-guru dalam memberikan pelayanan yang terbaik bagi peserta didik. Secara khusus, menyediakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penelitian tindakan kelas.
- b. Memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam 45 Bekasi.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini agar memudahkan dalam pemahaman, maka peneliti memberikan definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan di mana siswa diharapkan dapat menyimpulkan suatu konsep matematika berdasarkan pengetahuan yang telah diterimanya, bukan hanya sebatas mengingat tetapi dapat mengaitkan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Indikator pencapaian pemahaman konsep adalah: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu, (3) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis dan (4) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Pemahaman konsep yang dimaksud di sini adalah pemahaman konsep matematika siswa kelas I SDN Wanasari 04.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, aktifitas seluruh siswa dilibatkan tanpa perbedaan status, siswa terlibat sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan yang memanfaatkan turnamen akademik dan kuis yang membentuk kelompok kecil beranggotakan 5-6 siswa yang beragam secara akademik, gender, ras, dan etnis. Inti dari model ini adalah adanya permainan dan turnamen, yang memiliki keunggulan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek yang akan dipelajari.

Langkah-langkah penggunaan Model kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) yaitu sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas : Menyampaikan materi pengajaran
2. Belajar kelompok : Para siswa bekerja dengan lembar-lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi sebelum melakukan tournament
3. Permainan : Dalam TGT merupakan *games* akademik yang berisi pertanyaan- pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan kerja tim yang telah dilakukan.
4. Pertandingan : *Tournament* adalah sebuah struktur dimana game akademik berlangsung dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen
5. Penghargaan Kelompok : Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.