

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah hak asasi setiap orang. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan dapat menjadikan manusia lebih berkembang dan berpikir kritis sehingga dapat berkontribusi dalam memajukan negara. Karena dengan pendidikan, negara dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter dan berkualitas. Salah satu aspek pendidikan adalah belajar di sekolah yang mencakup berbagai bidang studi. Salah satu bidang studi yang diajarkan kepada siswa di sekolah dasar adalah matematika.

Depdiknas pada tahun 2001 dalam Handayani (2020) menyatakan bahwa, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau sesuatu yang di pelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yaitu tentang penalaran. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari secara bertahap dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suherman, dkk. dalam Rusmana dan Isna (2012) bahwa konsep matematika disusun secara hierarkis, terstruktur, logis dan sistematis. Konsep ini mulai disusun dari konsep yang sederhana sampai dengan konsep yang lebih kompleks, karena sifat matematika yang hierarkis, pembelajaran matematika berlangsung secara bertahap, berurutan, disesuaikan dengan tingkat perkembangan cara berpikir siswa dan berkesinambungan berdasarkan pengalaman sebelumnya.

Menurut Susanto (2013:186) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.

Depdiknas secara khusus menyampaikan 5 tujuan pembelajaran matematika di SD sebagai berikut : 1) memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep dan menerapkan konsep atau logaritma, 2) menggunakan penalaran berdasarkan model dan sifat, memanipulasi matematika dalam generalisasi, menyiapkan bukti atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang melibatkan kemampuan untuk memahami masalah, membentuk model matematika dan menguraikan solusi yang dihasilkan, 4) mengkomunikasikan ide dengan menggunakan simbol, tabel, diagram atau cara lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah 5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Susanto, 2013, p. 190)

Untuk mencapai salah satu tujuan pembelajaran matematika, setiap guru hendaknya menanamkan pemahaman konsep matematis, menjelaskan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau logaritma untuk memberikan banyak informasi kepada siswa selama pembelajaran. Namun, banyak siswa saat ini menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, dan menakutkan. Hal ini dikarenakan banyak siswa beranggapan bahwa konsep matematika sulit untuk dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Matematika juga masih dianggap mata pelajaran yang menakutkan karena selalu melibatkan angka dan rumus. Pemahaman konsep matematis siswa harus disusun dengan baik dalam pikiran siswa, agar siswa mampu memahami konsep materi yang sedang di pelajari.

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk memahami materi. Siswa yang memahami konsep adalah siswa yang dapat mengembangkan pengetahuannya, menafsirkan, mencontohkan, mengelompokkan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan suatu objek atau peristiwa dengan bahasanya sendiri (Febriyanto Budi, 2018). Oleh karena itu, pemahaman konsep matematis sangat penting, karena penguasaan konsep matematis dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran dan menerapkan matematika di

kehidupan sehari-hari. Adapun indikator pemahaman konsep matematis menurut Klipatrik dalam Lestari & Yudhanegara (2018:81) di antaranya : 1) menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari, 2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika, 3) menerapkan konsep secara algoritma, 4) memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep matematika, 5) menyajikan konsep dalam berbagai representasi, 6) Mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 dan hasil observasi di SDN Sukamantri 01, peneliti menemukan masih banyak siswa yang kurang dalam memahami konsep matematika selama mengikuti proses pelajaran khususnya pada materi satuan waktu, seperti siswa belum mampu mengulang materi satuan waktu yang telah disampaikan oleh guru, siswa belum mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep materi satuan waktu, siswa belum mampu menerapkan konsep satuan waktu yang dipelajarinya secara algoritma, siswa belum mampu memberikan contoh atau yang bukan contoh dari konsep materi satuan waktu pada saat pembelajaran berlangsung, siswa belum mampu menyajikan konsep satuan waktu dalam berbagai representasi dan siswa belum mampu mengaitkan berbagai konsep satuan waktu matematika secara internal atau eksternal. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes soal satuan waktu yang diberikan oleh guru dan juga latihan soal satuan waktu yang diberikan oleh peneliti. Setelah peneliti menganalisis hasil pekerjaan siswa, hanya 6 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, dari 27 siswa. Sedangkan siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep matematika pada materi satuan waktu (jam, menit, dan detik) masih terdapat 77% atau sebanyak 21 siswa belum mencapai KKM di dalam kelas 2 SDN Sukamantri 01.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu digunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa, supaya siswa mudah untuk memahami konsep-konsep matematika, khususnya pada materi satuan waktu. Mengacu pada penjelasan tersebut dan keinginan kuat peneliti untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan

penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan konsep matematis siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Robert E (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT dapat mendorong keaktifan siswa untuk berpartisipasi menyelesaikan tugas akademik melalui kompetisi tim. Menurut pendapat dari Cahyaningsih dalam Isrok'atun dan Amelia Rosmala (2018:143) model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Kelebihan Model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014:207) : 1) model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. 2) model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, 3) model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran 4) model pembelajaran ini peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan milik N. Hasanah (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Di Sekolah Dasar.” Yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang diperoleh adalah pemahaman konsep matematika siswa sebelum tindakan, rata-rata ketuntasan hasil

Pemahaman Konsep Matematika siswa hanya 66,73 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%, lalu pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 76,73 dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%, lalu pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 77,88 dengan ketuntasan klasikal sebesar 73%. Selanjutnya siklus II pertemuan I meningkat menjadi 79,23 dengan ketuntasan klasikal sebesar 77% dan siklus II pertemuan II meningkat menjadi 83,07 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 2 Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Satuan Waktu Di SDN Sukamantri 01.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Siswa belum mampu mengulang materi satuan waktu yang telah disampaikan oleh guru.
2. Siswa belum mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep materi satuan waktu.
3. Siswa belum mampu menerapkan konsep satuan waktu yang dipelajarinya secara algoritma.
4. siswa belum mampu memberikan contoh atau yang bukan contoh dari konsep materi satuan waktu pada saat pembelajaran berlangsung
5. Siswa belum mampu menyajikan konsep satuan waktu dalam berbagai representasi.
6. Siswa belum mampu mengaitkan berbagai konsep satuan waktu matematika secara internal atau eksternal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis melakukan batasan dalam masalah agar penanganannya tidak melebar dan lebih mengerucut terhadap satu permasalahan yang ada. Maka penelitian ini hanya dibatasi pada siswa memahami konsep matematis materi satuan waktu yang disampaikan oleh guru melalui penerapan Model *Teams Games Toutnament* (TGT) Pada Materi Satuan Waktu Di SDN Sukamantri 01.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tourtnament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas 2 pada materi satuan waktu di SDN Sukamantri 01?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 2 Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Satuan Waktu Di SDN Sukamantri 01.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa pada pembelajaran matematika pada bahan pelajaran melalui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
  - b. Membantu siswa menerapkan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Untuk Guru

- a. Memberikan referensi metode pengajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.
- b. Membantu guru dalam usahanya menemukan bentuk pembelajaran yang lebih bervariasi

## 3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- b. Mengetahui masalah yang dihadapi siswa dalam proses mengajar

## **G. Definisi Operasional**

Untuk memberikan gambaran pada judul penelitian, berikut ini sedikit uraian mengenai judul penelitian :

### 1. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep matematis adalah suatu kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang terangkum dalam mengemukakan gagasan, mengolah informasi, dan menjelaskan dengan kata-kata sendiri melalui proses pembelajaran guna memecahkan masalah sesuai dengan aturan yang didasarkan pada konsep. Adapun indikator kriteria dalam memenuhi pemahaman konsep matematis adalah sebagai berikut :

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika.
- 3) Menerapkan konsep secara algoritma.
- 4) Memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep matematika.
- 5) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi.
- 6) Mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal.

## 2. *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa untuk memahami konsep matematika khususnya pada materi satuan waktu dengan merangsang keaktifan siswa untuk berpartisipasi menyelesaikan tugas akademik melalui kompetisi tim.. Di dalam *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 5 langkah yang harus diterapkan guru dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, diantaranya : 1) penyajian kelas, 2) belajar kelompok, 3) permainan, 4) kompetisi, 5) penghargaan kelompok.