

BAB

1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mencapai mutu pendidikan yang baik, menurut Ratnaningsih dalam Ainun, dkk (2015; 71) menetapkan bahwa siswa dari mulai sekolah dasar perlu dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama. Berdasarkan pendapat tersebut, maka perlu dikembangkan proses berpikir dan bernalar siswa dalam pembelajaran matematika untuk pengembangan diri siswa di masa yang akan datang. Dimana materi matematika merupakan materi yang abstrak dan merupakan ilmu pasti, sehingga menuntut kemampuan penalaran dalam mempelajarinya. Tapi dengan melihat kenyataan yang ada, hanya sedikit anak yang tertarik pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada praktek pengalaman lapangan, ditemukan kelemahan yang nampak dari prestasi siswa pada pelajaran matematika. faktor penyebabnya adalah rendahnya tingkat kemampuan penalaran matematik siswa kelas V11. Hal itu dapat terjadi karena sifat malas untuk berpikir dan berusaha untuk memecahkan masalah matematika. Siswa cenderung hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa ada interaksi. Sehingga pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dibutuhkan untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar matematika. Karena prestasi siswa menunjukkan keberhasilan dari suatu kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan kegiatan belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan di sekolah. Tetapi faktanya sekarang pembelajaran yang dilaksanakan masih banyak yang menggunakan pembelajaran konvensional dan model pembelajaran langsung yang hanya menekankan

pada tuntutan kurikulum sehingga dalam prakteknya siswa bersifat pasif dalam proses belajar.

Model yang relevan diperlukan untuk mengoptimalkan, meningkatkan, dan menumbuhkan kembangkan kemampuan penalaran matematis siswa. Model pembelajaran yang efektif dan diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Wahyudin dalam Purnamasari (2013; 4) menyatakan bahwa keuntungan lain dari belajar kooperatif termasuk pengembangan *skill-skill* penalaran, peningkatan penghargaan terhadap diri sendiri, perbaikan sikap dan pemahaman terhadap kaum minoritas dan budaya lain, serta penerimaan terhadap para siswa yang mengikuti trend dominan. Selain itu, menurut Wahyudin dalam purnamasari (2013; 4) juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah pengalaman yang dapat menanamkan kesadaran dalam diri para siswa bahwa mereka bersatu dalam suatu upaya bersama. Mereka akan berhasil atau gagal sebagai sebuah tim melalui belajar kooperatif, dan para siswa akan memahami bahwa mereka masing-masing bertanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman itu adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT), karena model pembelajaran ini menjadikan siswa berada dalam situasi kompetitif yang positif sehingga meningkatkan kekompakkan tim dan masing-masing bertanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran. Sehingga hal ini dapat membuat siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar dan berprestasi. Selain itu Slavin dalam Purnamasari (2013; 5) berpendapat bahwa dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam

mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang mengikuti permainan (*game*), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk melatih tanggung jawab siswa terhadap sesuatu. Ketika rasa tanggung jawab itu ada maka akan membuat siswa menjadi terpacu untuk mengasah kemampuan mereka sehingga hal itu berdampak pada prestasi siswa dalam belajar.

Slavin dalam Donni & Ani (2015; 255) menyatakan, dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Proses belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematik siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* terhadap kemampuan penalaran matematik siswa kelas V11”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan penalaran matematik siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) pada pokok bahasan himpunan di SMPK Santo Yoseph Kupang pada tahun ajaran 2016/2017?

2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) terhadap kemampuan penalaran matematik siswa pada pokok bahasan himpunan di SMPK Santo Yoseph Kupang pada tahun ajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan penalaran matematik siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) pada pokok bahasan himpunan di SMPK Santo Yoseph Kupang pada tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) terhadap kemampuan penalaran matematik siswa pada pokok bahasan himpunan di SMPK Santo Yoseph Kupang pada tahun ajaran 2016/2017

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan rasa percaya diri, saling bekerjasama satu sama lain, dan bertanggung jawab baik kepada dirinya maupun kepada satu tim.
 - b. Siswa lebih mudah memahami materi dan merasa senang belajar matematika.
 - c. Meningkatkan kemampuan penalaran matematik siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.
2. Bagi Guru

Guru memperoleh suatu variasi metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran matematika dan sebagai bahan untuk peningkatan kualitas pengajaran matematika di sekolah.

3. Bagi Sekolah

- a. Hasil perbaikan sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prestasi belajar mengajar siswa dan kinerja guru.

4. Bagi Peneliti

- a. Mendapat pengalaman langsung bagaimana penggunaan model pembelajaran yang baik dan menyenangkan terutama pada pelaksanaan *Teams Games-Tournament* (TGT) untuk mata pelajaran matematika.
- b. Memberi bekal agar peneliti sebagai calon pendidik siap melaksanakan tugas di lapangan sesuai kebutuhan.

1.5 Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan mempermudah pemahaman terhadap tulisan ini, maka perlu adanya penjelasan atau definisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengaruh adalah kekuatan yang ada atau timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Model pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam suatu kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang siswa dengan struktur kelompok heterogen.

3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) adalah suatu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar.
4. Kemampuan penalaran matematik adalah kemampuan untuk menyimpulkan, membuktikan suatu pernyataan, membangun suatu gagasan baru, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah matematika.