

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya pedagogis untuk mentransfer sejumlah nilai yang dianut oleh masyarakat suatu bangsa kepada sejumlah subjek didik melalui proses pembelajaran (Anwar, 2014: 64). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Tim Redaksi Fokusmedia, 2006: 58).

Pendidikan amatlah penting guna mencapai tujuan negara. Seperti yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke empat yang menyebutkan bahwa salah satu tujuan negara Indonesia ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan ini dapat tercapai hanya dengan pendidikan. Islam juga sangat menekankan betapa pentingnya pendidikan. Sebagaimana diterangkan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11:



يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا
يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۙ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "berikanlah kelapangan didalam majelis-majelis," maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (QS. Al-Mujadalah: 11)

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang berilmu memiliki keutamaan atau keistimewaan dimata Allah. Dimana orang-orang berilmu memiliki derajat dan kedudukan yang tinggi sebab Allah SWT mengangkat derajat orang-orang beriman, bertaqwa dan beramal sholeh serta berilmu pengetahuan. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya bagi umat manusia untuk menuntut ilmu.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting karena banyak hal yang disekitar selalu berkaitan dengan matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Atikah Syamsi (2014: 17) yang menyatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang penting karena matematika merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan secara umum, dimana diperlukan pemahaman matematika secara baik untuk memahami dunia kita dan keterlibatan kita dalam masyarakat. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Sundayana (2014: 2) yang mengungkapkan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan dan ilmu pengetahuan dan teknologi dan matematika pula merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2013: 190) yang mengungkapkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika ialah agar siswa dapat memecahkan masalah matematika.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan ini sangatlah dibutuhkan siswa, hal ini tentu ada kaitannya dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan untuk mengembangkan cara berfikir siswa (Mulyati, 2016: 1). Kemampuan pemecahan masalah pula merupakan langkah awal bagi siswa untuk menciptakan ide-ide dan pengetahuan baru serta mengembangkan keterampilan-keterampilan matematika kedepannya. Artinya kemampuan pemecahan masalah matematika tidak hanya menekankan pada kemampuan memahami konsep melainkan lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berfikir siswa dalam menyelesaikan masalah

matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sangatlah penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Branca (Adhar Effendi, 2012: 9) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam pembelajaran matematika.

Berbeda halnya dengan kenyataan yang ada di lapangan, dimana ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih terbilang rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kodariyati dan Astuti (2016: 93–106) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD”. Kodariyati dan Astuti menemukan bahwa rendahnya kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswa disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran ekspositori yaitu diantaranya adalah ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pembelajaran yang demikian tentunya membuat kemampuan pemecahan masalah siswa sulit untuk berkembang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI MI Al-Muhajirin, peneliti juga menemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada saat memecahkan masalah matematika. Hal ini terlihat pada saat menyelesaikan soal pemecahan masalah, siswa terlihat sangat kebingungan dan banyak dari mereka yang tidak tahu bagaimana cara menyelesaikan soal tersebut padahal ketika disandingkan soal rutin, siswa bisa menjawab soal dengan baik. Ini menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam menjawab soal pemecahan masalah matematika masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, penggunaan variasi metode pembelajaran sangatlah diperlukan. Hal ini seperti yang Allah anjurkan dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي
 هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

Ayat di atas berkenaan dengan kewajiban belajar dan metodenya. Dalam ayat ini, Allah SWT menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW dan umatnya untuk belajar dan mengajar menggunakan metode pembelajaran yang baik (billatiy hiya ahsan). Dari ayat ini, sehingga dapat dikorelasikan dengan ayatayat lain yang mengandung interpretasi tentang metode be;ajar dan pembelajaran berdasarkan konsep Qur’ani.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ialah model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang dirancang secara khusus untuk memberikan dorongan kepada siswa agar dapat bekerja sama didalam kelompok kecil dengan cara saling membantu satu sama lainnya untuk memahami suatu materi, memeriksa, dan memperbaiki jawaban antar anggota kelompok serta kegiatan lainnya dengan tujuan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi (Suyanto, 2013:142). Hal ini sejalan dengan pendapat Abdulhak (2001:19) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui proses berbagi antara siswa, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara siswa itu sendiri. Model pembelajaran kooperatif ini memiliki beberapa tipe, salah satunya ialah tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu dari tipe dalam model kooperatif yang mudah untuk diterapkan dimana model kooperatif dengan tipe ini mengandung unsur permainan di dalamnya sehingga membuat siswa lebih rileks, menumbuhkan rasa

tanggung jawab serta kerja sama antar teman (Hamdani, 2011: 92). Dengan diterapkannya model kooperatif tipe TGT ini akan mengajak siswa belajar sambil bermain. Hal ini mengingat bahwa anak seusia Madrasah Ibtidaiyyah tergolong usia anak-anak yang secara psikologis masih sangat senang bermain. Belajar sambil bermain perlu diterapkan agar peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Pada model kooperatif tipe TGT ini siswa akan belajar dengan berkelompok. Tiap kelompok berisi siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen dalam jenis kelamin, suku, maupun kemampuan akademiknya. Siswa akan saling bekerja sama dan saling memberikan pemahaman kepada tiap anggota kelompok mengenai materi yang sedang dipelajari. Kemudian tiap kelompok akan mengikuti *games* dan *tournament* (pertandingan) di akhir pembelajaran dan guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan *games* dan *tournament*. Model TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, interaksi positif antar siswa, dan kemampuan dasar siswa. Model TGT dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan, karena didalamnya mengandung unsur permainan dan turnamen yang diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif, bersemangat dan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran (Uyun, Mardiyana, dan Saputro, 2016: 671). Dengan diterapkannya model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), maka diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Keliling Lingkaran Siswa Kelas VI MI Al-Muhajirin”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa rendah

2. Hasil belajar rendah
3. Siswa kurang tertarik belajar matematika
4. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru
5. Guru belum menerapkan model kooperatif tipe TGT.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada variabel model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan variabel kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi keliling lingkaran kelas VI MI Al-Muhajirin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi keliling lingkaran siswa kelas VI MI Al-Muhajirin?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VI MI Al-Muhajirin?
3. Seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VI MI Al-Muhajirin?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi keliling lingkaran siswa kelas VI MI Al-Muhajirin.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VI MI Al-Muhajirin.
3. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa matematika kelas VI MI Al-Muhajirin.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika, yaitu dapat digunakan untuk menambah wawasan dan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam mengembangkan model-model pembelajaran, lebih khususnya model model pembelajaran yang dapat membuat kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi berkembang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah pengetahuan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika di MI Al-Muhajirin atau bisa juga di SD/MI lain yang mengalami kasus yang sama.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa ialah siswa mendapat pengalaman belajar matematika yang berbeda, sehingga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang dimiliki siswa.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti ialah peneliti dapat mendapatkan banyak wawasan dan pengalaman baru yang dapat digunakan peneliti sebagai bekal menjadi guru yang profesional,

terutama dalam merancang dan melaksanakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

