

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan cepat pada zaman ini, manusia di tuntut untuk mempunyai keahlian serta ketrampilan pada bidangnya masing-masing sesuai dengan kebutuhan zaman. Pendidikan adalah suatu hal yang penting dimana suatu proses pengembangan potensi diri menjadi manusia yang utuh dan bertanggung jawab. Dengan adanya pendidikan maka seseorang tersebut akan memiliki keahlian, budi pekerti, serta pengalaman yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungannya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu negara, semakin berkembang pendidikan dalam suatu negara maka semakin maju dan berkembang pula negara tersebut.

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mendasar terstruktur dalam proses pembelajarannya serta terorganisasi dan berkelanjutan. Oleh karena itu, matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan yang mana memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Dian et al., (2020) bahwa Pendidikan matematika mempunyai peran yang sangat penting karena matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Matematika juga suatu ilmu yang abstrak dan memiliki peran yang sangat penting dalam belangsungnya kehidupan sehari-hari. Namun masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah suatu pelajaran yang sulit, membosankan dan menakutkan sehingga banyak siswa kurang tertarik dengan matematika

dan mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep serta memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu tujuan pembelajaran ilmu matematika adalah agar siswa mampu memahami masalah, merencanakan model penyelesaian, menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi yang telah di dapat.

Mata pelajaran matematika memiliki banyak macam bentuk soal, mulai dari soal latihan yang berbentuk bilangan matematika sampai dengan soal latihan yang berbentuk cerita. Semakin banyak siswa menyelesaikan pemecahan masalah maka semakin mudah untuk siswa menyelesaikan masalah yang yang dihadapi. Menurut Delima (2019) mengatakan bahwa, Kemampuan yang digunakan untuk memecahkan masalah matematika sangatlah rumit bukan hanya dapat menjawab soal yang diberikan saja akan tetapi peserta didik dituntut untuk dapat memiliki kemampuan memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai perencanaan, dan memeriksa kembali hasil yang telah diperoleh. Oleh sebab itu kemampuan peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik nantinya. Soal matematika dalam bentuk cerita yang berisikan masalah akan memberikan motivasi kepada siswa tersebut untuk mempelajari matematika lebih dalam lagi, bagaimana siswa akan berusaha menemukan strategi pemecahan masalah secara matematis. Soal pemecahan masalah berbentuk cerita juga menuntut para siswa supaya bisa berfikir secara logis, sistematis, kritis dan kreatif.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika yang dimaksudkan oleh (Permendikbud) nomor 58 tahun 2014, tersebut adalah siswa mampu memahami konsep matematika yang mana mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep serta menggunakan algoritma secara efisien dan akurat dalam pemecahan masalah matematika. Berdasarkan tujuan (Permendikbud) nomo 58 tahun 2014 tersebut menunjukkan bahwa pemecahan masalah adalah suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi kegiatan pembelajaran penyelesaian masalah matematika masih belum dijadikan sebagai kegiatan utama dalam proses pembelajaran matematika. Pembelajaran pemecahan masalah harus dikembangkan guna mendidik siswa untuk menyadari supaya dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut TN Aini (2019) guru harus menemukan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu guru diharuskan untuk dapat melaksanakan tugasnya sebagaimana mestinya dan dapat memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa di kelas. Penggunaan dan pemilihan model-model pembelajaran sebagai sarana penyampaian matematika di sekolah perlu diperhatikan guru agar proses belajar dapat menyenangkan, tidak membosankan, serta dengan mudah diterima oleh siswa (Yasa, 2014).

Sebagaimana dijelaskan diatas bahwa perlu diadakanya pembaruan dan perbaikan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan model yang digunakan guru dalam pembelajaran, yakni dengan mengubah model ceramah dengan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang dapat dipilih untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Model pembelajaran kooperatif menuntut agar siswa dapat terlibat dengan aktif dalam suatu pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan minat serta hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Desember 2022 dengan guru matematika SMP Sriwedari kota malang, ibu Fatchuria Maharani S.Si., S.Pd.,Gr. menyampaikan bahwa tingkat pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP Sriwedari masih kurang, hal ini dilihat dari hasil pengerjaan soal hasil tes siswa pada kelas VII yang berjumlah 16 siswa. Presentase siswa kelas VII yang mendapat nilai di atas KKM hanya mencapai 18,75%, dengan nilai KKM yang di tentukan oleh sekolah pada mata pelajaran matematika adalah 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal masih di bawah rata-rata. Pada hasil wawancara guru juga menyampaikan bahwa kebanyakan siswa masih kesulitan dalam memahami masalah matematika, hal tersebut juga disebabkan oleh faktor pandemi yang mana siswa dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara daring selama dua tahun, sehingga siswa kurang maksimal dalam melaksanakan pembelajaran matematika terutama pada materi matematika dasar, hal

tersebut menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP sruwedari. Oleh sebab itu siswa masih kurang mampu dalam memecahkan serta siswa juga masih kurang mampu dalam memodelkan masalah berbentuk matematis. Dalam pengamatan siswa juga masih kurang kreatif dalam menyelesaikan soal dalam beberapa jenis masalah matematika. Akibatnya kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Sruwedari masih tergolong dalam kelompok rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat Pengenalan lapangan Persekolahan (PLP). Strategi yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan metode klasikal yakni ceramah, diskusi dan Tanya jawab akibatnya siswa banyak siswa yang merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang memahami materi. Pada awal pembelajaran guru menerangkan sebagai pengantar pembelajaran, kemudian seluruh siswa di intruksikan untuk mengerjakan soal latihan yang telah di sediakan pada lembar kerja peserta didik. Selama proses pengerjaan, sebagian siswa mengerjakan soal secara individu sehingga dalam suatu kelas tersebut belum terdapat interaksi komunikasi antar siswa satu dengan yang lain. Interaksi antar siswa masih sangat minim, selain itu diskusi dalam kelas tersebut juga masih belum melibatkan semua siswa. Diskusi dalam mengerjakan soal latihan tersebut hanya di dominasi oleh beberapa siswa saja, kemudian sebagian yang lain masih pasif dalam menyemapiakan diskusinya. Darisini bisa kita lihat bahwa mayoritas siswa masih belum bisa maksimal dalam

menggunakan diskusi sesama teman kelasnya sebagai media untuk belajar. Oleh sebab itu, ketika siswa dihadapkan dengan permasalahan matematis masih kurang mampu untuk memecahkan atau menyelesaikannya.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaharuan dalam model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika. Pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan efektif apabila seorang guru dapat mengaplikasikan pendekatan yang tidak hanya tertuju pada aspek kognitif saja, akan tetapi juga dapat mengembangkan dalam bidang efektif. Dimana guru mampu membuat desain pembelajaran yang menarik sehingga arah dan tujuan pembelajaran dapat di capai sesuai dengan apa yang telah di harapkan, dan siswa juga tidak merasa jenuh dan malas ketika mengikuti pelajaran matematika. Adapun salah satu model pembelajaran yang menarik minat siswa dalam memecahkan masalah matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Alasan penulis menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam penelitian ini dikarenakan aktivitas pembelajaran TGT adalah proses dalam suatu permainan dan di rancang dengan pembelajaran akan membuat siswa merasa rileks dan disamping itu juga akan menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama yang terjalin terhadap diri sendiri maupun kelompok serta dapat menimbulkan saingan antar kelompok secara sehat dan keterlibatan antar semua siswa,

sehingga siswa merasa tertarik dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dapat membantu penulisan peneliti dalam melaksanakan penelitian diantaranya adalah jurnal hasil penelitian oleh Irianto. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan hasil peningkatan sebanyak 80% (Irianto Muhammad, 2019).

Dalam penelitiannya Maila Sari, juga menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang masih tergolong rendah disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang efektif dan relevan, sehingga didapatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang mana model pembelajaran TGT yang berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Maila Sari, 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mencoba mengkombinasikan atau menggabungkan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournament* dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal Pemecahan masalah. Berdasarkan uraian yang telah di paparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Sriwedari Kota Malang Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tounament* pada pokok bahasan penyajian data dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Sriwedari Kota Malang ?

1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Sebagai salah satu upaya dalam membatasi pembahasan agar tidak terlalu luas lebar sehingga penelitian ini lebih bisa terfokus untuk dilakukan untuk mencapai tujuan, maka penulis memberi batasan pada masalah :

1. Model pembelajaran yang di pakai dalam penelitian ini adalah model pembelajaran koopertif tipe TGT dalam meningkatkan pemecahan masalah matematika
2. Materi pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah materi kelas VII SMP yaitu Statistika yakni tentang penyajian data
3. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa kelas VII SMP Sriwedari.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Sriwedari Malang semester Genap Tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 14 siswa

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang bisa di dapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini di harapkan bisa mejadi bahan pertimbangan untuk penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

dalam upaya untuk meningkatkan mutu belajar siswa di SMP Sriwedari Malang pada bidang pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan Sebagai bahan pertimbangan oleh guru matematika kelas VII dalam proses pembelajaran matematika supaya dapat menentukan perangkat pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Koopertif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

3. Bagi Siswa

Dengan adanya perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa dapat termotifasi agar tidak merasa jenuh dan merasa senang dengan pelajaran matematika, dan diharapkan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika sehingga siswa mampu meningkatkan memecahkan masalah matematika.

4. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan serta mengembangkan perangkat model pembelajaran TGT Teams Games Tournament lebih lanjut ke tingkat yang lebih tinggi nantinya.