

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Pendidikan adalah jembatan untuk seseorang menerima ilmu yang mana dengan ilmunya dapat mengembangkan berbagai kemampuan dan membentuk watak manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang mulia dan sangat penting. Pendidikan adalah salah satu wadah untuk memperoleh ilmu pengetahuan, yang mana seseorang yang tidak tahu menjadi tahu dan dapat juga menambah ilmu seseorang yang telah ia miliki. Orang yang berilmu memiliki kedudukan yang mulia, karena Allah akan meninggikan derajat mereka.

Salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari adalah ilmu matematika. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan masalah berbagai persoalan praktis.¹ Mata pelajaran matematika telah diajarkan kepada siswa sejak dasar sampai kejenjang perguruan tinggi, namun kegunaan matematika bukan hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan-perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berfikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, melakukan evaluasi hingga kemampuan pemecahan masalah.

¹Hamzah B. Uno & Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 109

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) menyatakan bahwa kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep, prosedur, penalaran dan komunikasi, pemecahan masalah dan menghargai matematika.²

Di dalam Permendikbud No 021 Tahun 2016 tentang standar isi menyatakan bahwa pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kompetensi sebagai berikut.³

1. Menunjukkan sikap logis, kritis, analitis, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.
2. Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, semangat belajar yang kontinu, pemikiran reflektif, dan ketertarikan pada matematika.
3. Memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika, serta sikap kritis yang terbentuk melalui pengalaman belajar.
4. Memiliki sikap terbuka, objektif, dan menghargai karya teman dalam interaksi kelompok maupun aktifitas sehari-hari.
5. Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan matematika dengan jelas dan efektif

Salah satu fungsi utama pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematika membantu siswa berfikir analitik dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari dan membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam menghadapi situasi baru.⁴

Polya mengembangkan solusi soal pemecahan masalah memuat empat

²Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Model Penilaian Kelas, (Jakarta : Depdiknas, 2006), hlm. 59

³Standar isi untuk satuan pendidikan dasar menengah, (Jakarta:BNSP,2016) , hlm. 121

⁴Utari Sumarmo, *Berfikir dan Disposisi Matematik Serta Pembelajarannya*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), hlm.445

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

langkah fase penyelesaian, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan.⁵

Selain itu Kenney menyarankan empat langkah proses pemecahan masalah matematika, yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan pemecahan masalah, dan memeriksa kembali⁶.

Sumarmo mengutip, Branca menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika bahkan proses pemecahan masalah matematis merupakan jantungnya matematika.⁷ Berdasarkan hal tersebut, maka kemampuan memecahkan masalah memegang peranan penting, dan sudah di anggap menjadi pusat atau jantungnya matematika bahkan menjadi bagian integral dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah matematika perlu dilatih dan dikembangkan pada diri siswa karena hal itu amat penting dalam matematika. Bukan hanya dalam memperdalam ilmu matematika tetapi juga dalam bidang studi lain, atau bahkan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

⁵Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2001), hlm. 84

⁶Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 257

⁷Utari Sumarmo, *Op. Cit*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian tersebut maka peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran matematika dengan cara meningkatkan kecakapan atau kemahiran matematika siswa tersebut agar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah. Namun, faktanya di lapangan belumlah sesuai dengan apa yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran matematika. Terutama bagi Negara Indonesia, saat ini dalam proses pembelajaran matematika terdapat banyak permasalahan, salah satu kesulitan siswa yaitu dalam memecahkan masalah.

Hal ini didukung oleh fakta bahwa Indonesia menduduki peringkat bawah dalam kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil studi PISA (*Program for Internasional Student Assesment*) tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia baru bisa menduduki peringkat 69 dari 79 negara. Hasil observasi tersebut didukung oleh studi internasional seperti *Thrends International Mathematics Science Study* (TIMSS) yang menunjukkan bahawa siswa Indonesia berada pada rangking 36 dari 49 negara.

Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa hanya menghafal pengetahuan yang diberikan oleh guru dan kurang mampu menggunakan pengetahuan tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata. Sehingga jika siswa menemui soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah, mereka tidak mampu menentukan masalah dan merumuskannya. Terkait dengan kendala dalam kemampuan pemecahan masalah tersebut,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diantaranya; (1) siswa lebih mengutamakan soal yang dapat diselesaikan dengan menggunakan prosedur rutin (menerapkan hafalan rumus) dan sesuai contoh yang diberikan, (2) siswa sangat mudah menyerah ketika diberikan permasalahan non rutin, dan (3) siswa belum mampu menggunakan strategi yang tepat dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika di sekolah selama ini pada umumnya menggunakan sajian berikut: 1) diajarkan teori/definisi/teorema, 2) diberikan contoh-contoh, 3) diberikan latihan atau soal. Pembelajaran semacam ini biasa disebut dengan pembelajaran konvensional. Pola pembelajaran semacam itu menyebabkan guru lebih mendominasi pembelajaran, sementara siswa hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik.

Jika kegiatan pembelajaran ini dibiarkan maka memungkinkan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang kurang efektif untuk mengakomodasi pengembangan siswa dalam pemecahan masalah matematika. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah diperkuat dengan kenyataan di lapangan terdapat masalah dalam pembelajaran matematika seperti yang di alami oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 25 Pekanbaru terlihat siswa dengan seksama mendengarkan, mengikuti, dan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan hasil pengujian soal tersebut didapatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa bermasalah, yaitu sebagian besar siswa belum

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mampu membuat unsur-unsur yang diketahui dan rumusan masalah dari suatu situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya, dan siswa belum mampu memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah pada soal yang diujikan dengan sempurna serta dalam menjawab soal siswa belum mampu menginterpretasikan hasil. Sehingga dalam menjawab soal yang diujikan siswa menjawab yang tidak sesuai dengan apa yang ditanya. Melalui tes berupa soal yang diberikan dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswanya dalam kemampuan pemecahan masalah belum dikuasai dengan baik, masih banyak siswa yang memiliki kendala untuk mengerjakan soal pemecahan masalah, hanya sebagian siswa saja yang cukup memiliki kemampuan pemecahan masalah.

Berkaitan dengan hasil tersebut, ditemukanlah masalah yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.

Adapun gejala-gejala rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ketika guru memberikan soal kepada siswa, hanya sebagian besar siswa yang mempunyai keberanian dan kemampuan menjawab dengan benar.
2. Sebagian besar siswa tidak dapat memahami dan mengidentifikasi apa saja yang diketahui dan ditanya dari soal.
3. Sebagian besar siswa tidak mampu menyelesaikan soal yang memerlukan analisa, karena siswa lebih cenderung menghafal konsep yang diberikan guru bukan memahaminya secara mendalam.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Sebagian besar siswa hanya mampu menyelesaikan soal yang tidak jauh berbeda dengan soal contoh dan soal-soal rutin yang dapat diselesaikan langsung dengan menggunakan rumus.
5. Sebagian besar siswa hanya menunggu guru membukakan langkah-langkah pengerjaan soal sehingga tidak ada inisiatif mengerjakan terlebih dahulu dengan kemampuan mereka.
6. Siswa yang tidak bisa mengerjakan soal akan cenderung meninggalkan atau menunggu jawaban dari teman ini hal yang sangat umum kita jumpai didalam kelas.

Terkait dengan gejala-gejala yang terjadi pada siswa, guru bidang studi SMP Negeri 25 Pekanbaru sudah berusaha banyak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Guru telah menerapkan pengajaran langsung (*explicit intruction*). Dalam model pembelajaran langsung (*explicit intruction*) ini, guru menyampaikan kompetensi/ tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang seang diajarkan, membimbing pelatihan kepada siswa, mengecek pemahaman siswa dan memberi umpan balik, memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan lanjutan.⁸ Selain itu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tersebut, guru juga telah mengadakan belajar kelompok, memberikan tambahan soal cerita, dan sebagainya. Namun, dengan adanya usaha ini siswa masih digolongkan memiliki kemampuan pemecahan

⁸Aris Soihimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 77

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah rendah. Jadi, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah.

Pada kurikulum 2013, siswa dituntut aktif dalam pembelajaran sehingga siswa secara tidak langsung harus dapat mengkomunikasikan hasil belajar Matematika. Dari pemaparan fakta ini diperlukan pembelajaran matematika yang dapat mengkondisikan siswa aktif dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menjadi lebih baik lagi. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengembangkan pola pikir matematis dan melibatkan siswa secara langsung dan aktif.

Selain itu, guru dituntut untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dalam arti kata siswa harus paham tentang pemecahan masalah matematika dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik merupakan suatu hal yang terpenting di dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Untuk mencari model pembelajaran yang baik perlu pula kita sesuaikan dengan materi, situasi dan kondisi kelas, media yang tersedia, dan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Karena efektivitas dan suatu model dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, situasi, dan guru itu sendiri. Dengan demikian, seorang guru harus mempergunakan model dengan pemberian pembelajaran yang bervariasi dan melibatkan siswa aktif dalam pembelajarannya sehingga meningkatkan daya kreativitas, berpikir kritis pada siswa, dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperkuat kemampuan pemecahan masalah pada siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Menurut Riyanto dan Yatim, model pembelajaran yang bisa memfasilitasi pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan mengaktifkan siswa diantaranya model pembelajaran kooperatif. “Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*”.⁹Salah satu model dari pembelajaran kooperatif ialah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dimana tipe tersebut mempunyai ciri khas games dan tournament yang akan menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut.¹⁰

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini, diyakini dapat membuat siswa lebih bersemangat dan berpikir kritis untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran dan juga keberadaan teman sebaya dalam kelompok belajar dapat mendorong teman lainnya untuk saling aktif dan produktif dikelas, dan nilai yang diperoleh merupakan rata tiap-tiap anggota kelompok, dengan demikian seorang siswa akan memotivasi siswa lain

⁹Riyanto dan Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 56

¹⁰Robert E Slavin, *Cooperatif Learning. Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 167

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk belajar lebih baik. Dalam model kooperatif tipe *TGT*, pemberian *tournament* membuat siswa berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *tournament*, sehingga siswa akan memahami pemecahan masalah yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini, dengan adanya kompetisi antar individu dan kelompok yang dirancang dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawabnya dalam games dan tournament, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan permasalahan yang bervariasi. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin yang dikutip Risnawati adalah suatu pembelajaran siswa dalam kelompok masing-masing untuk saling membantu dalam kelompoknya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan. Sehingga dengan adanya kerja sama dan saling membantu, siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam menyelesaikan soal dan dapat memecahkan menyelesaikan permasalahan yang diberikan pada soal.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mitra Sari Ayu Marti yang membuktikan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemecahan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah matematis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Kuok dan hasil penelitiannya juga mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas yang diberi dengan pembelajaran konvensional.¹¹

Selain faktor metode pembelajaran, faktor pengetahuan awal siswa yang berbeda-beda satu sama lain juga perlu diperhatikan, karna juga berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan pemecahan masalah terhadap pembelajaran matematika itu sendiri. Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat dari pengetahuan awal matematika siswa, hal tersebut memungkinkan terjadinya perbedaan penerimaan materi masing-masing siswa. Maka, siswa yang memiliki pengetahuan awal belajar yang baik secara tidak langsung sudah memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah karena siswa tersebut selalu mengendalikan dirinya untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan memiliki inisiatif dan berpikir kreatif untuk menemukan berbagai cara.

Dengan melihat dan memperhatikan pengetahuan awal siswa dalam pembelajaran matematika tersebut, yang bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan dan pengaruh bersama dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah

¹¹Mitra Sari Ayu Marti, *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament(TGT) Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Kuok Kecamatan Bangkinang Barat Kabupaten Kampar, 2012 (tidak diterbitkan)*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

matematis. Sehubungan dengan uraian permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Pengetahuan Awal Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 25 Pekanbaru”**.

B. Penegasan Istilah

Menghindari kekeliruan dalam memahami istilah yang dipergunakan dalam penulisan ini maka perlu dijelaskan pengertian sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif yang dikutip oleh Made Wena adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.¹²
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin yang dikutip Risnawati adalah suatu pembelajaran siswa dalam kelompok masing-masing untuk saling membantu dalam kelompoknya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan.¹³ Selain itu *Teams Games Tournament* (TGT) salah

¹²Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 189-190

¹³Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), hlm. 53

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar.¹⁴

3. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematis berdasarkan aspek memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, membuat penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.
4. Pengetahuan awal siswa digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang ditemukan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Masih ada siswa yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pembelajaran matematika.
- b. Rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan kurangnya penguasaan memahami penyelesaian soal dengan baik .
- c. Masih terdapat siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika menginginkan soal yang sama persis dengan contoh yang diberikan dan masih kesulitan dengan soal-soal yang non rutin dalam pembelajaran sehingga belum dapat

¹⁴Kurnia Eka Lestari, & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), hlm. 47

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang dilakukan dibatasi dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* (Teams Game Tournament) untuk kelas eksperimen dan pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung untuk kelas kontrol.
- b. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran ialah bidang statistika yaitu penyajian data kelas VII semester genap.
- c. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran langsung ?
2. Apakah terdapat perbedaan pengetahuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Apakah pengetahuan awal siswa berkontribusi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pengetahuan awal terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berpedoman pada rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran langsung.
- b. Mengetahui perbedaan pengetahuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Mengetahui besarnya kontribusi pengetahuan awal terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- d. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pengetahuan awal terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Penggunaan teori model kooperatif tipe *TGT* di tinjau dari Kemampuan awal siswa ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran matematika di SMP.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

c. Bagi Siswa

Penggunaan teori model kooperatif tipe *TGT* yang di tinjau dari pengetahuan awal siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.