

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

Pemahaman konsep matematika merupakan salah satu tujuan pelajaran matematika di sekolah yang harus dicapai. Pemahaman konsep bukan sekedar menghafal konsep melainkan memahami atribut-atribut konsep tersebut. Siswa secara aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, dan dapat menjelaskan dengan cara dan bahasanya sendiri. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep harus dimiliki oleh setiap siswa agar siswa mampu mempelajari matematika dengan baik.

Secara detail, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006, dijelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:¹

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

¹ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), h. 12.

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 tujuan pelajaran matematika tersebut, terlihat jelas bahwa memahami konsep matematika merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan dalam diri siswa. Pemahaman merupakan paham, mengerti dengan tepat dan benar. Sedangkan konsep merupakan menggambarkan secara abstrak tentang sesuatu dalam pikiran atau imajinasi. Dalam matematika, konsep merupakan suatu ide yang abstrak yang memungkinkan seseorang untuk menggolongkan suatu objek atau kejadian.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru bidang studi matematika SMP Tri Bhakti Pekanbaru, ternyata proses pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Selain itu, guru juga menggunakan metode diskusi dan belajar kelompok agar pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Namun, ternyata masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep matematika. Metode konvensional ini membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran. Kebiasaan pasif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian siswa takut dan malu bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Hal ini ditandai dengan gejala – gejala sebagai berikut:²

1. Sebagian besar siswa belum mampu mengerjakan soal yang diberikan apabila soal yang diberikan dalam bentuk lain dengan menggunakan satu rumus yang sama.

² Nova, Guru mata pelajaran matematika kelas VIII dan IX SMP Tri Bhakti Pekanbaru, *Wawancara*, (Pekanbaru, 21 Februari 2012, 09:45 WIB).

Hak Cipta Dilindungi 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. Sebagian besar siswa belum mampu menyelesaikan soal – soal cerita, merubah soal cerita dalam bentuk matematika.

Melihat gejala – gejala di atas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap pemahaman konsep matematika siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa dalam memahami konsep matematika yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Melalui model pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.³ Pada model ini siswa bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah pada akhir ayat 159 dalam surat Ali Imran:

... وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ
الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Artinya: “... dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakallah kepada Allah. Sungguh Allah mencintai orang yang bertawakal,”

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 56.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan.

Kebiasaan pasif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian siswa takut dan malu bertanya kepada guru. Oleh karenanya diperlukan metode tanya jawab agar siswa dapat membiasakan diri untuk bertanya materi yang tidak dipahami.

Bertanya adalah salah satu cara mengajar yang telah disampaikan Allah dalam beberapa ayat-ayat-Nya, contohnya surat Asy-Syu'araa' ayat 72.

قَالَ هَلْ يَسْمَعُونَكُمْ إِذْ تَدْعُونَ ﴿٧٢﴾

Artinya: “Dia (Ibrahim) berkata, “Apakah mereka mendengarmu ketika kamu berdoa (kepadanya)?”

Surat Asy-Syu'araa' ayat 73.

أَوْ يَنْفَعُونَكُمْ أَوْ يَضُرُّونَ ﴿٧٣﴾

Artinya: “atau (dapatkah) mereka memberi manfaat atau mencelakakan kamu?”

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen yang berjudul: **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Metode Tanya Jawab terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Tri Bhakti Pekanbaru.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Definisi Istilah

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang memotivasi para siswa untuk mampu menguasai lebih banyak konsep dan fakta yang disampaikan. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran dimana siswa-siswa dikelompokkan kedalam sebuah kelompok yang berisi 5-6 orang yang heterogen, baik dalam hal akademik, suku, ras, dan jenis kelamin. Inti dari model pembelajaran ini adalah *game* pada meja *tournament* untuk melihat sejauh mana perkembangan pemahaman konsep siswa.

Metode tanya jawab yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara siswa dan guru, dan metode yang sangat efektif untuk menarik perhatian siswa dan mempersiapkannya untuk menerima apa yang akan disampaikan oleh guru. Dalam metode tanya jawab adakalanya pertanyaan dilontarkan di awal pelajaran dan bisa juga di tengah-tengah, sesuai dengan tuntutan kebutuhan, agar konsentrasi siswa terfokus.

Pemahaman Konsep Matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah para siswa dibiasakan untuk memperoleh pengetahuan dengan cara menghubungkan konsep-konsep matematika yang telah dipelajari sebelumnya dengan konsep-konsep matematika baru yang akan dipelajarinya.



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.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran yang terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan leluasa dalam menyampaikan ide-idenya.
- b. Tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika rendah.
- c. Gaya belajar siswa masih cenderung menghafal bukan memahami.
- d. Kurangnya pemahaman siswa terhadap operasi aljabar, maupun kasus-kasus tertentu dalam menyelesaikan soal-soal.
- e. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Metode tanya jawab belum pernah diterapkan oleh guru matematika SMP Tri Bhakti Pekanbaru.

2. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti jika dibandingkan dengan luasnya ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, maka berdasarkan identifikasi masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi pada penerapan model pembelajaran yang akan diteliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*



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.

(TGT) dengan metode tanya jawab pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dan pemahaman konsep matematika pada pokok bahasan prisma dan limas.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat dirumuskan masalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP Tri Bhakti Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP Tri Bhakti Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu pemahaman konsep matematika sehingga siswa dapat memahami matematika dengan mudah, dan mengerjakan soal matematika dengan pengetahuan yang mereka konstruks sendiri.
- b. Bagi guru, dapat menjadi salah satu alternatif model dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas-kelas.
- c. Bagi peneliti, hal ini dapat dijadikan landasan berpijak untuk meneliti lebih lanjut dalam ruang lingkup yang lebih luas.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

