

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi individu dalam mewujudkan manusia yang seutuhnya. Dalam proses mengembangkan potensi diri ini, manusia melakukan kegiatan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Manusia akan selalu melakukan kegiatan belajar sepanjang hidupnya dan manusia diarahkan untuk dapat mengembangkan keterampilan, pola pikir, karakter, serta tingkah laku yang mencakup aspek-aspek tertentu. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Q.S al-Alaq (96): (1-5)

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Ayat tersebut mendeskripsikan proses penciptaan manusia dan menekankan urgensi tentang pentingnya ilmu dan pengetahuan. Tidak hanya itu, dalam ayat tersebut juga Allah SWT memerintahkan seluruh umat-Nya untuk senantiasa menuntut ilmu dan giat belajar. Karena dengan ilmu dan pengetahuan, kita sebagai umat-Nya dapat menunjukkan dan membuktikan bahwa kekuasaan dan kebesaran Allah SWT selalu mengelilingi kita.

Pada saat melakukan proses belajar mengajar, tentunya ada materi yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik. Materi-materi yang diajarkan, pada umumnya disebut sebagai mata pelajaran. Di Indonesia

sendiri, ada banyak sekali mata pelajaran yang diajarkan salah satunya adalah pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik karena pengetahuan matematika akan sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika akan membantu peserta didik untuk berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengidentifikasi pola-pola yang tentunya akan berguna dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh penerapan ilmu matematika yang paling sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari adalah berhitung seperti menghitung keuangan, mengelola keuangan, membagi-bagikan sesuatu, dan masih banyak lagi. Namun, pembelajaran matematika tidak hanya sebatas hitung-hitungan saja. Ada banyak sekali kemampuan matematika yang akan diajarkan untuk mengasah peserta didik. Berdasarkan National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) (2000) menetapkan ada lima standar kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh siswa, salah satunya adalah kemampuan representasi (Murtianto, Suhendar, & Sutrisno, 2019).

Representasi merupakan salah satu konsep yang diterapkan dalam pendidikan matematika untuk menerangkan berbagai fenomena penting terkait cara berpikir siswa. Segala sesuatu yang dihasilkan oleh siswa sebagai representasi merupakan ekspresi dari ide-ide matematis yang mereka tunjukkan dalam upaya mencari solusi untuk masalah yang sedang dihadapi oleh siswa (Rahmawati, Hudiono, & Nursangji, 2014). Kemampuan representasi matematis juga dapat diartikan sebagai kemampuan menyajikan kembali notasi, simbol, tabel, gambar, grafik, diagram, persamaan atau ekspresi matematis lainnya ke dalam bentuk lain (Lestari & Yudhanegara, 2015). Artinya, siswa diharapkan dapat menjelaskan ulang menggunakan cara sendiri terkait materi yang sudah disampaikan atau diberikan oleh pendidik. Hal tersebut harus dipahami siswa agar mampu mengkomunikasikan ide-ide matematika kepada orang lain. Ini menunjukkan bahwa standar kemampuan representasi merupakan

kemampuan yang harus ada pada pembelajaran matematika (Syafri, 2017). Representasi matematis adalah salah satu kompetensi yang selalu hadir dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini membantu siswa untuk memahami konsep abstrak matematika beserta hubungannya, kemudian mengkomunikasikan ide matematika serta penerapannya melalui permodelan yang bersifat kontekstual. Oleh sebab itu, kemampuan representasi matematis begitu penting dalam menunjang pemahaman konsep, pemecahan masalah dan komunikasi matematis yang menjadi dasar dalam pembelajaran matematika (Nangim & Hidayati, 2021).

Namun dalam kenyataannya siswa memiliki kesulitan ketika harus mempresentasikan ide-ide mereka ketika berhadapan dengan permasalahan matematika. Hal ini diperkuat dengan data dari *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) (2023: 3) mengenai hasil *Programme for International Student Assasement* (PISA) 2022 yang gambaran tes nya mencakup kemampuan literasi matematika termasuk representasi, skor negara Indonesia turun beberapa poin dari hasil PISA 2018, yangmana skor Indonesia sebesar 365 ini masuk ke golongan rendah dibandingkan dengan negara-negara lain.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Selli Mertiana, M.Pd.Mat selaku guru mata pelajaran matematika di SMPN 11 Bengkulu Tengah didapatkan hasil bahwa kemampuan representasi siswa memang masih sangat rendah. Ibu Selli menerangkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII masih banyak sekali yang dibawah KKM, siswa kesulitan untuk menerjemahkan soal-soal matematika dalam bentuk verbal maupun visual. Para siswa cenderung kesulitan menjawab soal yang berbeda dengan contoh-contoh yang sudah diberikan oleh guru ketika pelajaran, dan pada akhirnya mereka hanya menebak-nebak saja jawaban atas soal yang diberikan. Berdasarkan indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa representasi verbal dan visual yang masih sangat rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Rahmawati, Bambang

Hudiono dan Asep Nursangji yang berjudul “*Representasi Visual Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Verbal SPLDV Kelas IX SMP*” (Rahmawati, Hudiono, & Nursangji, 2014).

Banyak faktor lain juga yang mempengaruhi rendahnya kemampuan representasi matematis pada siswa. Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di SMPN 11 Bengkulu Tengah, peneliti mendapati sebagian siswa yang malu, segan, tidak berani dan tidak percaya diri untuk menyampaikan ide-ide ataupun materi dengan cara dan pemikiran mereka sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan cara konvensional yang kurang mendukung untuk mengembangkan kemampuan representasi matematis.

Memperhatikan masalah yang ada, maka perlu diterapkan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP dalam pembelajaran matematika agar memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep. Peneliti menentukan model pembelajaran yang dipilih untuk mengatasi hal tersebut dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT ini dapat menciptakan suasana kelas yang efektif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan secara terus-menerus mendapatkan dorongan untuk mencapai kinerja yang baik, serta mampu memperjelas pemahaman konsep yang sedang dipelajari. Diharapkan dengan penerapan model TGT ini, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan tidak merasa jenuh di kelas..

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membentuk kelompok siswa yang saling bekerja sama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota tim mencapai tujuan, yaitu menguasai pelajaran dan memahami materi dengan baik. Model ini mendorong kolaborasi dan saling mendukung antar siswa dalam proses pembelajaran.. Dengan bantuan teman sekelas, diharapkan dapat membantu siswa agar tidak malu dan lebih percaya diri untuk mengutarakan serta

mengekspresikan pengetahuan yang diterimanya kebentuk lain. Cara ini sesuai dengan ajaran Al – Quran yang memerintahkan untuk selalu saling tolong menolong dalam kebaikan. Sebagaimana yang Allah firmankan dalam Q.S al-Maidah (5): (2)

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

Dari ayat tersebut, sudah dijelaskan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam kebaikan. Belajar dan menuntut ilmu merupakan sesuatu yang Allah sukai bahkan Allah meninggikan derajat orang-orang yang menuntut ilmu, artinya jika kita saling tolong menolong dan bekerja sama dalam belajar kita telah bekerja sama dalam hal kebaikan. Kemudian, belajar bersama dalam tim ada banyak sekali macam nya. Salah satunya adalah bantuan dari teman-teman sekelompok dibalut dengan games yang menyenangkan diharapkan siswa siswa dapat mengembangkan pemahaman tentang matematika terutama pada kemampuan representasi matematis verbal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terdiri dari 5 fase pembelajaran, yaitu *presentation, team, games, tournament* dan rekondisi tim. Pada fase *team*, siswa dibagi kedalam beberapa tim yang heterogen dan mengerjakan lembar kerja tim serta mempresentasikan hasil kerja tim nya di depan kelas. Pada fase ini, kemampuan representasi verbal siswa dapat diasah dengan saling berdiskusi kepada teman untuk menjelaskan lembar kerja yang diberikan agar teman satu tim dapat paham terkait materi yang diajarkan. Tidak hanya itu, dengan mempresentasikan hasil kerja tim di depan kelas juga

dapat mengasah kemampuan representasi verbal siswa melalui kata-kata yang diucapkan secara langsung.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan representasi verbal dalam penelitian yang berjudul “**Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Representasi Verbal Siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan representasi matematis masih rendah.
2. Penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang mendukung kemampuan representasi verbal siswa.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini hanya model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.
2. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* diterapkan pada kelas eksperimen di SMPN 11 Bengkulu Tengah.
3. Materi pembelajaran yang diterapkan adalah materi Teorema Pythagoras.
4. Kemampuan representasi verbal siswa diperoleh dari nilai posttest kemampuan representasi verbal siswa pada pokok bahasan materi Teorema Pythagoras.
5. Penelitian ini hanya menguji perbedaan rata-rata antara kelas yang eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat model pembelajaran mana yang lebih baik.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan representasi verbal siswa yang akan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* di kelas eksperimen lebih baik daripada model pembelajaran konvensional di kelas kontrol?
2. Seberapa besar perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membandingkan kemampuan representasi verbal siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional untuk melihat model pembelajaran yang lebih baik.
2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan rata-rata kemampuan representasi verbal siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada pembaca terutama guru yang mengajar terkait model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* untuk kemampuan representasi verbal.
2. Memberikan masukan dan saran kepada guru untuk menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan representasi verbal.

3. Dapat dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian yang relevan terkait model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* maupun tentang representasi verbal.

