

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari jam pelajaran di sekolah, mata pelajaran matematika mempunyai jam yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Dalam pembelajaran matematika, komunikasi memiliki peranan penting, diantaranya : (1) kekuatan sentral bagi siswa dalam merumuskan konsep, (2) modal keberhasilan bagi siswa terhadap penyelesaian dalam eksplorasi dan investigasi materi matematika, (3) sarana bagi siswa dalam berkomunikasi dengan temannya untuk memperoleh informasi, membagi pikiran dan penemuan.

Kemampuan berkomunikasi menjadi salah satu syarat yang memegang peranan penting karena membantu dalam proses penyusunan pikiran, menghubungkan gagasan dengan gagasan lain.

Komunikasi matematika merupakan suatu peristiwa saling berhubungan atau dialog yang terjadi dalam lingkungan kelas sehingga terjadi pengalihan pesan, pesan yang dialihkan berisi tentang materi matematika yang dipelajari di kelas secara tertulis maupun lisan. Asikin (2001:1).

Berdasarkan hasil observasi yang dialami siswa SMP N 3 Jepon Blora kurangnya komunikasi matematika meliputi beberapa faktor. Beberapa faktor kurangnya komunikasi matematika antara lain sebagai berikut : (1) kemampuan menjawab pertanyaan 4 siswa (10 %), (2) mengemukakan ide 3 siswa (7,5 %), (3) kerjasama siswa dalam kelompok 10 siswa (25%), (4) kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan 3 siswa (7,5%). Hal ini membuktikan bahwa komunikasi matematika masih rendah.

Berbagai usaha telah dilakukan guru matematika di SMP N 3 Jepon untuk mengatasi masalah tersebut, seperti tanya jawab dan latihan soal. Tetapi usaha yang dilakukan oleh guru matematika di SMP N 3 Jepon Blora kurang mampu membuat siswa aktif dan mengkomunikasikan matematika dengan baik, karena pada saat guru memberikan pertanyaan, yang menjawab cenderung hanya beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan dan mencatat saja. Kekurangan siswa dalam SMP ini perlu diatasi dengan adanya perubahan strategi dalam pembelajaran yang digunakan guru yaitu *Teams Games Tournaments (TGT)* berbasis alat peraga.

Teams Games Tournaments (TGT) adalah strategi pembelajaran yang menyatukan siswa-siswa yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin berbeda yang terdiri dari empat sampai lima siswa. Setelah guru mempresentasikan bahan, tim kemudian mengerjakan LKS dan saling mengajukan pertanyaan. Menurut Slavin (1995 : 84-86), terdapat lima

komponen dalam pembelajaran kooperatif yaitu : presentasi kelas, tim, game atau permainan, turnamen atau pertandingan, dan penghargaan tim.

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Setiap proses belajar mengajar ditandai dengan beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. Unsur alat dan metode merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan alat bantu atau alat peraga memegang peranan yang penting, sebab dengan adanya alat peraga ini bahan pelajaran dapat dengan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, hendaknya guru mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan komunikasi siswa dalam belajar matematika yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis alat peraga. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan komunikasi siswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah ada peningkatan komunikasi matematika dalam pembelajaran matematika melalui strategi *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis alat peraga bagi siswa kelas VII C

SMP N 3 Jepon Blora tahun ajaran 2011/2012. Kemampuan tersebut meliputi aspek :

1. Kemampuan menjawab pertanyaan
2. Kemampuan mengemukakan ide
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMP N 3 Jepon Blora.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan komunikasi siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan strategi *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui alat peraga di SMP N 3 Jepon Blora yang meliputi aspek : 1) Kemampuan menjawab pertanyaan; 2) Kemampuan mengemukakan ide; 3) Kerjasama siswa dalam kelompok; 4) Kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika terutama pada peningkatan komunikasi matematika siswa dengan strategi *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui alat peraga. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap strategi pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan strategi *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui alat peraga sehingga kemampuan komunikasi siswa dapat meningkat.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan komunikasi matematika siswa dalam proses pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri masing-masing siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan pembelajaran matematika di sekolah.

E. Definisi Istilah

1. Komunikasi Matematika

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan oleh sumber melalui saluran-saluran tertentu kepada penerima atau “*receiver*”.

Soparno (2001:135). Komunikasi (secara konseptual) yaitu memberitahukan (dan menyebarkan) berita, pengetahuan, pikiran-pikiran dan nilai-nilaidengan maksud untuk menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan menjadi milik bersama. (Sardiman, 2001:8). Kata komunikasi (bahasa inggris: Communication) berasal dari kata kerja Latin “communicare” yang berarti “berbicara bersama, berunding, berdiskusi dan berkonsultasi,satu sama lain”.

2. Strategi *Teams Games Tournaments(TGT)*

Teams Games Tournaments(TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang mengaktifkan siswa belajar dalam kelompok. Siswa bermain dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas atau pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas kelompok. Permainan dapat dimainkan pada meja turnamen, yang di isi oleh wakil-wakil kelompok berbeda namun memiliki kemampuan yang sama.

Permainan pada TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan itu dapat dilempar kepada temannya yang bisa menjawab.

Turnamen ini memungkinkan semua siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan poin bagi peningkatan skor kelompoknya jika mereka berusaha secara maksimal.

3. Alat peraga

Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Djoko Iswadji (2003 : 1). Alat peraga dipilih dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai kompetensinya oleh siswa. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari.

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. (Sadiman, 2002 : 6).