

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar dan menengah. Tujuan pengajaran matematika adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan penalaran, pemecahan masalah, perencanaan, dan komunikasi mereka di antara kemampuan lainnya. Siswa membutuhkan kemampuan ini tidak hanya untuk dapat mengakses, memproses, dan bertindak berdasarkan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk berkembang, tetapi juga menjadi lebih sadar akan nilai-nilai dasar yang disampaikan oleh Keterangan tersebut.<sup>1</sup>

Seluruh proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang memiliki nilai pendidikan. Nilai-nilai pendidikan mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif karena kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan demikian, interaksi edukatif adalah interaksi yang berlangsung dalam satu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran. Belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman yang diperoleh. Sedangkan mengajar adalah kegiatan penyediaan kondisi yang merangsang dan mengarahkan kegiatan belajar mata pelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat membawa perubahan tingkah laku dan kesadaran diri sebagai individu.<sup>2</sup>

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 58 (11):

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ  
اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا  
تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “berilah kelapangan di dalam majelis-

---

<sup>1</sup>Roida Eva Flora Siagian, 'Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah MIPA Pembelajaran*, 2.2 (2015), 122–31 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>> .

<sup>2</sup>Rusdy and Isman M. Nur, 'Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Melalui Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Jigsaw', *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11.2 (2021), 47–53 <<https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.475>> .

majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan.”

Dari ayat tersebut kita tahu bahwa keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu, apabila orang yang beriman tapi tidak berilmu maka dia akan lemah dan sebaliknya apabila orang yang berilmu tapi tidak beriman maka dia akan tersesat. Oleh karena itu, seseorang harus dapat mengimbangi keduanya. Upaya untuk mengimbangi keduanya salah satunya adalah dengan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa berkembang menjadi siswa yang sadar, mandiri, berkontribusi dalam semua bidang kehidupan, tetapi tidak terbatas pada iman, takwa, akhlak mulia, pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan tugas. Artikulasi tujuan di atas berfungsi sebagai panduan utama untuk mempraktikkan pembelajaran dalam disiplin akademik apa pun, termasuk matematika.<sup>3</sup>

Matematika telah lama memiliki reputasi buruk karena sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak. Studi matematika membutuhkan pemahaman yang kuat tentang hierarkis. Ini akan menjadi tantangan bagi siswa untuk maju ke materi berikutnya jika mereka tidak dapat memahami gagasan awal. Di Indonesia, pada tahun 2015 hasil tes dan evaluasi yang dilakukan oleh Programme for International Students Assessment (PISA) melaporkan bahwa dari jumlah 540.000 siswa, Indonesia menduduki peringkat 63 dari 70 negara untuk matematika dengan skor 386. Oleh karena itu Indonesia masih tergolong rendah dalam penguasaan materi.<sup>4</sup> Banyak siswa menghindari belajar matematika karena mereka mengaitkannya dengan perasaan tidak nyaman atau bahkan teror yang ditimbulkan oleh mata pelajaran tersebut.

---

<sup>3</sup>Ismail Suardi Wekke, 'Belajar Bahasa Arab', *Penerbit Buku Gawe*, 20. Belajar Bahasa Arab (2017), hlm 100.

<sup>4</sup>Nani Restati Siregar, “Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game”, *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* (2017) : 224

Pengajaran matematika di sekolah saat ini sedang mengalami perubahan, termasuk perubahan yang berfokus pada sifat guru untuk menginformasikan sifat belajar siswa. Guru berupaya menerapkan perubahan tersebut dengan metode pembelajaran yang berbeda, menggunakan media pembelajaran yang berbeda untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, dan menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan zaman. Khususnya dalam pembelajaran matematika, sebagian besar siswa merasa tidak suka mengerjakan matematika, sehingga motivasi belajar matematika menjadi kurang. Salah satu dampaknya ialah rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi menyatakan bahwa hasil belajar matematika di sekolah MTs Islamic Centre Kudus ini masih sangat rendah. Rendahnya hasil belajar matematika terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 60% seperti ditetapkan oleh sekolah. Selain itu, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh motivasi belajar matematika siswa yang juga rendah, misalnya malu bertanya sehingga banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.

Hasil belajar matematika yang rendah dapat ditelusuri kembali ketidakmampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Lingkungan belajar yang tidak nyaman dapat menyebabkan siswa mengabaikan, merasa tidak aman, dan kehilangan minat pada materi yang diajarkan. Faktor lain yang mempengaruhi diantaranya guru dan metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penting mengidentifikasi strategi untuk menyelesaikan masalah ini. Guru tidak hanya membutuhkan keahlian dalam materi pelajaran, tetapi juga kemampuan untuk memilih dan menerapkan model atau pendekatan pembelajaran yang sesuai, meningkatkan harga diri siswa, memasukkannya ke dalam proses pembelajaran serta untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka tertarik untuk belajar.

Sekolah sering menganut pendekatan pembelajaran kuno di mana siswa belajar dari guru mereka. Teknik ceramah misalnya, masih banyak digunakan guru sebagai fokus kelas sementara siswa berperan lebih pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya media yang digunakan guru ketika mengajar matematika menjadi kendala saat pembelajaran. Guru harus melihat lebih serius pada proses pembelajaran matematika dan bereksperimen dengan berbagai jenis pembelajaran terprogram

untuk memberikan siswa konsistensi yang lebih besar. Konsekuensinya, permasalahan tersebut memerlukan penanganan yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika yang diinginkan.<sup>5</sup>

Pengembangan prinsip-prinsip agama, keterlibatan siswa, dan potensi kreatif melalui berbagai kontak dan situasi belajar adalah proses pembelajaran yang utama. Meskipun demikian, banyak program pembelajaran terus mengecualikan partisipasi dan input kreatif anak-anak. Ini karena sebagian besar teori, model, dan sistem pembelajaran menempatkan nilai yang berlebihan pada perolehan bakat intelektual (kognitif), dan proses pembelajaran difokuskan pada guru, dengan siswa tidak melakukan apa pun selain duduk pasif dan mencatat.<sup>6</sup>

Siswa lebih mungkin untuk mempertahankan apa yang mereka pelajari jika mereka terlibat secara kognitif, fisik, dan sosial selama proses berlangsung. Sementara itu, kita dapat melihat apakah kebiasaan siswa akan berubah sebagai hasil dari pengajaran dan apakah mereka dapat mempertahankan pengetahuan dasar dengan lebih baik. Pembelajaran kooperatif adalah strategi untuk menempatkan siswa di pusat proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Kooperatif berarti bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Cooperative Learning*". Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerjasama dan *learning* berarti pengetahuan atau pelajaran. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan prestasi akademik dan memungkinkan siswa menerima keragaman siswa dan mengembangkan keterampilan sosial.<sup>8</sup>

Menurut Abdurrahman dan Bintoro mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar

---

<sup>5</sup> Eka Nella Kresma. 2014. Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan Berbasis Masalah Terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal, Euducatio* 1 (1). Hal: 152-164.

<sup>6</sup>Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran, Psikologi Pembelajaran*, 2014, 1.

<sup>7</sup>Mikrayanti, 'Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Supermat (Jurnal Pembelajaran Matematika)*, 4.1 (2020), 33-39 <<https://doi.org/10.33627/sm.v4i1.355>>.

<sup>8</sup>Darmawan Harefa, 'Penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* Terhadap Kemampuan Memahami Konsep Belajar Siswa', *Aksara: Jurnal Pembelajaran Non Formal*, 8.1 (2022), 325 <<https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>>.

dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar 4 sesama siswa sebagai latihan hidup di alam masyarakat nyata.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Riyanto pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk pengembangan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus keterampilan sosial (social skill) atau juga disebut interpersonal skill.<sup>10</sup> Berdasarkan beberapa pengertian yang dipaparkan para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, disamping guru dan sumber belajar yang lainnya.

Melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, dalam penelitian ini akan membahas tipe *jigsaw* dengan tipe TGT. *Jigsaw* diperkenalkan pertama kali oleh Areson dkk, pada tahun 1978. Pada model ini siswa lebih berperan dalam pembelajaran. *Jigsaw* merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggungjawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran berjalan lebih baik dan bermakna. Berdasarkan konsep tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam 5 konteks ini peserta didik perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya.<sup>11</sup>

Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu dengan menyusun/mengembangkan LKK yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga materi tersebut tidak bersifat abstrak. LKK merupakan lembar kerja bagi siswa baik dalam kegiatan

---

<sup>9</sup> Made Wena, Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Jakarta: Bumi Aksara. 2009. hal 190.

<sup>10</sup> Riyanto, Yatim. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Kencana. 2010, hal 267.

<sup>11</sup> Siska Wuryani, Yesi Gusmania, and Farid Akhmad, 'Perbandingan Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Dengan Tipe Team Game Tournament ( Tgt ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 5 Batam Tahun Pelajaran 2013 / 2014', *Perbandingan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Tipe Team Game Tournament ( Tgt ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 5 Batam Tahun Pelajaran 2013 / 2014*, 3.2 (2014), 66–74.

intrakurikuler maupun kokurikuler untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran yang didapat. LKK sebagai alat bantu pengajaran akan dapat mengaktifkan siswa.

Metode lain yang memungkinkan siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik adalah metode pembelajaran TGT. TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, guru memberikan permainan-permainan akademik dan guru mengadakan turnamen antar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa yang belum memahami konsep yang disampaikan oleh guru dapat bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga dalam kegiatan turnamen siswa telah memahami materi pelajaran dan siap bersaing dengan lawannya.<sup>12</sup> Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 hingga 5 orang peserta didik dengan struktur kelompok bersifat heterogen.<sup>13</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan TGT dipilih peneliti karena model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran cooperative yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.<sup>14</sup>

Oleh karena itu, upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat, dan tidak hanya menggunakan model pembelajaran tradisional, untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pendapat, berkolaborasi dengan teman dan berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Malkan Santoso, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Pemahaman Matematika Siswa', 2012, 235–44.

<sup>13</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h. 53.

<sup>14</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 203.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan alasan ingin membuat siswa siswi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model ini adalah model yang sangat baik dan mudah digunakan untuk guru yang baru menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun judul dari penelitian ini adalah: **“Perbandingan Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Menggunakan Media LKK dengan *Team Game Tournament* (TGT) Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika”**.

#### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Team Game Tournament*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian berdasarkan tindakan kelas ini dan atas permasalahan yang telah diungkapkan adalah :

1. Mengetahui hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT).
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Team Game Tournaments* (TGT).

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memberikan:

1. Manfaat Teoretis

Menambah referensi khazanah penelitian khususnya di bidang pembelajaran dan bahan referensi penelitian untuk mengembangkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe *Team Game Tournament* (TGT).

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Siswa

Membantu siswa meningkatkan hasil belajar matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan tipe *team game tournament*.

### b) Bagi Guru

Studi ini bisa bermanfaat bagi pengajar sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam mempertinggi pembelajaran di sekolah sesudah mengetahui perbandingan pemakaian model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa.

### c) Bagi Sekolah

Studi ini bisa dijadikan sebagai alternatif proses perbaikan pembelajaran upaya meningkatkan hasil belajar matematika terutama penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa.

### d) Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk bisa mengimplementasikan sejumlah model pembelajaran yang lebih tepat dalam proses aktivitas.

## E. Sistematika Penulisan

Untuk memahami skripsi ini secara lebih jelas, maka materi-materi yang termuat dalam proposal skripsi ini diklasifikasikan ke dalam beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini memuat: cover, lembar pengesahan proposal, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel.

### 2. Bagian konten

#### a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini, kami akan membahas secara singkat bagian-bagian berikut yang membentuk keseluruhan skripsi: (a) pendahuluan; (b) rumusan masalah; (c) tujuan penelitian; (d) manfaat penelitian; dan (e) sistematika penulisan.

#### b. Bab II Landasan Teori

Bagian ini berisi; (a) deskripsi teori; (b) studi sebelumnya; (c) kerangka berpikir; (d) hipotesis.

#### c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini, kita akan membahas topik berikut: (a) jenis dan pendekatan; (b) latar penelitian; (c) populasi dan sampel; (d) desain dan deskripsi operasional variabel; (e) menguji validitas dan reliabilitas instrumen; (f) teknik pengumpulan data; dan (g) teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan data yang sudah didapat, memuat (a) Gambaran obyek penelitian, (b) Analisis data, dan (c) Pembahasan.

e. Bab V Penutup

Bagian ini memuat perihal simpulan dan saran studi yang dijalankan.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

