

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menekankan pelajaran hidup yang penting. Pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia merupakan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, karena pendidikan merupakan pondasi bagi seluruh kehidupan manusia.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."¹

Pendidikan selalu berkaitan dengan menuntut ilmu dan menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman. Khususnya kaum muslim. Allah SWT akan meninggikan derajat bagi orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal itu sesuai yang terkandung dalam Al-Quran surat al Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-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 Mahateliti apa yang kamu kerjakan."

¹ Dkk Kusmawati, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa', *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1.1 (2022), 58–67 <<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>>.

Berbicara akan hal ini maka kaitannya Allah SWT memerintahkan menuntut ilmu. Karena dengan ilmu pengetahuan dapat meningkatkan kemuliaan dan derajat manusia. ilmu tidak hanya saja berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman, selain itu ilmu juga harus selalu bermanfaat bagi kehidupan orang banyak disamping bagi kehidupan pemilik ilmu itu sendiri.

Salah satu ilmu yang perlu dipelajari adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.² Tujuan matematika dalam pendidikan adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat.³

Pemahaman merupakan kemampuan dasar untuk memperoleh kemampuan matematis yang lebih tinggi.⁴ Kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang jika dimiliki maka dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi matematika selanjutnya. Oleh karena itu, kemampuan tersebut akan sangat berpengaruh pada kemampuan yang lain. Pemahaman konsep memiliki peran

² Kusumawati Kusumawati., Diana Endah H, and Singgih Adhi P, 'Gaya Belajar Siswa Berprestasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 03 Cibelok Pemalang', *Jurnal Pesona Dasar*, 6.2 (2018), 186–87 <<https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12192>>.

³ Seni K. Kase, Farida Daniel, and Prida N. L. Taneo, 'Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Pembelajaran Model Rme', *Satya Widya*, 39.2 (2024), 118–25 <<https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p118-125>>.

⁴ Ida Wati, Novi Andri Nurcahyono, and Nur Agustiani, 'Eksperimentasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Kecemasan Matematika', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.3 (2022), 3342–57 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1767>>.

penting dalam pengetahuan seseorang. Bukan hanya itu, kemampuan pemahaman konsep juga diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kemampuan pemahaman konsep ini harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) pada tahun 2016 yang menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 36 dari 49 negara dengan skor rata-rata 397 dari skor ideal 500 (Hadi & Novaliyosi, 2019). Aspek yang dinilai dalam survey tersebut meliputi pengetahuan tentang fakta, prosedur, konsep, penerapan pengetahuan, dan pemahaman konsep. Salah satu faktor penyebab kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang rendah adalah pembelajaran yang diterapkan guru kurang efektif. Selain model pembelajaran yang kurang efektif, siswa biasanya hanya mencatat jawaban soal yang telah dibahas tanpa mengetahui maknanya.⁵

Hasil observasi yang peneliti lakukan ketika PPL (Praktik Profesi Keguruan) atau praktik mengajar di MTs Al-Irsyad Gajah Demak sekitar pada bulan Juli-Agustus 2023, diketahui bahwa peneliti sudah melihat secara langsung ketika guru matematika mengajar di kelas dan berusaha meningkatkan hasil belajar matematika peserta didiknya. Usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yaitu metode ceramah, metode penugasan dan metode tanya jawab.

Namun dari usaha tersebut, belum memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini terlihat waktu mengajar di kelas, peserta didik masih bincang-bincang dengan temannya, ketika guru menjelaskan materi. Peserta didik cenderung bosan dengan pembelajaran matematika yang diajarkan oleh Guru. Dan siswa tersebut tidak paham apa yang dijelaskan oleh Guru karena kurangnya pemahaman pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk membangun pengetahuan dan memahami konsep matematis secara mandiri dan berkesinambungan dengan pemahaman konsep.

⁵ Matematika and Pendidikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki permasalahan diatas ialah dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang berorientasi pada hal tersebut ialah model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran TGT dapat menstimulus atau merangsang keterlibatan peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan, sehingga siswa yang pasif menjadi aktif dalam belajar. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Rohmah, dan Wahyudin hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa.⁶

Selain penerapan model pembelajaran yang sesuai, alat peraga juga dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berakibat dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi tersebut. Alat peraga yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ialah alat peraga teka-teki silang (TTS).

Media teka teki silang salah satu media yang dapat diberikan untuk menambah potensi peserta didik sehingga peserta didik dalam pembelajaran matematika akan aktif dan kreatif.⁷ Selain media TTS jarang digunakan dalam penelitian matematika, pengajaran menggunakan media permainan TTS selama di kelas membuat siswa lebih terlibat dan memungkinkan terjadinya pertukaran ide, pemeriksaan terhadap ide sendiri dan teman serta kegiatan percobaan diperkirakan dapat merangsang daya nalar dan perkembangan keterampilan berpikir peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran**

⁶ Ainun Rahmi, Nuraina Nuraina, and Yeni Listiana, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa’, *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 1.2 (2021), 134 <<https://doi.org/10.29103/jpmm.v1i2.6499>>.

⁷ Burhanudin Elfany, Afib Rulyansah, and Sri Hartatik, ‘Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitungan Campuran Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV’, 06.01 (2023), 6200–6206.

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep matematis kelas eksperimen sebelum dan sesudah tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang (TTS) dengan kemampuan pemahaman konsep matematis kelas kontrol sebelum dan sesudah tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang(TTS) ?
2. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang (TTS) dan kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan model konvensional
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman,

dan mampu memberikan kontribusi keilmuan khususnya pada bidang matematika tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang (TTS) merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya bisa dijadikan kepala madrasah sebagai referensi bagi tenaga pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan manfaat yang besar berupa pengalaman dalam menjadi calon guru atau pendidik yang profesional dalam hal berkarya.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika Penulisan tugas akhir ini, disusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan pendahuluan yang terdiri tentang rancangan penelitian dan langkah – langkah penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab 2 berisi tentang landasan teori tentang tinjauan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, dengan

menggunakan media TTS, tinjauan tentang hasil pemahaman konsep matematis

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan realibilitas instrument, teknik pengumpulan data,

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berisi laporan hasil penelitian, yang antara lain yakni, gambaran umum sekolah yang terdiri dari model pembelajaran dan kemampuan Pemahaman Konsep siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Toutnament (TGT).

BAB V : PENUTUP

Merupakan bab terakhir yaitu, penutup yang mencakup kesimpulan, dan saran saran.