

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kirana (2022), pendidikan menekankan pada kegiatan belajar-mengajar, yaitu proses pemberian dan penerimaan ilmu pengetahuan. Dalam ajaran Islam, firman Allah SWT mengenai pentingnya ilmu pengetahuan tercantum dalam QS. Al-Mujadalah [58]:11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadalah [58]:11)

Melalui ayat tersebut dijelaskan bahwa derajat dan kedudukan manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan sehingga hal tersebut dipandang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia (Taufik, 2019). Dalam pembelajaran abad ke-21, siswa tidak hanya diharapkan memahami materi, tetapi juga dituntut mampu berpikir kritis, menganalisis, dan berkolaborasi (Adrillian et al., 2024). Hal ini sejalan dengan taksonomi Bloom yang mengelompokkan kemampuan berpikir dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan kreatif (Marta et al., 2025), serta teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan lebih efektif diperoleh melalui pengalaman belajar yang aktif (Asriadi et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan adalah matematika yang diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan

mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, pembelajaran matematika bertujuan untuk membantu siswa berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis, serta melatih kemampuan bekerja sama (Sinaga, 2023). Pemahaman matematika yang baik juga berpengaruh terhadap keberhasilan akademik dan berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis siswa (Sudi et al., 2025).

Meskipun matematika memiliki peran penting dalam pendidikan, kesulitan dalam mempelajarinya masih sering dialami oleh banyak siswa. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh kondisi emosional siswa, metode pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung (Pramana et al., 2023). Oleh karena itu, lingkungan belajar yang nyaman perlu disediakan agar motivasi belajar siswa tetap terjaga. Tingkat pemahaman siswa terhadap konsep matematika juga dapat diketahui melalui hasil penilaian dalam pembelajaran (Prawidia dan Khusna, 2021). Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang dirancang dengan baik (R. S. Nisa et al., 2025). Dalam proses tersebut, bimbingan dan penjelasan dari guru sangat diperlukan agar potensi belajar siswa dapat berkembang secara optimal (Soleman, 2022).

Berdasarkan data PISA (2022), *Program for International Student Assessment* (PISA), Skor rata-rata 379, berada jauh di bawah rata-rata Internasional negara (OECD, 2023). Hasil tersebut menempatkan Indonesia pada peringkat ke-73 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam PISA. Selain itu, hanya sekitar 28% siswa Indonesia yang mencapai tingkat kemahiran minimum dalam matematika, jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 76% (Hartini et al., 2018).

Rendahnya hasil belajar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam menyelesaikan soal matematika yang membutuhkan pemahaman konsep belum berkembang dengan baik (Purwati et al., 2022). Akibatnya, sebagian siswa masih kesulitan dalam memahami konsep matematika, sehingga kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi belum berkembang secara optimal (Yusmar & Fadilah, 2023). Kemampuan berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan untuk menganalisis informasi dan menarik kesimpulan secara logis (Andrian, 2024). Keterampilan ini berkaitan dengan kerja sama yang dapat

dikembangkan melalui pembelajaran kelompok (Fauzi et al., 2022), sehingga penting bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang efektif (Safrida et al., 2018). Dengan demikian, guru perlu menerapkan berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa (Nika & Rahayu, 2024). Hal ini penting karena kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi dipandang sebagai kompetensi utama dalam pembelajaran abad ke-21 (Insani et al., 2023) serta diperlukan dalam menghadapi tuntutan era digital (Ananda et al., 2023).

Metode pembelajaran matematika yang monoton masih digunakan sehingga pembelajaran banyak didominasi guru (Fikri, 2025). Akibatnya, keaktifan siswa menurun (Kurnia et al., 2024). Untuk mengatasi hal ini, model *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan sebagai pembelajaran kooperatif melalui diskusi, permainan edukatif, dan turnamen antar kelompok untuk meningkatkan interaksi serta kemampuan berpikir kritis (Sakdiyeh & Ardiansyah, 2025). Model ini dinilai mudah diterapkan karena seluruh siswa dilibatkan tanpa membedakan status sosial (Eviliyanida, 2011). Selama pembelajaran, bantuan diberikan antar siswa dan kegiatan diselingi permainan sehingga suasana menjadi hidup (Riswandha, 2023). Model ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Fauzi & Masrupah, 2024), serta meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa (Yulitri et al., 2020). Aktivitas ini juga diharapkan memperkuat penguasaan konsep sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikasi antar siswa.

Dengan cara tersebut, kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dapat ditingkatkan. Agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP, model *Team Games Tournament* (TGT) dipadukan dengan media *board game* yang interaktif dan menyenangkan. Melalui penggabungan model ini dengan media *board game*, pembelajaran dilakukan sambil bermain dan berdiskusi secara aktif oleh siswa. Penerapan model ini dan media *board game* dalam pembelajaran matematika di SMP masih jarang dilakukan, sehingga hal ini menjadi topik baru yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

Model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif meningkatkan berpikir logis, kritis, dan kolaborasi siswa. Kemampuan berpikir logis ditingkatkan melalui *Team Games Tournament* (TGT) (Simatupang et al., 2022), kolaborasi melalui *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami (Erviani et al., 2022), berpikir kritis melalui *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Wordwall* (Ainurrohmah et al., 2024), hasil belajar dan kolaborasi melalui *Team Games Tournament* (TGT) dengan video (Adliya et al., 2024), serta media *Bamboozle* (Verawati et al., 2024).

Namun, media yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh media digital, dan pemanfaatan media fisik interaktif belum banyak dilakukan. Suasana belajar yang menyenangkan dan menantang dapat diciptakan melalui media pembelajaran fisik seperti *board game* (Safitri, 2020), yang juga memfasilitasi interaksi sosial secara langsung antar siswa. Keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain *board game* yang terstruktur dan bermakna (Tsani et al., 2021). Selain itu, teori Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan sosial siswa dapat didukung melalui permainan yang mengintegrasikan pengalaman belajar dengan aktivitas bermakna (Nainggolan & Daeli, 2021).

Meskipun keefektifan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa melalui media digital telah dibuktikan oleh berbagai penelitian, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *board game* masih kurang diperhatikan, terutama pada jenjang SMP. Potensi besar dimiliki oleh media *board game* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang serta memfasilitasi interaksi sosial secara langsung antar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang telah terbukti efektif dengan media *board game* interaktif, sehingga diharapkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi siswa dapat ditingkatkan secara lebih optimal sesuai karakteristik dan kebutuhan belajar siswa SMP.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama 3 bulan di SMP Negeri 7 Kota Cirebon, khususnya pada kelas VIII-F hingga VIII-I, ditemukan bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal, menganalisis permasalahan, serta menyelesaikan masalah secara logis. Selain itu, dalam kegiatan kelompok masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi aktif sehingga kerja sama dan komunikasi belum berjalan optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Selain kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran matematika dikembangkan, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, sekolah, dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, maka peneliti mengambil topik mengenai **“Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa.”** Dengan model pembelajaran ini, kegiatan belajar matematika diharapkan dapat dilakukan secara lebih aktif, karena seluruh siswa dilibatkan dalam setiap proses pembelajaran.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika adalah:

1. Kemampuan siswa dalam berpikir kritis masih rendah, terlihat dari kesulitan siswa memahami konsep dan menyelesaikan soal dengan cara yang logis.
2. Kolaborasi antar siswa selama pembelajaran belum berjalan baik, sehingga diskusi kelompok belum dimanfaatkan secara maksimal untuk membantu proses belajar.
3. Model *Team Games Tournament* (TGT) sudah banyak digunakan dalam pembelajaran matematika, tetapi penggunaan media *board game* sebagai alat bantu masih sangat terbatas. Padahal, media ini bisa membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan lebih baik.

1. 3. Cakupan Masalah

Cakupan masalah bertujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII-F dan VIII-I di SMP Negeri 7 Kota Cirebon, dengan menelaah kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika, terutama dalam memahami materi, menganalisis soal, dan menyelesaikan masalah secara logis.
2. Penelitian ini mengamati sejauh mana siswa dapat bekerja sama dengan teman sekelompoknya, termasuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas bersama selama pembelajaran.
3. Penelitian ini berfokus pada penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game*, serta bagaimana model ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa.

1. 4. Rumusan Masalah

Penelitian ini dirumuskan berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?
2. Apakah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat meningkatkan kolaborasi siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa antara yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dan yang mengikuti pembelajaran konvensional?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat meningkatkan kolaborasi siswa.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

1. 6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan tentang cara mengajar matematika yang menarik. Khususnya, tentang bagaimana model *Team Games Tournament* (TGT) yang dibantu dengan media *board game* bisa digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian bisa menjadi masukan bagi pengembangan model pembelajaran lain yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam belajar matematika. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan ide atau pilihan cara mengajar yang lebih seru dan menyenangkan, yaitu dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game*. Dengan cara ini, guru bisa membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan semangat belajar siswa.

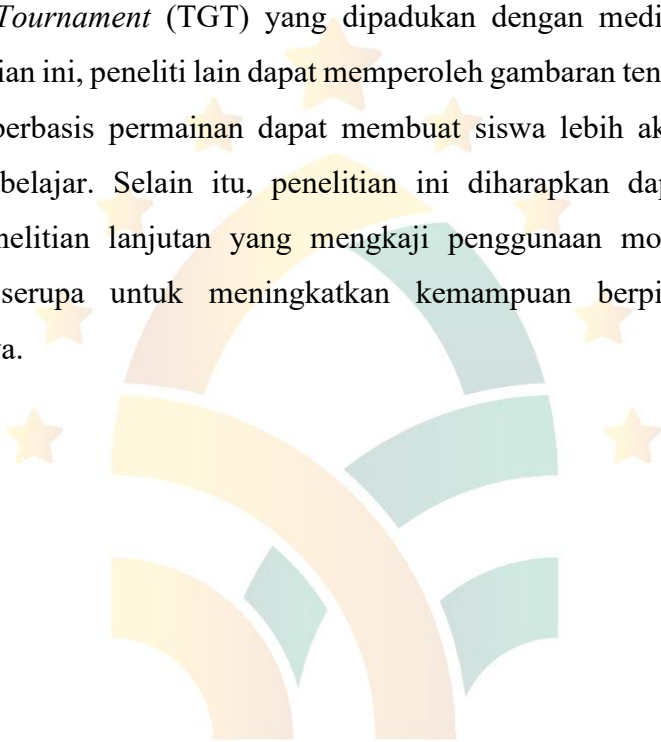
2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif

dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak terasa membosankan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mencoba atau mengembangkan pembelajaran matematika menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *board game*. Melalui penelitian ini, peneliti lain dapat memperoleh gambaran tentang bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong munculnya penelitian lanjutan yang mengkaji penggunaan model dan media pembelajaran serupa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON