

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini diwujudkan melalui penciptaan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Sinaga et al., 2021). Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya maupun masyarakat. Pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi atau pembentukan keterampilan teknis semata, melainkan juga mencakup usaha untuk memenuhi keinginan, kebutuhan, dan potensi individu guna mencapai pola hidup pribadi dan sosial yang seimbang dan memuaskan. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya diposisikan sebagai persiapan menghadapi masa depan, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung kehidupan anak di masa kini, dalam proses tumbuh kembang menuju kedewasaan (Abdurahman Jemani & M. Afif Zamroni, 2020).

Rendahnya kualitas pembelajaran matematika di tingkat SMP di Indonesia masih menjadi permasalahan mendasar yang berdampak pada pemahaman konsep dan keterampilan kolaborasi siswa. Berdasarkan studi pendahuluan di MTsN 2 Aceh Besar, rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa hanya mencapai 24,72% pada materi sistem persamaan linear dua variabel, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum optimal dalam menjawab soal pemahaman konsep matematis (Rahmi et al., 2023). Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan pemahaman konsep adalah karena siswa cenderung mempelajari konsep dan rumus matematika dengan metode menghafal, tanpa benar-benar memahami makna, isi, serta fungsinya dalam konteks yang relevan (Tianingrum & Sopiany, 2017). Pembelajaran matematika di jenjang Sekolah Menengah Pertama kerap dihadapkan pada berbagai tantangan, khususnya bagi siswa kelas IX yang sedang berada dalam fase transisi menuju tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Di

SMP Negeri 45 Kota Bekasi, permasalahan dalam pembelajaran matematika menjadi fokus perhatian karena adanya ketimpangan antara target kurikulum dan pencapaian hasil belajar siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan secara nasional yang menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama pada materi aljabar, geometri, dan statistik. Kesenjangan ini mencerminkan adanya persoalan mendasar dalam proses pembelajaran yang perlu ditelaah lebih lanjut secara mendalam (Indriasari, 2024).

Kondisi serupa juga ditemukan di SMP Negeri 11 Kota Cirebon sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. Sebagian siswa cenderung menghafal prosedur penyelesaian soal tanpa memahami konsep yang mendasarinya, sehingga mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal yang bervariasi. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Dalam kegiatan diskusi kelompok, tidak semua siswa berpartisipasi aktif dan masih terdapat kecenderungan beberapa siswa bergantung pada teman yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis dan keterampilan kolaborasi siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada aktivitas siswa.

Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa terlibat aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, serta kecenderungan siswa untuk menghafal rumus tanpa memahami makna dan kegunaannya (Rahmi et al., 2023). Selain itu, banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan abstrak, sehingga motivasi belajar mereka rendah dan partisipasi dalam pembelajaranpun minim (Indriasari, 2024). Di satu sisi penerapan Kurikulum Merdeka di sejumlah sekolah telah berlangsung dengan cukup baik. Namun, pelaksanaan pembelajaran matematika yang sepenuhnya mencerminkan prinsip-prinsip kurikulum tersebut belum tersebar secara merata dan umumnya masih berada pada tingkat 'cukup' (Simbolon et al., 2024). Di sisi lain, keterampilan kolaboratif siswa SMP masih

belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 34 Surabaya, meskipun mayoritas siswa menunjukkan kemauan untuk bekerja dalam kelompok, kemampuan mereka dalam berkolaborasi masih berada pada tingkat cukup dan membutuhkan peningkatan melalui penerapan pembelajaran kolaboratif yang lebih sistematis (Sufajar & Qosyim, 2022). Kurangnya interaksi antar siswa, khususnya sebagai dampak dari pembelajaran daring selama masa pandemi, turut berkontribusi pada rendahnya perkembangan keterampilan kolaboratif siswa (Sufajar & Qosyim, 2022).

Situasi ini semakin diperburuk oleh keterbatasan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif, yang disebabkan oleh kurangnya pelatihan serta minimnya dukungan. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran matematika yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa secara efektif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan kooperatif yang mengintegrasikan unsur permainan, kerja tim, dan kompetisi sehat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Padila et al., 2025).

Di samping itu, sistem penilaian yang masih berfokus pada hasil akhir, bukan pada proses berpikir maupun aspek kolaboratif siswa, turut menjadi penghambat. Akibatnya, keterampilan kolaborasi siswa tidak berkembang secara optimal karena rendahnya keterlibatan dalam aktivitas kelompok dan interaksi aktif selama pembelajaran (Wiya Mela Astari et al., 2023). Namun sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada aspek kognitif, yaitu hasil belajar matematika, dan umumnya dilakukan di jenjang sekolah dasar. Masih sangat terbatas kajian empiris yang menelaah secara bersamaan pengaruh model TGT terhadap pemahaman konsep matematika dan keterampilan kolaborasi siswa tingkat SMP di Indonesia.

Penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi atas tantangan yang dihadapi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan melibatkan partisipasi siswa. Model ini juga

menawarkan alternatif untuk meningkatkan kualitas interaksi antar siswa yang selama ini belum optimal, khususnya setelah berakhirnya masa pembelajaran daring akibat pandemi (Seran et al., 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan kajian empiris mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap pemahaman konsep matematika dan keterampilan kolaboratif siswa SMP. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, serta menjadi bahan pertimbangan bagi para pemangku kebijakan pendidikan dalam mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif yang inovatif dan relevan dengan konteks saat ini. Dengan demikian, diharapkan mutu pembelajaran matematika di tingkat SMP dapat meningkat, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam pengembangan kemampuan sosial siswa yang sangat penting untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Pemahaman konsep memiliki peran yang krusial dalam memberikan gambaran mengenai tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Bagi guru, hasil belajar berfungsi sebagai indikator untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, sekaligus sebagai acuan untuk mengevaluasi apakah strategi pembelajaran yang digunakan telah tepat dan efektif (Khoerun et al., 2024).

Pembelajaran kooperatif berbasis tim seperti model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai fundamental dalam ajaran Islam, terutama konsep ta'awun (tolong-menolong) dan musyawarah. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya : Dan tolong-menolonglah kamu dalam kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran' (QS. Al-Maidah: 2).

Ayat ini secara eksplisit menganjurkan umat Islam untuk saling membantu dalam hal-hal yang bermanfaat, termasuk dalam konteks belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

Dalam model TGT, setiap siswa dituntut untuk saling membantu rekan satu timnya dalam memahami materi pelajaran sebelum memasuki babak turnamen. Mekanisme ini secara langsung mewujudkan nilai ta'awun dalam lingkungan belajar formal. Siswa yang lebih memahami materi secara sukarela menjelaskan kepada teman yang belum paham, menciptakan ekosistem pembelajaran yang saling menguntungkan dan berlandaskan semangat kebersamaan.

Islam sebagai agama yang komprehensif tidak hanya mengatur dimensi ibadah ritual, tetapi juga memberikan landasan normatif bagi kehidupan sosial manusia, termasuk dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif yang menjadi inti model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki akar nilai yang kuat dalam ajaran Islam, khususnya melalui dua konsep fundamental: ta'awun (saling membantu) dan musyawarah (bermusyawarah bersama). Potongan Al-maidah diatas menjadi landasan teologis yang kuat bagi praktik pembelajaran kolaboratif. Dalam model TGT, ta'awun terwujud secara konkret ketika anggota kelompok saling menjelaskan materi, mendukung teman yang kesulitan, dan bersama-sama mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Proses ini bukan sekadar strategi pedagogis, melainkan merupakan manifestasi nyata dari perintah Allah untuk saling membantu dalam kebaikan, di mana "kebaikan" dalam konteks ini adalah pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kemampuan akademik bersama.

Kedua, prinsip musyawarah dalam QS. Ali-Imran (3): 159 yang menganjurkan pengambilan keputusan melalui diskusi bersama tercermin dalam model TGT. Melalui diskusi kelompok, siswa bekerja sama menyelesaikan soal, menyusun strategi, serta menyamakan pemahaman. Kegiatan ini melatih kemampuan mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan mencapai kesepakatan bersama sebagai bagian dari akhlakul karimah.

Selain meningkatkan kemampuan akademik, TGT juga menanamkan nilai-nilai Islami seperti kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, dan sikap rendah hati. Oleh karena itu, TGT berperan tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Penerapan TGT juga sejalan dengan dimensi Gotong Royong dalam Profil Pelajar Pancasila. Nilai

gotong royong memiliki kesamaan dengan konsep ta'awun dalam Islam yang menekankan kerja sama, kepedulian, dan kebersamaan. Dengan demikian, penggunaan TGT di PTKI seperti UIN dapat mengintegrasikan nilai keislaman dan kebangsaan dalam pembelajaran matematika.

Selain relevansinya dalam perspektif Islam, model TGT juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang telah resmi diimplementasikan secara nasional sejak tahun 2022–2023. Kurikulum Merdeka menempatkan siswa sebagai subjek aktif pembelajaran melalui tiga prinsip utama yang secara langsung terhubung dengan karakteristik model TGT.

Pertama, prinsip Pembelajaran Berdiferensiasi memungkinkan guru merancang soal turnamen TGT dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, sehingga setiap siswa baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah dapat berpartisipasi dan berkontribusi secara optimal sesuai kemampuannya. Kedua, dimensi Gotong Royong dan Bernalar Kritis dalam Profil Pelajar Pancasila terwujud nyata dalam mekanisme TGT, di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk memahami materi secara mendalam sebelum berkompetisi dalam turnamen akademik. Ketiga, TGT dapat difungsikan sebagai instrumen Asesmen Formatif yang dinamis, karena turnamen memberikan umpan balik langsung kepada guru dan siswa mengenai tingkat penguasaan materi secara berkelanjutan. Dengan demikian, penerapan model TGT dalam penelitian ini tidak hanya relevan secara teoretis, tetapi juga merespons tuntutan kontekstual Kurikulum Merdeka yang berlaku saat ini.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji TGT secara parsial umumnya hanya berfokus pada satu variabel terikat seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan kolaborasi saja, serta dilaksanakan pada mata pelajaran non-matematika atau jenjang sekolah dasar penelitian ini secara simultan mengukur pemahaman konsep matematis dan keterampilan kolaborasi sebagai dua variabel terikat yang saling melengkapi dalam satu desain penelitian terpadu. Kelemahan mendasar pada penelitian terdahulu terletak pada ketiadaan kelompok kontrol dan pengukuran yang tidak komprehensif, sehingga gambaran pengaruh TGT yang diperoleh masih bersifat parsial. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggunakan desain kuasi eksperimen berpasangan (kelompok eksperimen dan

kontrol) pada konteks spesifik siswa SMP kelas VII materi aljabar. Nilai tambah penelitian ini semakin diperkuat oleh konteksnya sebagai penelitian di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI/UIN), di mana pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dikaitkan dengan nilai-nilai Islam seperti ta'awun dan musyawarah, memberikan dimensi keilmuan integratif yang belum dieksplorasi dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai kajian dan temuan di lapangan, terdapat beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP yang perlu menjadi perhatian, antara lain:

1. Pemahaman konsep matematika siswa yang masih rendah dimana penguasaan konsep matematika siswa tidak matang sehingga menghambat kemampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya.
2. Metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya menghafal rumus tanpa memahami konsep secara mendalam.
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga kurang mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika secara efektif.
4. Keterampilan kolaborasi siswa yang belum berkembang optimal, terutama akibat minimnya interaksi dan aktivitas kelompok yang terstruktur dalam proses pembelajaran.
5. Keterbatasan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif, yang disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan dukungan yang memadai.

1. 3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti memberikan batasan masalah agar fokus penelitian tetap terarah pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke aspek-aspek lain yang tidak relevan. Adapun pembatasan dalam penelitian ini difokuskan :

“Pengaruh penggunaan model *team games tournament* terhadap pemahaman konsep matematis dan keterampilan kolaborasi siswa”

penerapan model *Team Games Tournament* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis dan kolaborasi siswa. Adapun batasan masalah penelitian ini yakni:

1. Penelitian ini hanya membahas pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis siswa SMP pada materi tertentu yang diajarkan selama penelitian berlangsung.
2. Penelitian Penelitian ini hanya membahas pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP dalam konteks aktivitas pembelajaran kelompok selama proses pembelajaran matematika.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP kelas tertentu disekolah yang menjadi lokasi penelitian, sehingga hasil penelitian ini berlaku pada konteks dan karakteristik siswa dilokasi tersebut.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep matematika pada mata pelajaran Aljabar ?
2. Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Aljabar ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional ?

4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan kolaborasi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional ?

1. 5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep matematika siswa SMP.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran konvensional.
4. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan kolaborasi siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran konvensional.

1. 6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat membantu guru memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital dan Kurikulum Merdeka. Jika tantangan pembelajaran matematika tidak diatasi, hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa, prestasi akademik, dan kemampuan bersosialisasi mereka. Dengan demikian, penelitian ini berperan penting dalam mencegah dampak negatif yang lebih luas dan mempersiapkan siswa Indonesia untuk bersaing secara global.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan penulis. Manfaat tersebut dapat dirangkum sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil yang diharapkan dapat bermanfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah dan memperkuat teori-teori yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika dan keterampilan kolaborasi siswa SMP
- b. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan matematika, khususnya dalam konteks pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif (pemahaman konsep) tetapi juga aspek sosial (keterampilan kolaborasi).
- c. Memberikan dasar ilmiah yang kuat untuk penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi aljabar jenjang SMP, sehingga dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
- d. Memberikan wawasan tentang bagaimana model TGT dapat mengakomodasi berbagai kemampuan siswa, baik yang berprestasi tinggi maupun rendah, sehingga meningkatkan rasa kebersamaan dan penghargaan antar anggota kelompok.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini ditujukan untuk berbagai pihak, yaitu:

- a. Bagi Siswa : Model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) diharapkan mendorong siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan kerja sama, dan memperkuat rasa kebersamaan antar siswa.
- b. Bagi Guru : Model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) TGT dapat menjadi rujukan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan kolaborasi siswa dan memperkaya wawasan guru dalam menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan efektif.
- c. Bagi Sekolah : Penelitian ini memberikan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran

Aljabar, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, sekolah diharapkan mengadopsi metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menciptakan komunikasi yang baik antara guru dan siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

- d. Bagi Peneliti : Peneliti ini memberikan pengetahuan baru tentang model TGT, sekaligus menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**