

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia berpotensi berkembang yang menjadi kekuatan untuk tumbuh kembangnya sendiri. Dibantukan pada pendidikan manusia supaya memiliki serta bisa mengembangkan teknologi tanpa menciptakan kerusakan yang merugikan orang lain. Dengan menaikkan potensi manusia bisa menyelesaikan beragam hal, bisa mengkoordinasi segala pendidikan juga sangat berpengaruh dan berperan penting dalam perkembangan hidup masyarakat. Oleh karena itu, hubungan pendidikan dan manusia tidak dapat pisahkan begitu saja. Manusia dapat berperan sebagai objek dan subjek dari pendidikan.

Untuk mempromosikan kesempurnaan hidup, khususnya hidup dan membesarkan anak yang sama pada alam juga masyarakat, Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan etika, otak, dan tubuh anak-anak. Undang-Undang Republik Indonesia (2003 No.20) mengartikan pendidikan ialah upaya yang disengaja agar bisa merancang lingkungan belajar dan tahapan pembelajaran supaya peserta didik bisa aktif mengembangkan potensinya agar mempunyai potensi spiritual religius, mengendalikan dirinya, keindividuan, kecerdasan, juga moral yang tinggi, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan tahapan yang dilalui oleh setiap manusia untuk dapat menjadikan manusia itu sendiri lebih baik, lebih memahami, lebih mengerti, lebih dewasa serta dapat berpikir yang lebih kritis. Menurut Rahman (2013:2) pendidikan hakikatnya adalah upaya untuk membantu pertumbuhan peserta didik agar dapat mencapai perkembangan yang optimal, dapat menjadi manusia yang matang juga normal yang kita kenal dengan sebutan manusia dewasa. Prof. Zaharai Idris dalam Rahman (2022:4) mengatakan bahwa pendidikan ialah interaksi antara manusia dewasa dengan peserta didik yang bisa dilaksanakan dengan langsung dan juga alat bantu dapat media pembelajaran serta bertujuan membantu perkembangan anak seutuhnya.

Menurut Azyumardi Azra dalam Inkiriwang (2020:144) arti pendidikan itu bukan hanya pengajaran. Tahapan sebuah bangsa juga membinanya dalam mengembangkan kesadaran pada diri termasuk arti pendidikan. Kualitas suatu wilayah dapat meningkat karena adanya pendidikan. Perkembangan suatu masyarakat sangat bergantung dengan potensi pendidikan di wilayah tersebut. Sejalan dengan pendapat Kurniawati (2022:1) mengatakan bahwa buruknya kualitas pendidikan akan berpengaruh membuat suatu bangsa dan negara mengalami ketertinggalan.

Maka dari itu, dapat kita simpulkan bahwa pendidikan termasuk hal yang penting dalam suatu kehidupan masyarakat. Seluruh masyarakat memiliki hak untuk mengikuti pendidikan formal, non formal maupun informal. Haerullah & Elihami (2020:194) berpendapat bahwa perbedaan pendidikan formal dan pendidikan non formal hanya terletak pada rintangan- rintangan dalam proses pengetahuannya saja. Pendidikan formal adalah pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Tinggi atau Universitas. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus ada di setiap jenjang pendidikan formal. Hal ini agar peserta didik dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis dan kritis (Mulyati & Evendi, 2020:65). Seperti yang tercantum dalam UU No.20 Tahun 2002 Pasal 37 ayat (1), “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejujuran, dan Muatan Lokal”.

Matematika merupakan objek yang memiliki objek berupa fakta, konsep, dan operasi serta prinsip. Semua objek tersebut harus dipahami dengan benar oleh peserta didik dikarenakan terdapat beberapa materi tertentu dalam pelajaran matematika yang merupakan prasyarat dalam memahami dan menguasai materi matematika yang lain. Maka dari itu, matematika juga dikatakan sebagai mata pelajaran yang mendasari ilmu pengetahuan yang lain. Kamarullah (2017:22) mengungkapkan bahwa matematika adalah ratunya ilmu pengetahuan. Karena

dalam perkembangannya, matematika tidak pernah bergantung dengan ilmu yang lain justru matematika yang memberikan pelayanan kepada ilmu pengetahuan yang lain untuk dapat berkembang. Setiap orang memiliki pandangan yang berbeda mengenai matematika. Ada yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan akan tetapi ada pula yang menganggap matematika adalah pelajaran yang membosankan. Namun pada nyatanya banyak peserta didik memandang, matematika sebagai momok di pendidikan Matematika dianggap sulit juga rumit serta membosankan. Hal itu diakibatkan siswa mengalami stres, pusing dan banyak mengeluh ketika berhadapan dengan matematika.

Ungkapan Khaesarani & Hasibuan (2021:39) ilmu disiplin dengan sistematis sebagai menelaah hubungan, cara pikir, seni, juga bahasa seluruhnya dibahas memakai logika juga deduktif disebut matematika. Menurut Niss dalam Hardi (2017:4) supaya tiap individu mendapat pengetahuan agar membantu menyelesaikan masalah di kehidupan, misalnya pendidikan juga pekerjaan, kehidupan individu, serta sosial adalah alasan utama di berikannya matematika kepada peserta didik.

Para ahli memiliki pendapat tidak selaras mengenai matematika, terdapat yang mengungkapkan matematika ialah pengetahuan yang hanya belajar bilangan, ada yang mengatakan bahasa simbol juga numerik, ilmu yang abstrak, juga deduktif, cara pikir logis, serta matematika ialah ratu bagi pengetahuan lainnya. Sungguh beragam pengertian matematika, maka dari itu kita dapat simpulkan bahwa pendidikan matematika ialah sebuah proses belajar yang mempelajari mengenai angka dan kombinasi matematika murni dan matematika terapan.

Matematika sebenarnya tidak hanya berisi aljabar ataupun aritmetika saja. Melainkan matematika juga mengembangkan potensi menyelesaikan masalah, potensi penalaran hingga koneksi, komunikasi juga representasi dan pemahaman konsep. Di pembelajaran matematika dibutuhkan potensi mengenai pahami konsep dengan guna mengikuti pembelajaran dengan baik. Pahami mengenai konsep tujuannya menjadi dasar belajar matematika (Radiusman, 2020:1)

Memahami konsep matematika tidak mudah dilakukan sebab harus dilakukan dengan individual dan juga tidak terlepas dari peran guru. Seorang guru

harus dapat menyampaikan suatu konsep matematika berteknik baik serta menarik, yang nantinya membuat siswa bisa menerimanya. Selaras dengan pendapat Zalukhu (2023:4520) pemahaman konsep merupakan prasyarat utama dalam mengembangkan dan menyelesaikan persoalan di dalam matematika. Maka dapat dikatakan di tahapan belajar matematika, memahami konsep termasuk ke dalam aspek yang sangat penting. Sama halnya dengan National Council of The Teacher of Mathematics (NCTM) pada Kesumawati (2008:2-234) pemahannya matematika ialah kriteria penting pada prinsip belajar matematika.

Salah satu tujuan matematika yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tahun 2006 No.22 yaitu “memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep secara luas, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.” Dari tujuan tersebut terlihat bahwa pemerintah Indonesia sangat berharap bahwa setiap peserta didik yang mempelajari matematika bisa paham dengan konsep matematika yang nantinya digunakan agar bisa menyelesaikan masalah yang termuat di pembelajaran matematika serta menyelesaikan masalah di kehidupan. Murizal dalam (Ariyanto et al., 2019:41) mengibaratkannya dalam sebuah bangunan, maka konsep merupakan batu-batu pembangunan sebagai landasan dalam berpikir.

Maka dapat kita simpulkan siswa yang dikatakan bisa paham mengenai konsep matematika dengan baik adalah siswa yang bisa mendefinisikan konsep, serta bisa membedakan mana konsep dan mana tidak konsep. Namun, pentingnya pemahaman konsep matematika tidak sama pada nyatanya yaitu potensi pemahannya konsep matematika siswa rendah. Hal itu terlihat melalui tes yang dilakukan di SMP IT Al-Jawahir pada Kelas VII dengan materi Bangun Ruang ditemukan dari 30 siswa yang mengikuti tes, hanya 10 orang siswa yang menjawab soal dengan benar. Hal itu membuktikan bahwa hanya 33,3% dari siswa bisa dapat benar-benar memahami konsep dengan baik. Hal ini mengartikan pemahaman konsep siswa rendah.

Penyebab rendahnya tersebut yaitu tahapan belajar dilaksanakan di dalam kelas oleh guru. Menurut Nugraha (2018:28) proses pembelajaran adalah serangkaian mendidik siswa ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran di dalam

kelas seharusnya dapat menarik perhatian siswa, dapat menjadi pendorong siswa untuk lebih semangat mengikuti pelajaran, merasa bahagia mengikuti pembelajaran, serta kelas dapat menjadi rumah kedua bagi siswa. Sejalan dengan pendapat Hazmi (2019:61) bahwa lingkungan belajar yang nyaman merupakan salah satu faktor penting yang memaksimalkan proses pembelajaran.

Untuk menjadikan kelas menjadi tempat yang nyaman bagi siswa sudah seharusnya dalam proses pembelajaran disertai dengan kegiatan- kegiatan yang dapat menarik perhatian serta dapat membuat siswa merasa bahagia, dalam proses pembelajaran juga seharusnya menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. Dalam Hidayat (2016:68) disebutkan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas yang diharapkan oleh pemerintah dapat dilaksanakan dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan. Yaitu terlihat dalam Lampiran Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, tentang Standar proses, II poin C adalah pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Tetapi pada kenyataannya yang terjadi di SMP IT AL-Jawahir berdasarkan wawancara dengan guru matematika, yaitu ibu Putri Sakina Najwa, S.Pd, menyatakan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, tidak pernah melakukan kuis, dan menggunakan media pembelajaran hanya sesekali dalam materi tertentu serta belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga kondisi siswa yang terlihat di dalam kelas masih ada yang bosan, asyik dengan dirinya sendiri, bersikap pasif saat proses pembelajaran berlangsung, siswa mengantuk dan kurang memahami konsep pembelajaran yang sedang di kaji bahkan sering terdapat pula siswa yang hanya diam dan menerima begitu saja materi yang di sampaikan oleh guru tanpa dikaji dan di pahami terlebih dahulu.

Marfu'ah (2022:50) menyatakan bahwa guru memiliki peran dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya adalah membuat variasi dalam proses pembelajaran. Perlu suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa sehingga

siswa merasa bahwa kehadirannya diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dari model pembelajaran berbasis game yang dapat memicu rasa senang bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Hasanah (2021:9) mengatakan bahwa *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, dan tampil dalam bentuk game atau permainan yang memungkinkan untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model ini dapat mengubah pembelajaran yang awalnya adalah *teacher oriented* menjadi *student oriented* (Ismah & Ernawati, 2018:83).

Adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab atas sesama anggota yang terdapat di dalam kelompoknya. Armidi (2022:215) mengungkapkan bahwa siswa akan ditempatkan dalam beberapa kelompok dalam proses permainan. Lalu permainan akan disusun oleh guru lalu akan berupa kuis yang berisi mengenai materi yang sedang di kaji serta pertanyaan yang berkaitan kelompok. Hal ini akan meningkatkan kerja sama antara guru dengan siswa.

Nurhayati (2022:9120) mengatakan bahwa kelebihan model pembelajaran ini adalah adanya upaya penerimaan atas perbedaan setiap individu, belajar menguasai materi dalam waktu yang singkat, meningkatkan pemahaman konsep siswa karena dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa, dapat meningkatkan rasa kepekaan siswa, mengajak siswa untuk bersosialisasi dan mengajarkannya toleransi. Kelebihan dari model pembelajaran ini harusnya didukung oleh media dan teknologi. Menghadapi era perkembangan teknologi yang semakin berkembang, maka dalam pembelajaran pun sangat diperlukan penggunaan alat teknologi baik itu dalam proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran, salah satunya media *Online*. Media *Online*

memiliki banyak kelebihan, yaitu selain mudah diakses dan memiliki tampilan yang menarik, penggunaan media *Online* juga lebih sedikit menggunakan dana dalam proses pelaksanaannya. Salah satu media pembelajaran *Online* yang sering digunakan adalah *quizizz*. Maka dari itu model pembelajaran TGT ini cocok disandingkan dengan media pembelajaran berbasis elektronik seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis permainan yang sifatnya fleksibel yaitu selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi, *quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi yang menyenangkan (Salsabila et al., 2020 :165). Sitorus dan Santoso (2022:82) menyatakan bahwa *quizizz* dapat diakses secara gratis serta dapat menghubungkan guru-guru di seluruh dunia, oleh karena itu guru dapat berkreasi tanpa harus kehabisan ide serta *quizizz* dapat dijangkau dimana saja dan kapan saja. *Quizizz* juga memiliki tampilan yang menarik. Kelebihan lainnya dari aplikasi *quizizz* adalah siswa tidak dapat menyontek temannya saat mengerjakan kuis interaktif yang terdapat di dalam *quizizz* dikarenakan soal yang diberikan kepada siswa akan teracak otomatis oleh sistem *quizizz*.

Dengan begitu, jika model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disandingkan dengan media pembelajaran *quizizz* akan dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran serta kegiatan akan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Karena dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang berakibat pada meningkatnya pemahaman konsep. Hasil penelitian Arifin (2020:104) membuktikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menghasilkan kegiatan yang menarik serta efektif dalam proses pembelajaran serta berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang tertera di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul skripsi “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka

peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terjadinya proses pembelajaran yang pasif terhadap siswa.
2. Rasa bosan dialami siswa saat pembelajaran.
3. Kemampuan pemahaman konsep pada siswa rendah.
4. Variasi dalam pembelajaran kurang.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi.
6. Tidak pernah melakukan kuis dalam proses pembelajaran.
7. Metode pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah..
8. Guru masih tepaku pada model pembelajaran konvensional.

### 1.3. Batasan Masalah

Semua permasalahan yang diuraikan di atas tidak mungkin diteliti semua oleh peneliti dikarenakan keterbatasan penelitian. Maka dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan menjadi :

1. Penelitian dilakukan di SMP IT Al-Jawahir.
2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.
3. Pokok bahasan yang digunakan adalah bangun ruang.
4. Variabel yang diteliti adalah kemampuan pemahaman konsep matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz*.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada peningkatan pemahaman konsep matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika?
2. Berapa besarkah peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan penerapan model pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika?



### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Temas Games Tournament* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika.

### 1.6. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan penelitian ini bisa memberi masukan serta gambaran untuk menambah pengetahuan matematika umumnya mengenai pemahaman konsep dengan bantuan pembelajaran *Quizizz*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam proses pembelajaran matematika, sehingga kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dapat meningkat.

##### b. Bagi siswa

Diharapkan penelitian yang dilakukan berguna untuk pengalaman siswa pada tahap belajar mengajar dikelas juga bisa menaikkan potensi pahamiannya siswa. Khususnya pemahaman mengenai konsep.

##### c. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu mengenai tata penulisan bentuk karya ilmiah serta menjadi persiapan untuk guru yang berkompeten juga profesional bagi peneliti yang akan datang.