

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keterampilan dasar siswa dalam berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan, terutama dalam hal pemahaman materi yang lebih abstrak. Selain mengembangkan pemahaman, dalam mempelajari matematika siswa juga harus terlibat aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun berpendapat menurut (Yayuk, 2019).

Pemahaman konsep matematis siswa merupakan keterampilan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu dalam pembelajaran matematika (Aledya, 2019). Keterampilan untuk berpikir secara logis dan menyelesaikan masalah sangat bergantung pada pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep matematika (Atmaja, 2021). Pemahaman ini tidak hanya berguna dalam menghadapi persoalan matematika, tetapi juga dalam menyelesaikan tantangan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran pemahaman konsep harus diajarkan secara runtut dan berkesinambungan. Menurut (Riyadi dkk., 2025) Ketika siswa memahami dasar-dasar konsep matematika dengan baik, mereka akan lebih mudah untuk mempelajari konsep-konsep berikutnya yang lebih kompleks. Dengan demikian, penguasaan konsep yang kuat akan membantu siswa tidak hanya dalam menguasai materi matematika, tetapi juga dalam menerapkannya untuk memecahkan berbagai masalah yang lebih rumit di masa depan.

Pentingnya pemahaman konsep matematis ternyata berbanding terbalik dengan fakta di lapangan yang masih ditemukan rendahnya pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Unaenah & Sumantri, 2019) menyatakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam pembelajaran matematika. Serupa dengan hasil penelitian tersebut, hasil penelitian yang

dilakukan oleh (Angkat, 2023) diperoleh temuan bahwa, rendahnya pemahaman konsep matematis karena pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sehingga menimbulkan suasana belajar cenderung membosankan dan tidak menarik. Demikian pula dengan hasil penelitian (Radiusman, 2020) rendahnya pemahaman konsep matematis pada siswa yang kesulitan memahami matematika cenderung merasa frustrasi, kehilangan minat, dan kurang termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Keadaan seperti ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman konsep yang sesuai pada siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi pada tahun 2024 di SDN 9 Nagrikaler, diketahui bahwa pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari dokumen hasil nilai Ujian Akhir Semester (UAS) matematika, di mana sebagian besar siswa kelas III memperoleh nilai rata-rata sebesar 55. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya pada materi hubungan antarsatuan baku panjang. Hal tersebut dapat dikarenakan bahwa proses pembelajaran matematika masih menggunakan model dan media pembelajaran tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi matematika, karena siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses belajar. Selain itu, pemilihan model yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa juga masih menjadi kendala. Secara keseluruhan, rendahnya pemahaman matematis ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa, model dan media pengajaran yang masih konvensional.

Permasalahan yang dipaparkan memerlukan solusi yang dapat digunakan yaitu diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran yang menerapkan model TGT dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Arifin dkk., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh pada pemahaman konsep matematis siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk mendukung penerapan model pembelajaran (Fadhilah dkk., 2019). Media yang dipilih harus dapat memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar yang di

jelaskan pada penelitian (Ramadani dkk., 2023). Media adalah alat bantu yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif dan menarik (Lekitoo, 2025). Dengan demikian, siswa akan lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah sebuah video animaker. Animaker adalah platform online untuk membuat video animasi dengan mudah, menggunakan berbagai template, karakter, dan efek yang dapat disesuaikan untuk kebutuhan pembelajaran atau konten lainnya. Dengan demikian, diharapkan penggunaan video animaker dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Raihanah & Sina, 2024) menuturkan bahwa penggunaan media video animaker ini memiliki pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian kuasi eksperimen dengan judul “Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD ” Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD?
2. Apakah peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih baik siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkann di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa SD
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional

### 1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan memperdalam kajian teoritis mengenai model *Teams Games Tournament* (TGT), khususnya yang memanfaatkan media video animaker untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa SD.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengalaman dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang.

##### b. Bagi Siswa

Penelitian ini membantu siswa untuk memahami materi matematika dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan media video animaker, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman yang akan mendukung peningkatan prestasi belajar.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan media video animaker, sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini diharapkan dapat membantu pemahaman matematis siswa dalam di tingkat sekolah dasar.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah yang ditetapkan untuk memperjelas ruang lingkup dan fokus penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di salah satu sekolah dasar dikabupaten Purwakarta yaitu SDN 9 Nagrikaler dengan subjek penelitian yaitu kelas III, fokus dalam penelitian ini yaitu penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker pada pembelajaran matematika khususnya pada materi hubungan antarsatuan baku Panjang, hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini pada peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD.

Problematika yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD. Lalu variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker, serta variabel terikat yaitu pemahaman konsep matematis siswa SD.