

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemahaman matematis merupakan salah satu komponen mendasar dalam penguasaan kompetensi matematika secara menyeluruh. Kompetensi ini tidak hanya penting dalam menyelesaikan masalah matematika semata, tetapi juga berguna dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan *National Council of Teachers of Mathematic* (dalam Risma dan Munasiah, 2016) bahwa pemahaman matematis sangat penting untuk membantu siswa mengatasi kesulitan lain yang mungkin mereka hadapi di masa mendatang. Akan tetapi, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami matematika, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Pentingnya kemampuan pemahaman matematis secara rasional diungkapkan dalam tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar, yang tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga mencakup kemampuan menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain, serta menerapkan konsep tersebut secara tepat, efisien, dan fleksibel. Selanjutnya, pembelajaran matematika di sekolah dasar diarahkan untuk membangun keterampilan penalaran, mengenali pola dan sifat matematika, melakukan manipulasi simbolik, mengkonstruksi argumen logis, serta mengungkapkan gagasan atau konsep matematika secara sistematis. Hal ini dapat dipahami sebagai tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar secara umum, yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2023).

Namun, berdasarkan kenyataan di lapangan, pemahaman matematis siswa masih tergolong rendah. Salah satu indikatornya dapat dilihat dari hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, dimana Indonesia berada pada peringkat ke-70 dari 81 negara dalam skor rata-rata

matematikanya. PISA sendiri mengkaji sejauh mana siswa mampu merumuskan, menerapkan, dan menginterpretasikan konsep matematiks dalam berbagai konteks kehidupan (Cheung dalam Auliya, 2016). Capaian yang rendah ini mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai kemampuan berpikir matematis dan penggunaan konsep dasar untuk menggambarkan dan memprediksi fenomena secara logis. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap matematika adalah persepsi negatif mereka terhadap mata pelajaran ini. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks, karena sifatnya yang abstrak, logis, sistematis, serta penuh dengan simbol dan rumus yang tidak mudah dipahami. Yusof dan Tall (dalam Auliya, 2016) menyatakan bahwa persepsi negatif semacam ini biasanya muncul ketika siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika atau ketika menghadapi evaluasi. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dapat berkembang menjadi kecemasan matematika yang lebih serius. Selain itu, model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif juga menjadi penyebab rendahnya pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan pemahaman matematis, penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif menjadi alternatif yang potensial. Salah satu model yang terbukti efektif adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin (dalam Astuti, dkk. 2022). Model ini memadukan kerja kelompok dengan unsur permainan yang dirancang dalam suasana kompetitif yang positif. Dalam penerapannya, siswa didorong untuk bekerja sama mempelajari materi pembelajaran dalam kelompok kecil, kemudian diuji melalui permainan yang mengasah pemahaman dan keterampilan berpikir mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang kreatif. Sejalan dengan pendapat Sulisto & Haryanti (dalam Sindy, 2023), model TGT dirancang untuk membangun semangat

kolaborasi dan meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Agar pembelajaran TGT lebih efektif, diperlukan media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang penggunaan model pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan saat pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan lebih menarik serta media juga digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu media yang cocok adalah *flash card*, yaitu sebuah kartu bergambar yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi. Hal ini selaras dengan pendapat Sudjana dan Rivai bahwa (2011) bahwa media gambar seperti *flash card* mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena sifatnya yang menarik.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran ini lebih interaktif dan kolaboratif sehingga diharapkan dapat mengurangi rasa takut atau kebosanan siswa terhadap matematika, serta meningkatkan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar.**

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa Sekolah Dasar?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

1.4.2. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman matematis melalui pembelajaran yang kolaboratif dan lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan strategi baru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pengajaran matematika di kelas, serta membantu dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini disusun untuk membantu peneliti dalam memahami menyusun skripsi . Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan ruang lingkup penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, membahas tentang kajian teoritis dan empiris yang digunakan dalam penelitian ini serta membahas penelitian yang relevan.

BAB III membahas tentang metode penelitian, jumlah populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan proses analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN, menyajikan data penelitian dan membahas tentang hasil data yang telah diolah.

BAB V PENUTUP, berisi tentang simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran dari peneliti.