

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan, tidak terkecuali pendidikan tingkat dasar. Pada dasarnya pelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar dijadikan sebagai dasar atau fondasi utama dalam membangun pengetahuan siswa. Hal itu sejalan dengan Dahlia et al., (2020) bahwa pelajaran matematika penting diajarkan kepada siswa sebagai bekal kemampuan untuk berpikir secara logis, kritis, analisis, sistematis, kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru dalam upaya mengembangkan kreatifitas berpikir siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan barunya dan memiliki penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Astuti et al., 2020). Pembelajaran matematika pada tingkat dasar merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak pada usia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu abstrak dan menggunakan bahasa simbol (Y. Anggraini, 2022). Pemahaman konsep dan kemampuan penalaran matematis adalah dua kemampuan dasar yang sangat penting bagi siswa yang belajar matematika (Putra et al., 2018). Sehingga dibutuhkan pemahaman konsep yang benar agar siswa mampu mengikuti pembelajaran matematika dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dahlia et al., (2020) bahwa pembelajaran matematika pada tingkat SD merupakan dasar pemahaman konsep pada jenjang selanjutnya.

Pemahaman berawal dari kata dasar 'paham'. Paham adalah mempunyai pengetahuan luas terhadap sesuatu, sedangkan pemahaman diartikan sebagai kegiatan memahami suatu permasalahan (Radiusman, 2020). Pada dasarnya pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan

dasar siswa yang harus dimiliki agar dapat menyelesaikan persoalan dan menerapkannya menjadi suatu simbol dan rumus matematika dari kasus yang paling sederhana sehingga mendapatkan jawaban berupa pertanyaan yang memuat suatu kebenaran (Sarwoedi et al., 2018). Sedangkan konsep adalah sesuatu yang membantu pikiran manusia yang dapat menunjukkan sebuah objek, aktivitas ataupun benda hidup (Kania, 2018). Dalam hal ini konsep dapat diartikan sebagai objek materi pembelajaran matematika. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa agar mampu mengaplikasikan sebuah konsep matematika dalam penyelesaian masalah yang dihadapinya.

Dalam pembelajaran matematika pemahaman konsep memiliki tingkat urgensi yang tinggi. Penekanan pada konsep dapat menjadikan siswa memiliki konsep yang permanen yang diperoleh dari pengalaman sehingga siswa mampu mengkaitkan suatu konsep dengan konsep yang lain (Radiusman, 2020). Pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan menerima ide-ide matematika, dalam hal ini siswa tidak hanya sekedar menghafalkan, namun benar-benar mampu mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari pada suatu masalah secara efektif dan efisien (R. Wahyuni & Prihatiningtyas, 2020).

Pada siswa sekolah dasar, pemahaman konsep matematika sangat diperlukan sedini mungkin mengingat siswa belum mampu berpikir secara abstrak. Jika terdapat siswa yang belum berhasil memahami sebuah konsep, maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pada langkah selanjutnya (Setyaningrum et al., 2023). Namun, jika siswa mampu memahami sebuah konsep dengan sah, maka siswa akan lebih mudah memahami konsep selanjutnya (Radiusman, 2020). Siswa yang mengalami miskonsepsi pada materi pelajaran, dapat menimbulkan kesulitan saat pemecahan masalah pada soal yang diberikan (Amallia & Unaenah, 2018). Hal ini tentu akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berikut beberapa indikator pemahaman konsep yang perlu dikuasai siswa 1) menyatakan kembali suatu konsep; 2) mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat sesuai dengan konsepnya; 3) memberikan contoh dan bukan contoh terhadap suatu konsep; 4) menyajikan konsep dalam bermacam-macam bentuk representasi matematis; 5) mengimplementasikan konsep atau algoritma untuk memecahkan masalah (Indriani et al., 2022).

Hasil observasi pada tanggal 5 Februari 2024 menunjukkan bahwa masih ditemukan banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep pada pelajaran matematika terutama pada materi yang menggunakan rumus matematika. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan menyatakan kembali suatu konsep.

Siswa telah menyimak pemaparan materi dan contoh soal dengan baik, namun pada saat mengerjakan soal yang berbeda siswa mengalami kebingungan dalam menyajikan konsep dalam bermacam-macam bentuk representasi matematis. Selain itu, siswa juga masih belum dapat memilih langkah yang tepat dalam menyelesaikan masalah matematika utamanya dalam mengimplementasikan konsep atau algoritma untuk memecahkan masalah. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa dengan gaya belajar kinestetik sibuk dengan dunianya sendiri dan mengganggu fokus belajar siswa yang lain.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terkait dengan hasil belajar siswa. Guru kelas V, ibu AP menyebutkan bahwa berdasarkan hasil nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) I mata pelajaran matematika kelas V menunjukkan bahwa dari jumlah siswa 38, hanya terdapat 17 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 21 siswa lainnya belum mencapai KKTP yang telah ditentukan. Dapat dikatakan bahwa 55,26% siswa belum mencapai KKTP. Guru kelas V menyebutkan bahwa siswa mengalami

kesulitan dalam materi matematika yang berhubungan dengan pemahaman konsep yang abstrak dan penggunaan rumus matematika. Selain itu, rendahnya pemahaman siswa yang terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru dan faktor siswa. Dalam hal ini, guru mengemukakan bahwa saat proses pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa mudah bosan. Sumber belajar yang digunakan hanya bersumber dari LKS dan buku yang ada. Selain itu, penggunaan LCD atau proyektor jarang dilakukan. Guru juga kurang menggunakan variasi model pelajaran sehingga siswa kurang antusias saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Cara mengajar guru yang monoton membuat siswa mencari kesibukan sendiri terutama pada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik.

Faktor kedua yaitu bersumber dari siswa, kurangnya minat belajar, daya tangkap dan daya ingat siswa tergolong rendah. Hal ini selaras dengan pendapat Amallia & Unaenah (2018) bahwa rendahnya pemahaman konsep pada siswa menyebabkan siswa kesulitan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan paling dihindari sehingga siswa sudah tidak memiliki minat, tidak bersemangat dan mudah menyerah bahkan sebelum pembelajaran dimulai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika belum dapat dikatakan maksimal, sehingga tujuan utama dari pembelajaran matematika utamanya pemahaman konsep siswa belum tercapai dengan baik.

Peran guru yang ideal dalam menyalurkan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar memiliki pengaruh sangat besar. Guru harus dapat memberikan konsep matematika secara baik dan disajikan menarik (Radiusman, 2020). Hal ini juga didukung dengan pendapat Anggraini (2022) bahwa guru menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran, karena dalam hal ini guru-lah yang berhadapan langsung dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, berbanding terbalik dengan keadaan yang ditemukan peneliti pada tanggal 5 Februari 2024 bahwa dilapangan guru masih belum dapat dikatakan ideal dan optimal dalam proses pembelajaran. Guru lebih sering metode ceramah dengan guru menulis di papan tulis merupakan hal yang sering digunakan sehingga siswa kurang maksimal dalam menerima materi pelajaran matematika. Selain itu, siswa dalam mempelajari materi pelajaran didalam kelas hanya sebatas mendengarkan, mencatat, mengerjakan soal, hanya mengandalkan informasi yang diterima dari guru dan berkelompok. Karena kurangnya aktivitas siswa didalam kelas mengakibatkan banyak siswa kehilangan fokus belajar, sibuk dengan dunianya sendiri. Guru juga masih belum dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara dan pendukung dalam pembelajaran matematika dikelas. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dikatakan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat dikatakan belum maksimal.

Merujuk pada permasalahan di atas, maka harus dilakukan pembaharuan dan perbaikan dalam pembelajaran matematika di kelas V, khususnya dalam pemahaman konsep luas daerah bangun datar. Pembaharuan dan perbaikan ini membutuhkan variasi model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, diantaranya seperti 1) pembelajaran yang melibatkan siswa agar lebih aktif, kreatif, dan tidak hanya melibatkan guru namun mampu memberikan pengalaman bermakna bagi siswa; 2) pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam tim; 3) mengingat usia siswa SD adalah usia dimana dunianya adalah bermain, maka guru harus dapat menjembatani keinginan bermain siswa dan kebutuhan siswa yaitu belajar, guru dapat mengemas pembelajaran dengan prinsip bermain sehingga pembelajaran dapat menarik minat dan fokus siswa serta siswa tidak merasa terbebani dengan pelajaran matematika. Berdasarkan kebutuhan dari permasalahan diatas, model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas V adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT). Menurut Seran et al., (2018) mengatakan bahwa dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa saling bekerja sama dalam tim dan siswa diberikan penghargaan atas hasil kerjasamanya. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan siswa dapat bekerja sama dalam tim agar semua siswa dapat aktif belajar didalam kelas. Selain itu, dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan sebuah permainan dan pertandingan untuk mendapatkan skor tertinggi bagi tim mereka masing-masing. Permainan dan pertandingan ini dirancang oleh guru dengan memberikan kuis berbentuk pertanyaan terkait materi pelajaran. Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan siswa lebih bersemangat memahami konsep materi yang diajarkan agar dapat menyumbangkan skor tertinggi bagi masing-masing tim (A. Suryani et al., 2020).

Selain penggunaan model pembelajaran, juga dibutuhkan media sebagai perantara pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas V yaitu 1) media yang identik dengan anak-anak, mainan dan dapat meningkatkan daya imajinasi; 2) dapat dilihat dan dipegang atau dimainkan siswa secara langsung (media konkret); 3) menawarkan visual yang menarik; 4) media yang menerapkan asas *learning by doing* sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar serta belajar dengan berbuat; 5) pada dasarnya siswa memiliki kebiasaan belajar matematika dengan membaca buku yang sudah terkonsep, terutama dalam materi luas daerah bangun datar. Berdasarkan kebutuhan pada kelas V diatas, maka peneliti memanfaatkan media PUBBADAR (*Pop Up Book Bangun Datar*) sebagai media pembelajaran kelas V SD 1 Getas Pejaten pada materi luas daerah bangun datar. Menurut Ummah (2021) beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu

dapat memusatkan konsentrasi siswa, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dapat digunakan sebagai fasilitator, pendukung sehingga siswa dapat meningkatkan pengetahuan, memperoleh informasi, meningkatkan kompetensi dan *skill*. Pembelajaran dengan menggunakan media PUBBADAR dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika khususnya konsep materi luas daerah bangun datar.

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai perbandingan yang dapat menunjukkan bahwa penelitian ini bernilai esensial. Berdasarkan hasil penelitian Aulia & Handayani (2018) menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadila et al., (2023) bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Royani & Kelana (2022) bahwa melalui penerapan model TGT terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga siswa juga mengalami ketuntasan belajar matematika.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diatas, terdapat rendahnya pemahaman konsep pada pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar utamanya pada materi luas daerah bangun datar. Memang telah banyak penelitian terdahulu yang menggunakan model TGT dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa. Namun, dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti tentang penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media PUBBADAR dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi luas daerah bangun datar. Peneliti berharap melalui model TGT dengan media PUBBADAR dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa pada materi luas daerah bangun datar. Dengan demikian peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media

PUBBADAR Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD 1 Getas Pejaten”.

1.2 Rumusah Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas ditemukan permasalahan penelitian yaitu.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUBBADAR pada siswa kelas V SD 1 Getas Pejaten?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUBBADAR pada siswa kelas V SD 1 Getas Pejaten?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUBBADAR pada siswa kelas V SD 1 Getas Pejaten.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUBBADAR pada siswa kelas V SD 1 Getas Pejaten.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis yang meliputi.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media PUBBADAR dapat memberikan suatu inovasi yang kreatif dan menarik yang dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran, dalam kegiatan ini siswa dapat melatih berfikir dalam berbagai kemampuan yang dimilikinya, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, sehingga akan tercipta suasana baru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi yang dijelaskan oleh guru kepada siswa.

2. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media PUBBADAR dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan dapat mempelajari dengan mudah serta bermakna. Sehingga pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran serta media ini dapat memberikan inovasi kepada guru dalam proses pembelajaran selanjutnya. Selain itu, Guru juga dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa ketika menggunakan model pembelajaran dan media yang digunakan.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media PUBBADAR dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan mutu pendidikan, serta sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mampu menerapkan dan mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media PUBBADAR. Selain itu, peneliti juga dapat meningkatkan kemampuan mengajar, mengelola kelas serta kemampuan mengembangkan pelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rancangan atau desain kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mengelola pengalaman siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dalam pelaksanaannya, guru dapat memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tujuan dapat dicapai secara maksimal.

1.5.2 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* atau biasa disebut TGT merupakan model pembelajaran kelompok yang didalamnya berisi permainan dan pertandingan. Model TGT ini dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran matematika karena matematika dinilai sebagai pelajaran yang sulit. Model TGT ini dapat melebur atau mengemas materi dalam sebuah permainan dan pertandingan sehingga siswa tidak merasa terbebani dan pembelajaran lebih menyenangkan.

1.5.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai perantara atau penyalur suatu informasi atau pesan yang bersifat abstrak menjadi konkret dan dapat menumbuhkan perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam pelaksanaannya, guru dapat memilih media

pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar pesan atau informasi dapat tersalurkan secara maksimal.

1.5.4 Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman memiliki kata dasar 'paham' yang berarti memiliki banyak pengetahuan. Pemahaman sendiri diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami suatu informasi. Pemahaman konsep merupakan sesuatu yang sangat penting dimiliki oleh siswa yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah matematika. Dalam dunia pendidikan, pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menerima informasi atau pengertian dan mampu mengemukakan kembali informasi, mampu memberi contoh, mampu menyampaikannya, mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah serta mampu mengaitkan suatu konsep dalam berbagai pemecahan masalah.