

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah "media" berasal dari bahasa Latin, yakni bentuk jamak dari "medium" yang bermakna perantara atau pengantar, serta berakar dari kata "medius" yang merujuk pada sesuatu yang berada di tengah atau berfungsi sebagai penyampai pesan. Sebagaimana dijelaskan oleh Saadah (2021), media pembelajaran merupakan instrumen pendukung yang mencakup berbagai objek, pengalaman, atau sosok tertentu untuk memfasilitasi siswa dalam menguasai keterampilan, pengetahuan, serta membentuk sikap. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyalur informasi, tetapi juga menjadi elemen krusial dalam dinamika interaksi edukatif secara menyeluruh.

Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan, media dituntut untuk berperan secara efektif guna mendukung kesuksesan proses instruksional. Pemilihan media yang tepat selama kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu dioptimalkan oleh siswa untuk menunjang capaian pembelajaran. Hasan et al., (2021) menguraikan lima dimensi utama media pembelajaran: pertama, sebagai penghubung pesan materi; kedua, sebagai lingkungan belajar; ketiga, sebagai stimulan untuk meningkatkan motivasi belajar; keempat, sebagai instrumen pencapaian hasil akademik yang signifikan; serta kelima,

sebagai alat untuk mempertajam kompetensi siswa. Seluruh komponen ini bekerja secara sinergis untuk merealisasikan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan menarik sangat penting bagi pendidik dalam menyajikan materi agar suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif. Hal ini menciptakan umpan balik yang konstruktif antara guru dan siswa. Sejalan dengan itu, Tania Intan et al., (2021) menekankan bahwa media pembelajaran berperan memperlancar komunikasi edukatif, memastikan pesan dapat diterima dengan jelas, serta meminimalisir hambatan dalam pencapaian target pendidikan.

Senada dengan pandangan tersebut, Isnaeni (2022) mendefinisikan media sebagai perangkat komunikasi dalam proses belajar yang membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, sekaligus memecahkan kejenuhan akibat dominasi metode tekstual. Lebih lanjut, Emiyati & Kurniawan (2022) mengonfirmasi bahwa media berfungsi sebagai integrator pesan pengetahuan yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan prestasi akademik siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi strategis yang menjembatani penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik secara efisien. Implementasi media yang tepat terbukti mampu mengurangi sifat monoton dalam pembelajaran, sekaligus menjadi pendorong utama dalam mencapai target pembelajaran yang optimal.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai klasifikasi media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Perdana & Susanti (2018).mengategorikan media tersebut ke dalam tiga kelompok utama, yakni media berbasis visual, audio, serta audio-visual. Berikut merupakan uraian mendalam mengenai karakteristik dari setiap jenis media tersebut:

- 1) Jenis media visual didefinisikan sebagai alat bantu pendidikan yang karakteristiknya dapat diamati secara langsung oleh mata. Beberapa contoh implementasi media visual yang umum digunakan dalam kegiatan belajar meliputi penggunaan foto, gambar *representatif*, diagram, peta konsep, serta alat peraga globe.
- 2) Media audio didefinisikan sebagai media yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran, yaitu telinga yang mengandung materi pembelajaran. Contohnya adalah radio, alat perekam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media audio-visual merupakan perangkat pembelajaran yang mengombinasikan elemen suara dan tampilan visual secara simultan, sehingga dapat ditangkap melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh nyata dari kategori media ini mencakup tayangan televisi serta dokumentasi *film* yang dilengkapi dengan fitur audio.

Aghni (2018) membagi media pembelajaran ke dalam sejumlah klasifikasi yang mencakup beberapa kategori sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi media pembelajaran tradisional menurut Aghni (2018) didasarkan pada aspek teknologi yang digunakan. Kelompok ini terdiri dari media visual statis seperti proyektor *overhead*, dan media visual non-proyeksi yang meliputi grafik, poster, foto, serta gambar. Selain itu, terdapat media audio yang berupa rekaman atau piringan hitam, serta presentasi multimedia yang memanfaatkan kaset dan tampilan multi-gambar. Kategori lainnya mencakup media visual dinamis seperti *film* dan televisi, media cetak yang terdiri dari modul, buku teks, dan majalah, serta media berbasis permainan seperti teka-teki.
- 2) Selain klasifikasi berbasis teknologi, media pembelajaran juga dapat dibedakan menurut jenis stimulus yang dihasilkan selama proses belajar mengajar. Variasi stimulus ini mencakup penggunaan benda nyata, artikulasi suara langsung, media cetak, serta papan tulis. Selain itu, terdapat pula media yang menyajikan stimulus visual maupun audiovisual seperti *film* bingkai, *film* gerak, televisi, dan berbagai jenis rekaman audio.
- 3) Berdasarkan indera yang dicirikan oleh suara, visual, dan gerakan, media audiovisual dapat dikategorikan menjadi *moving*, *semi-moving*, *still*, *audio*, *moving visual*, *print*, dan *still visual*.

Media pembelajaran berbasis belajar, menurut (Aghni, 2018) :

- 1) Media visual bergantung pada penglihatan. Garis dan bentuk memegang peranan penting dalam jenis media visual ini. Beberapa contoh diantaranya buku catatan, papan tulis putih, dan alat bantu pengajaran.
- 2) Audiovisual media adalah kombinasi media visual dan audio yang menarik perhatian mata dan telinga. Contohnya video, *Scrabble*, *Powtoon*, dan *Moovly*.
- 3) Game adalah contoh paling kompleks dari jenis media multimedia.

Berdasarkan pembagian jenis media pembelajaran, dapat dipahami bahwa setiap bentuk media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda. Pengklasifikasian tersebut membuat pilihan guru lebih mudah dan menentukan media yang sesuai pada tahap perencanaan pembelajaran, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, pemilihan sarana yang sesuai juga memungkinkan guru mengubah penggunaan media sesuai kebutuhan, situasi, serta karakteristik siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, menghibur, dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini akan memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka (Tafonao, 2018).

Pendidik harus menerapkan model pembelajaran terbaru, lebih efektif, dan inovatif untuk membuat lingkungan belajar di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Sebagaimana disebutkan Suwarna (dalam Fadilah et al., 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat khusus, termasuk:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat distandarisasi

Perbedaan interpretasi guru dalam mengajarkan mata pelajaran tertentu merupakan hal yang wajar. Penggunaan media pembelajaran menjadi solusi strategis untuk meminimalkan perbedaan tersebut, sekaligus memastikan bahwa muatan materi diberikan dengan kualitas dan pemahaman yang seragam.

2) Melalui pemanfaatan media yang memadukan elemen audio dan visual, proses instruksional menjadi lebih dinamis. Media bertindak sebagai jembatan untuk mengklarifikasi materi yang kompleks, mengubah abstraksi menjadi pemahaman yang nyata, serta melengkapi alur proses pembelajaran agar lebih komprehensif.

3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika diseleksi dan diterapkan dengan cermat, media pembelajaran mampu mendorong terciptanya interaksi timbal balik yang aktif antara pendidik dan peserta didik. Sebaliknya, ketiadaan media sering kali menyebabkan proses *transfer* ilmu menjadi dominan bersifat searah, di mana guru menjadi satu-satunya pusat informasi.

4) Waktu yang dihabiskan untuk proses mengajar dan belajar dapat dikurangi

Guru sering kali menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi, bahkan ketika waktu yang mereka miliki sangat terbatas. Namun, jika mereka menggunakan media pembelajaran, mereka akan dapat memanfaatkan waktu yang terbatas tersebut dengan lebih baik.

5) Implementasi media pembelajaran terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan capaian akademik siswa. Pemanfaatan media tidak sekadar berfokus pada efisiensi durasi waktu belajar, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi yang jauh lebih komprehensif dan mendalam.

6) Proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh dimensi ruang dan waktu. Media pendidikan berfungsi sebagai katalisator yang mampu melampaui hambatan indrawi, sehingga memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel. Dengan desain media

yang tepat, peserta didik dapat melakukan proses belajar secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, tanpa ketergantungan yang kaku pada kehadiran fisik pengajar.

- 7) Media pembelajaran dapat meningkatkan sikap siswa terhadap proses belajar karena media tersebut dapat memperjelas pesan dan informasi, sehingga belajar jadi mudah dan mendapatkan hasil yang baik.
- 8) Dengan menggunakan media pendidikan, tugas guru bisa berubah menuju arah lebih baik dan produktif.

Pemanfaatan media dalam ranah pendidikan menuntut adanya penyajian informasi yang mampu merangsang aspek kognitif, intelektual, serta keterampilan praktis peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk memberikan atensi yang lebih besar pada keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aspek tersebut, sehingga proses internalisasi materi dapat berlangsung secara optimal.

Menurut, Dewi & Haryanto (2019) menegaskan bahwa penggunaan alat bantu pembelajaran memiliki peranan krusial serta memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan pencapaian target edukatif. Sehubungan dengan hal tersebut, berikut adalah berbagai manfaat yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan instruksional:

- 1) Media memungkinkan informasi disajikan secara lebih variatif, tidak melulu bergantung pada penjelasan lisan atau teks yang cenderung membosankan dan kurang efektif.
- 2) Media pembelajaran berperan sebagai solusi atas keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Untuk objek yang berukuran raksasa, media mampu menyajikannya dalam bentuk model, film, atau cuplikan visual. Sebaliknya, objek yang bersifat mikroskopis atau fenomena dengan ritme gerak yang terlalu cepat dapat diamati dengan bantuan *microprojector*, slide, atau teknik fotografi khusus. Selain itu, peristiwa di masa lampau dapat direkonstruksi secara konkret melalui penggunaan animasi komputer, grafik, maupun rekaman audio-visual, sehingga memori historis tetap dapat dipelajari dengan jelas.
- 3) Untuk menanggulangi perilaku pasif siswa, pendidik dapat mengintegrasikan bahan ajar yang beragam dan dinamis. Media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan antusiasme siswa, memberikan pengalaman interaksi yang kontekstual, dan membekali siswa dengan kemampuan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.
- 4) Meskipun terdapat keseragaman dalam kurikulum dan konten materi, masalah pembelajaran dapat di mitigasi dengan menerapkan pendekatan pendidikan yang konsisten. Pendekatan ini berfokus pada pemberian motivasi yang merata, penyelarasan

pengalaman belajar, serta pembentukan perspektif yang homogen di kalangan siswa.

Senada dengan hal tersebut, Husna & Supriyadi (2023) juga menguraikan beberapa keunggulan penggunaan media dalam proses pendidikan, yang mencakup poin-poin sebagai berikut:

- 1) Mengajar dengan cara yang menarik perhatian siswa dapat mendorong mereka untuk belajar.
- 2) Pemanfaatan media membantu mengonkretkan materi ajar, yang pada gilirannya meningkatkan daya serap siswa terhadap topik yang dibahas. Hal ini menjadi katalisator bagi siswa dalam mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 3) Mengubah pendekatan pembelajaran agar siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi dengan hanya berkomunikasi secara lisan dengan guru.
- 4) Pemanfaatan media memfasilitasi aktivitas belajar yang lebih variatif dibandingkan metode ceramah satu arah. Melalui media, siswa dapat terlibat lebih jauh dalam proses belajar, baik melalui pengamatan, pengerjaan tugas, maupun aktivitas demonstratif lainnya yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Sebagai simpulan, media pendidikan merupakan komponen vital yang mampu menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Selain mengatasi hambatan ruang dan waktu, media berfungsi

mengonkretkan konsep yang abstrak, sehingga mengurangi ambiguitas pemahaman siswa. Dengan mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, media pembelajaran menjadi sarana krusial dalam memastikan tercapainya tujuan pendidikan secara efisien dan komprehensif.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam konteks edukasi, media berfungsi sebagai instrumen penyaji materi yang efektif. Roza et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan media membantu mengonkretkan informasi kompleks, seperti prinsip atau prosedur, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media menurut Magdalena et al., (2021) dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa melalui interaksi kontekstual, memancing pemikiran kritis melalui tantangan materi, dan memperpanjang durasi fokus siswa dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu ciri-ciri utama media pembelajaran adalah beberapa elemen penting yang mendukung proses pembelajaran yang efektif. Ini termasuk:

- 1) Media pembelajaran fisik mencakup hardware seperti alat, wadah, atau benda yang dapat diamati oleh indra manusia.
- 2) Media pembelajaran mengacu pada perangkat lunak yakni, pesan atau informasi yang disampaikan melalui perangkat keras dalam arti non-fisik.

- 3) Untuk meningkatkan efektivitas materi presentasi, materi pembelajaran menekankan elemen audio dan visual.
- 4) Media pembelajaran berperan sebagai instrumen vital yang memfasilitasi proses transfer ilmu sekaligus memperkuat jalinan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.
- 5) Media teknologi yang ada disekitar kita dapat berfungsi sebagai alat komunikasi umum, dan secara individual, seperti penggunaan modul dalam pembelajaran mandiri (Muhammad Hasan Baidlawie, 2018).

Menurut, Rayandra (2022). menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai instrumen pendukung dalam kegiatan instruksional. Fungsinya melampaui sekadar penyampai pesan, yakni bertindak sebagai sarana visual yang mampu meningkatkan motivasi serta mengonkretkan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah dicerna oleh peserta didik. Dengan demikian, media berperan penting dalam menjembatani komunikasi edukatif antara pendidik dan siswa.

Media pembelajaran memiliki tiga tujuan utama. Yang pertama, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber pembelajaran, yaitu menyampaikan, menstandarkan, dan menghubungkan informasi kepada siswa. Yang kedua, media pembelajaran memiliki fungsi semantik, yang membantu siswa memahami bagaimana kata-kata

dan bahasa merepresentasikan pikiran, keyakinan, dan emosi. Yang ketiga, media pembelajaran bersifat manipulatif, yang berarti memungkinkan perekaman, pelestarian, rekonstruksi, penyimpanan, dan penyampaian informasi (Habibah et al., 2025).

Menurut Gerlach dan Ely, ciri-ciri media instruksional meliputi hal-hal berikut:

- 1) Fiksatif adalah media yang memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan mereproduksi suatu objek dalam bentuk foto, rekaman audio, atau video.
- 2) Manipulatif: media dapat mengubah sesuatu untuk menjadikannya lebih mudah dipahami. Ini dapat terjadi dengan rekaman time-lapse, yang mempercepat durasi proses.
- 3) Distributif merupakan media memungkinkan informasi disalurkan ke berbagai lokasi secara bersamaan, sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui berbagai rangsangan yang disediakan oleh guru.(Jauhari, 2018).

Secara komprehensif, media pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai media yang menggabungkan berbagai dimensi elemen fisik dan non-fisik untuk mendukung pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan potensi visual dan audio, media mampu menjembatani kendala penyampaian materi. Kemampuan media dalam mengakomodasi sifat fiksatif, manipulatif, dan distributif memberikan fleksibilitas

tinggi bagi pendidik dalam mengolah dan menyebarkan informasi, sehingga proses transformasi pengetahuan menjadi lebih terstruktur.

2. Board Game

a. Pengertian *Board Game*

Ahmad & Islam (2022), dalam tinjauannya terhadap pemikiran Martim dan Setiawan, menjelaskan bahwa penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran memiliki fungsi strategis yaitu permainan papan adalah jenis permainan yang menggunakan berbagai benda dan memindahkannya di atas bidang permainan atau papan yang telah ditentukan sesuai aturan permainan. Namun menurut Rogerson, Gibbs, & Smith dalam (dalam Mangundjaya et al., 2022), permainan papan baik digital maupun non-digital biasanya memerlukan penggunaan papan permainan, kartu, dadu, dan token lainnya selama bermain.

Sebagai salah satu bentuk media pendidikan, *board game* menyajikan konten pembelajaran melalui papan dengan mekanisme aturan main tertentu. Pendekatan ini efektif dalam menciptakan iklim belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Meski telah digunakan selama sepuluh tahun dalam konteks pengembangan diri, integrasi *board game* ke dalam ruang kelas masih menghadapi kendala persepsi. Mayoritas masyarakat masih menganggapnya sekadar alat bermain, alih-alih sebagai instrumen pembelajaran yang efektif, yang pada dasarnya disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan mengenai nilai edukatif yang terkandung di dalamnya.

b. Manfaat *Board Game*

Menurut Limantara yang dikutip (dalam Mangundjaya et al., 2022) ada manfaat dan peran *Board Game*:

1) Aturan Permainan

Aturan permainan sangat penting untuk membantu siswa menjadi disiplin dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan, sehingga permainan menjadi lebih menyenangkan.

2) Interaksi Sosial

Dimensi komunikasi sosial dalam pendidikan memfasilitasi terciptanya interaksi antarsiswa yang lebih dinamis, yang diwujudkan melalui bentuk-bentuk komunikasi lisan maupun keterlibatan dalam situasi kompetisi yang membangun

3) Edukasi

Melalui mekanisme permainannya, *board game* menjadi sarana efektif bagi siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis. Siswa dituntut untuk merespons situasi secara spontan, menganalisis masalah, serta menentukan langkah pengambilan keputusan yang tepat di tengah berlangsungnya permainan

4) Simulasi Kehidupan

Beragam mekanisme dalam permainan memungkinkan terjadinya kontak sosial langsung di antara pemain, yang secara efektif bertindak sebagai sarana pembelajaran sosial secara tidak langsung.

5) Jejaring Generasi

Permainan papan memungkinkan orang tua dan anak-anak untuk menjalin ikatan satu sama lain. Orang tua dapat mengawasi anak-anak mereka dan membantu mereka menghindari permainan yang berbahaya.

Menurut Mangundjaya et al., (2022), *board game* juga dapat membantu orang dalam memenuhi kebutuhan mereka untuk berkembang sejalan dengan Revolusi Industri Keempat. Selain itu, sebagaimana dinyatakan oleh Tiastuti (dalam Wahyuningsih & Setyadi, 2020), *board game* dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat dan mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dalam lingkungan yang nyaman. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan papan sangat efektif dalam mengoptimalkan interaksi sosial.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Board Game*

Sebagai alat pembelajaran, permainan papan memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Permainan ini menghibur dan menyenangkan untuk dimainkan
- 2) Dengan memanfaatkan media ini, pendidik dapat mengoptimalkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan intensitas keterlibatan dan kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas
- 3) Memberikan umpan balik secara langsung

- 4) Mudah dibuat dan direproduksi
- 5) Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengontekstualisasikan berbagai peran maupun konsep teoretis ke dalam simulasi situasi nyata serta dinamika sosial di tengah masyarakat
- 6) Bersifat fleksibel.

Salah satu kelemahan menggunakan *board games* sebagai alat pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat penting bahwa semua siswa berpartisipasi dalam pelajaran agar pendidikan berhasil dan efektif, tetapi kebanyakan game melibatkan hanya sejumlah kecil siswa.
- 2) Karena begitu menyenangkan, siswa seringkali tidak memperhatikan aturan atau teknik game.

Merujuk pada analisis mengenai kelebihan serta keterbatasan yang ada, dapat disintesis bahwa *board game* memiliki potensi besar dalam memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran. Temuan tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan media edukasi melalui modifikasi permainan papan. Selain aspek kemudahan dalam proses produksinya, media ini dinilai sangat relevan bagi karakteristik siswa sekolah dasar. Sejalan dengan telaah literatur terhadap penelitian sebelumnya, integrasi *board game* sebagai media alternatif dalam pembelajaran matematika terbukti mampu mengamplifikasi motivasi belajar siswa.

Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif dan antusiasme peserta didik dalam menuntaskan tantangan kognitif, yang pada akhirnya berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mereka

d. Pengertian Jumanji

Jumanji awalnya merupakan karya sastra anak-anak gubahan Chris Van Allsburg yang diterbitkan pada tahun 1981, kemudian diadaptasi menjadi sebuah permainan papan dengan narasi magis. Mekanisme permainan ini menuntut pemain untuk mencapai titik akhir sebagai syarat kemenangan (Oktasavira & Subagio, 2020). Selain dalam format buku, *Jumanji* juga telah diadaptasi ke dalam media film, yang mengisahkan petualangan remaja di dalam sebuah permainan video berlatar hutan mistis. Berbeda dengan permainan papan konvensional, versi video game menuntut para pemain untuk merampungkan misi permainan sebagai satu-satunya jalan keluar dari dunia virtual tersebut. Secara historis, film *Jumanji* pertama disutradarai oleh Joe Johnston, yang menceritakan sebuah permainan magis di mana hewan-hewan akan muncul saat nama mereka tercantum pada papan permainan. Pola permainannya menyerupai *Snakes and Ladders*, di mana langkah bidak ditentukan oleh hasil lemparan dadu setelah tantangan tertentu berhasil diselesaikan.

Dalam konteks penelitian ini, mekanika *Jumanji* telah dimodifikasi secara edukatif guna menunjang proses pembelajaran. Setiap kelompok yang terdiri atas tiga hingga empat siswa akan dibantu oleh seorang moderator sebagai pemegang kunci jawaban, serta dilengkapi dengan bidak sebagai penanda posisi di atas papan permainan. Instrumen pembelajaran ini mengintegrasikan serangkaian soal dengan tingkat kesulitan yang variatif, mulai dari kategori mendasar hingga kompleks.

Prosedur permainan diawali dengan lemparan dadu untuk menentukan langkah bidak siswa di atas papan. Jika siswa berhenti pada kotak perintah, mereka wajib melaksanakan instruksi yang tertera. Khusus untuk kotak tantangan, siswa diwajibkan menjawab pertanyaan sesuai dengan warna kartu yang ditentukan; kegagalan dalam menjawab akan mengakibatkan siswa mendapatkan 'kartu bom' yang menghalangi pergerakan mereka selanjutnya. Akhir dari permainan ini ditentukan berdasarkan akumulasi poin tertinggi yang dikumpulkan oleh pemain, yang sekaligus mengukuhkan posisi mereka sebagai pemenang.

3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Pengertian Model Cooperative Learning

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi instruksional yang mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil guna menstimulasi pertukaran gagasan dalam proses belajar. Meskipun fokus utama terletak pada kolaborasi siswa, peran pendidik tetap krusial sebagai fasilitator yang mengawasi dinamika kelompok, memberikan arahan dalam diskusi, serta membimbing jalannya presentasi (Sholiha & Amaliyah, 2022). Penting untuk dipahami bahwa tidak setiap aktivitas kelompok secara otomatis tergolong ke dalam pembelajaran kooperatif; metode ini menekankan pada partisipasi aktif dan sinergi antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama, sekaligus menanamkan nilai-nilai sosial seperti sikap saling membantu (Yusuf & Hidayat, 2023).

Lebih lanjut, pembelajaran kooperatif dicirikan sebagai kerangka kerja yang terstruktur di mana siswa berkolaborasi untuk menuntaskan tugas, saling menjelaskan konsep yang dipelajari, serta memastikan keterlibatan setiap individu dalam tim (Tabrani & Amin, 2023). Dalam pendekatan ini, siswa memanfaatkan potensi masing-masing anggota secara kolektif untuk menuntaskan proyek atau memecahkan masalah tertentu (Muhammad et al., 2023). Kelompok yang dibentuk biasanya beranggotakan 4 hingga 6 orang dengan tingkat kemampuan yang

beragam berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk memikul tanggung jawab spesifik, berinteraksi secara intensif, dan saling bergantung demi mencapai keberhasilan bersama (Kristen & Pingga, 2021).

Sebagai simpulan, pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pedagogis yang berfokus pada kerja sama dalam kelompok kecil untuk mengoptimalkan pencapaian akademik sekaligus memperkuat keterampilan kolaboratif. Model ini tidak hanya menciptakan ruang belajar yang interaktif, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif di mana keberhasilan individu berkorelasi langsung dengan kesuksesan kelompok.

b. Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif memiliki sintaks, atau serangkaian langkah, yang harus diikuti oleh semua orang tanpa kecuali. Berikut sintaks dari model pembelajaran cooperative learning.

- 1) Menampilkan atau menyampaikan semua tujuan pendidikan dan mendorong siswa. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami tujuan pendidikan dan memberikan kata-kata semangat untuk meningkatkan semangat mereka (Hariani et al., 2024).

- 2) Penyampaian informasi

Langkah kedua adalah menyampaikan atau mengkomunikasikan informasi. Dalam hal ini, pengajar membahas topik pelajaran bersama para siswa dengan menggunakan bahan bacaan. (Wulandari, 2022).

3) Membagi siswa ke dalam kelompok belajar

Pasca-penyampaian materi dan orientasi pembelajaran, langkah krusial selanjutnya adalah pembentukan kelompok. Pendidik dapat menempuh dua pendekatan: mengelompokkan siswa secara terstruktur atau memfasilitasi pembentukan kelompok secara mandiri oleh siswa itu sendiri

4) Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan instruksi mendalam terkait materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kolaborasi antar-siswa tetap terfokus pada tujuan instruksional, sehingga guru tetap menjalankan fungsi pendampingan secara berkelanjutan selama proses diskusi berlangsung

5) Evaluasi

Anda dapat melakukan evaluasi tentang seberapa baik siswa memahami berbagai materi pembelajaran atau mengadakan sesi di mana kelompok siswa mempresentasikan hasil kerja mereka. (Lazim, 2017).

6) Memberikan apresiasi

Tindakan penting untuk menghargai usaha dan pencapaian. Guru berusaha menemukan berbagai cara untuk memberikan apresiasi terhadap usaha dan hasil individu dan kelompok. (Amran, 2024).

c. Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu varian pembelajaran kooperatif yang dikenal fleksibel dan inklusif. Menurut Kurniasih (dalam Sholihah, 2016) model ini mengedepankan keterlibatan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang kemampuan, dengan memanfaatkan mekanisme tutor sebaya serta mengintegrasikan unsur permainan untuk mengoptimalkan proses belajar. Pendekatan ini dirancang untuk menstimulasi suasana kelas yang dinamis, di mana setiap peserta didik merasa dihargai dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain memfasilitasi pengembangan kompetensi akademik, TGT juga berperan dalam pembentukan karakter siswa dan menciptakan iklim kelas yang kooperatif, inklusif, serta mampu meminimalisir kompetisi negatif (Kurniasih dalam Sholihah, 2016).

Senada dengan hal tersebut, Albertus Hermawan (2020) menegaskan bahwa TGT merupakan metode yang efektif karena mampu meningkatkan antusiasme siswa melalui penguatan (*reinforcement*) dalam konteks permainan. Aktivitas yang terstruktur dalam model ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai integritas seperti tanggung jawab, kejujuran, serta semangat kolaborasi. Lebih lanjut, Pendidikan et al., (2022) mengemukakan bahwa efektivitas TGT bersumber pada

kemampuannya dalam mengintegrasikan kompetisi akademik dengan interaksi sosial yang terarah. Penggunaan model yang tepat terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan melalui mekanisme turnamen yang memacu partisipasi aktif serta kerja sama kelompok yang sehat.

Sebagai simpulan, model TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dan turnamen untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus efektif. Dengan menempatkan siswa sebagai tutor bagi sesamanya, model ini mampu menghilangkan sekat-sekat diskriminasi kemampuan akademik. Implementasi TGT tidak hanya berorientasi pada pencapaian prestasi akademik, tetapi juga berfokus pada pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab kolektif, dan peningkatan motivasi belajar siswa dalam lingkungan kelas yang kompetitif namun tetap kolaboratif.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Ulfia & Dwi Pangga Bandar Lampung, 2019) model pembelajaran TGT dirancang untuk mengasah berbagai kompetensi siswa, di antaranya mencakup:

- 1) Model TGT menstimulasi perkembangan aspek pengetahuan (*knowledge*) siswa melalui penguatan kesadaran kognitif. Integrasi unsur bimbingan antar-siswa dalam metode ini memfasilitasi pendalaman pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

- 2) mahaman dalam konteks ini merupakan integrasi antara kemampuan kognitif dan kepekaan emosional. Model TGT memfasilitasi hal tersebut dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mendalami topik ajar sekaligus melatih keterampilan sosial dalam memahami kondisi emosional individu lain dalam kelompok
- 3) Definisi kemampuan (*skill*) berkaitan dengan efektivitas seseorang dalam mengeksekusi peran atau pekerjaan tertentu. Model TGT memfasilitasi perolehan kompetensi ini melalui serangkaian tugas praktis yang menuntut siswa untuk mengasah keterampilan kognitif dan komunikatif, khususnya dalam memformulasikan pertanyaan serta mentransfer pemahaman materi kepada anggota kelompok lainnya
- 4) Nilai (*value*) merujuk pada standar perilaku yang telah diinternalisasi oleh individu. Dalam metode TGT, penguatan nilai ini tercermin melalui penerapan prinsip kejujuran, semangat kolaboratif dalam bertukar informasi, serta kedewasaan dalam menyikapi perbedaan pendapat yang muncul selama sesi pembelajaran berlangsung
- 5) Secara psikologis, sikap (*attitude*) merupakan refleksi dari emosi dan respons individu terhadap berbagai pengaruh di sekitarnya. Metode TGT memfasilitasi pembentukan sikap positif siswa melalui kolaborasi kelompok yang bebas dari tekanan, sehingga memicu rasa aman dan antusiasme belajar. Lebih lanjut, unsur kompetitif

berupa turnamen dalam model ini menjadi katalisator dalam meningkatkan minat siswa, yang didefinisikan sebagai dorongan internal untuk memberikan perhatian dan usaha lebih terhadap proses pembelajaran

Dalam implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat beberapa metode pembelajaran yang dikombinasikan, antara lain teknik ceramah, kerja kolaboratif, forum diskusi, demonstrasi, pendekatan pemecahan masalah, serta penugasan mandiri maupun kelompok.

d. Langkah – Langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Agustian et al., (2018) terdapat lima komponen yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran yang menggunakan model Team Games Tournament. Uraian mengenai komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1) Presentasi di kelas (*Class Presentation*)

Tahap penyajian materi dapat dilaksanakan melalui metode pengajaran langsung, diskusi yang dipandu oleh pendidik, maupun penggunaan media audiovisual. Prinsip utama yang membedakan penyajian materi pada model TGT dibandingkan kelas konvensional adalah orientasi konten yang harus sepenuhnya selaras dengan unit *Teams Games Tournament*. Pendidik perlu menekankan pentingnya atensi siswa selama presentasi, mengingat

pemahaman tersebut menjadi basis krusial untuk menghadapi sesi kuis. Hal ini dikarenakan perolehan skor kuis individu akan dikonversi menjadi poin tim, yang secara langsung memotivasi siswa untuk mengikuti proses belajar dengan lebih saksama.

2) Belajar Kelompok (*Team*)

Pembentukan tim dalam TGT dilakukan secara heterogen untuk menjamin keterwakilan yang seimbang antar-siswa dari berbagai dimensi, baik akademik maupun demografis. Prinsip utama dalam tahap ini adalah terciptanya iklim saling mendukung, di mana keberhasilan tim bergantung pada tingkat penguasaan materi setiap anggotanya. Mekanisme ini menuntut siswa untuk berkolaborasi secara intensif, sehingga siswa yang memiliki pemahaman lebih baik berkewajiban untuk memfasilitasi rekan sejawatnya yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran

3) Permainan (*Games*)

Fase permainan atau turnamen merupakan inti dari metode TGT, di mana kartu soal digunakan sebagai instrumen kompetisi. Setiap kartu memiliki nilai yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal, yang menuntut ketepatan jawaban dari siswa. Permainan ini berlangsung dalam format meja turnamen, mempertemukan perwakilan tiap kelompok untuk berkompetisi

secara sehat guna mengakumulasi poin berdasarkan keberhasilan mereka dalam menjawab pertanyaan yang dipilih secara acak.

4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Dalam kerangka permainan, turnamen berfungsi sebagai mekanisme utama jalannya kegiatan. Aktivitas ini biasanya digelar setelah guru menyelesaikan pemaparan materi serta siswa merampungkan tugas-tugas dalam LKPD, baik saat akhir pekan atau ketika bab pembelajaran berakhir. Pada sesi kompetisi awal, guru akan membagi kelas ke dalam sejumlah meja turnamen, di mana setiap meja diisi oleh tiga orang siswa secara berurutan, mulai dari meja pertama hingga meja selanjutnya.

5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Guna menumbuhkan kebanggaan siswa atas hasil kerja mereka, setiap tim akan mendapatkan penghargaan atau sertifikat apabila rata-rata nilai yang diperoleh memenuhi syarat. Selain itu, skor rata-rata tersebut juga menjadi komponen penentu dalam pemeringkatan dengan bobot 20%. Klasifikasi tim diatur berdasarkan perolehan skor, yakni “Super Team” untuk nilai 50 ke atas, “Great Team” bagi kelompok dengan skor 40 hingga 50, dan “Good Team” untuk yang memperoleh skor 40 atau kurang.

Berdasarkan kajian Lovianna Br Manullang et al., (2024), prosedur pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* mencakup langkah-langkah sistematis seperti di bawah ini:

- 1) Pendidik mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran yang meliputi kartu soal, LKPD, serta modul atau bahan ajar.
- 2) Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil yang masing-masing beranggotakan lima orang.
- 3) Guru menetapkan prosedur permainan dengan ketentuan:
 - a) Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok heterogen berisi empat orang.
 - b) Guru memaparkan materi pembelajaran kepada seluruh siswa.
 - c) Siswa melakukan kolaborasi dalam tim untuk memastikan seluruh anggota memahami materi yang telah disampaikan.
 - d) Guru melaksanakan kuis sebagai evaluasi.
- 4) Sesi pertandingan melibatkan peran-peran tertentu, yakni kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya, disesuaikan dengan kuota kelompok yang ada.
- 5) Tugas bagi kelompok yang ditunjuk sebagai pembaca meliputi:
 - a) Memilih kartu bernomor lalu mencocokkannya dengan pertanyaan pada lembar soal.
 - b) Melafalkan pertanyaan yang tertera di lembar tersebut.
 - c) Mengemukakan jawaban atas pertanyaan yang dibacakan.

- 6) Kelompok penantang I memiliki tugas untuk menanggapi jawaban pembaca, baik dengan menyetujuinya maupun memberikan alternatif jawaban lain. Sementara itu, kelompok penantang II bertugas:
 - a) Memberikan konfirmasi atas jawaban pembaca atau mengajukan jawaban lain.
 - b) Melakukan verifikasi kebenaran jawaban berdasarkan kunci jawaban.
- 7) Evaluasi turnamen dilakukan dengan mengakumulasi seluruh perolehan poin anggota untuk menentukan skor akhir kelompok, di mana tim yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi akan diberikan apresiasi atau penghargaan.

Rosnah (2015) menegaskan bahwa terdapat sintaksis atau prosedur baku yang harus dipatuhi secara ketat dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas. Adapun langkah-langkahnya mencakup: (1) pengelompokan siswa ke dalam tim heterogen yang terdiri dari empat hingga enam orang; (2) persiapan materi ajar oleh pendidik untuk keperluan kuis atau turnamen, baik dalam bentuk media video maupun visual; (3) keterlibatan aktif dan kolaborasi seluruh anggota kelompok selama turnamen berlangsung; serta (4) pemberian tantangan berupa pertanyaan atau soal yang harus diselesaikan. Sebagai bentuk apresiasi, kelompok yang mampu meraih akumulasi skor tertinggi akan dianugerahi predikat "tim super".

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dimulai dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok heterogen agar dapat bekerja sama dalam memahami materi. Selanjutnya, siswa berpartisipasi dalam permainan akademis melalui kartu soal yang dikemas dalam bentuk turnamen. Setiap siswa berperan aktif dalam menjawab dan menantang jawaban, sehingga tercipta interaksi dan kompetisi yang sehat. Pada tahap akhir, dilakukan perhitungan skor untuk menentukan prestasi tim, yang kemudian diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas hasil belajar kelompok.

e. Sintaks Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Berikut sintak atau fase pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dapat diamati pada tabel 2.1:

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Fauziyah & Anugraheni, 2020)

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Mengkomunikasikan tujuan dan memotivasi siswa	Pengajar memaparkan target kompetensi yang harus diraih peserta didik dalam sesi pembelajaran, sekaligus menyoroti relevansi materi yang dibahas guna membangkitkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.
Tahap 2 Penyajian informasi	Pendidik mentransfer pengetahuan kepada siswa melalui penyajian materi yang komprehensif, baik melalui metode demonstrasi secara langsung maupun pendayagunaan bahan bacaan yang relevan.
Tahap 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam	Guru memberikan instruksi mengenai mekanisme pembentukan kelompok belajar serta memberikan bimbingan

Tahap	Tingkah Laku Guru
kelompok-kelompok kecil	intensif kepada setiap tim untuk memastikan proses adaptasi atau transisi mereka berjalan dengan lancar dan terorganisir.
Tahap 4 Memimpin kelompok bekerja dan belajar	Selama kegiatan berlangsung, pengajar menjalankan fungsi pengawasan untuk memastikan seluruh siswa benar-benar memahami arahan dan prosedur tugas yang telah diberikan.
Tahap 5 Turnamen	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok-kelompok berdasarkan usaha dan prestasi akademik mereka.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik usaha para siswa dari hasil belajar mereka, baik secara individu maupun berkelompok.

Merujuk pada Tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) didasari oleh kesesuaian antara sintaksis model tersebut dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

1) Kelebihan

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan aspek krusial dalam keberhasilan proses instruksional, mengingat setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. Dalam studinya, (Rahmawati, 2025) mengidentifikasi bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai keunggulan maupun keterbatasan. Kelebihan yang ditawarkan oleh model ini meliputi:

- a) Menstimulasi terciptanya iklim kelas yang kondusif bagi pengembangan keterampilan sosial, sikap interpersonal, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan aktivitas dan capaian akademik peserta didik.
- b) Mengoptimalkan efektivitas pemanfaatan waktu belajar bagi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik
- c) Menekankan pada sikap inklusif serta rasa saling menghargai terhadap karakteristik dan perbedaan individual di antara peserta didik.
- d) Memungkinkan penguasaan materi secara lebih komprehensif dan mendalam bagi siswa meskipun dalam durasi waktu pembelajaran yang terbatas.

- e) Mendorong keterlibatan aktif siswa secara penuh dalam seluruh rangkaian kegiatan belajar-mengajar.
- f) Melatih kemampuan interaksi sosial siswa agar lebih terampil dalam berkomunikasi dan membangun hubungan dengan rekan sejawat.
- g) Meningkatkan antusiasme serta dorongan internal (motivasi) siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- h) Memupuk nilai-nilai karakter seperti sikap toleransi, empati, serta kepedulian terhadap sesama anggota kelompok.

Sebagaimana dipaparkan oleh (Wahdaniyah et al., 2014) terdapat beberapa kelebihan utama yang ditawarkan oleh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

- a) Melalui diskusi kelompok, seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk mengemukakan pendapat sekaligus memperkaya wawasan melalui pertukaran informasi.
- b) Setiap siswa saling menghargai satu sama lain. Selain itu, hal ini menanamkan kesadaran pada siswa bahwa nilai mereka didasarkan pada kinerja kelompok, bukan pada keberuntungan.
- c) Proses pembelajaran ini menanamkan keterampilan kerja sama yang kuat, di mana setiap kelompok mengedepankan asas saling membantu guna mencapai tujuan bersama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

- d) TGT juga mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif, serta mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam penyusunan materi pelajaran melalui diskusi.

2) Kekurangan

- 1) Memerlukan banyak waktu dan biaya
- 2) Pembelajaran TGT akan sulit dilakukan jika guru tidak memiliki kemampuan yang cukup untuk mendorong dan membantu siswa atau jika sarana tidak tersedia. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan semua kebutuhan dan fasilitas belajar siswa sebelum model TGT diterapkan.
- 3) Keterampilan kompetitif yang ingin kami kembangkan tidak akan tertanam dengan baik jika siswa kurang memiliki sikap sportif. Keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam olahraga harus diimbangi dengan kegiatan kompetitif seperti model TGT. Jika siswa tidak memahami makna kemenangan dan kekalahan, tujuan kegiatan pembelajaran mungkin akan menyimpang dari yang diharapkan.

Di sisi lain, Taniredja (dalam Ilmiah et al., 2015) mengidentifikasi beberapa keterbatasan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif. Salah satu kendala utamanya adalah kecenderungan rendahnya partisipasi verbal sebagian siswa saat sesi diskusi berlangsung, serta potensi munculnya situasi kelas yang

tidak kondusif atau kegaduhan akibat kurang optimalnya manajemen kelas oleh pengajar.

4. Keberagaman Budaya

Secara etimologis, istilah kebudayaan berakar dari terminologi Sanskerta *buddayah*, bentuk jamak dari *buddhi* yang bermakna akal atau budi pekerti. Dengan demikian, kebudayaan secara mendasar berkaitan erat dengan segala bentuk manifestasi akal manusia. Rosana & Skematika (2017)) mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan ide, gagasan, dan pola perilaku yang berfungsi sebagai pedoman bagi individu dalam menjalani interaksi sosial di tengah masyarakat. Singkatnya, kebudayaan merupakan perolehan manusia sebagai konsekuensi dari kedudukannya sebagai anggota suatu komunitas.

Terkait implementasi dalam Pendidikan (Astri Astuti et al., 2024) mengemukakan bahwa nilai-nilai budaya dapat diinternalisasikan ke dalam proses instruksional di kelas dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam materi pelajaran, termasuk matematika. Apabila pendidikan dipandang sebagai instrumen penguat karakter bangsa, maka kurikulum harus mampu menyelaraskan pengembangan nilai-nilai budaya lokal di seluruh mata pelajaran guna memberikan konteks yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Pandangan lain disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Made & Vairagya Yogantari, 2018) yang memandang kebudayaan sebagai buah dari perjuangan manusia dalam menaklukkan tantangan alam dan zaman. Hasil perjuangan tersebut merupakan representasi dari keberhasilan masyarakat dalam mewujudkan kesejahteraan, keamanan, serta kebahagiaan hidup.

Berdasarkan sintesis dari berbagai pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis keberagaman budaya merupakan strategi solutif yang efektif. Pendekatan ini mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak, khususnya pada bidang studi matematika, dengan mengaitkannya pada realitas budaya yang ada di sekitar mereka.

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika menempati posisi strategis dalam kurikulum pendidikan formal di berbagai jenjang sebagai mata pelajaran inti (Riva, Samsiar, 2023). Sebagai ilmu universal, matematika menjadi fondasi utama bagi kemajuan teknologi modern serta memegang peranan krusial dalam lintas disiplin ilmu. Oleh karena itu, penguasaan matematis sejak usia dini sangat diperlukan guna mendukung pengembangan ilmu pengetahuan serta membekali individu untuk tantangan masa depan (Yudela et al., 2020). Urgensi matematika dalam kehidupan sehari-hari terletak pada sifatnya sebagai ilmu dasar yang berkesinambungan

dengan bidang lain, sehingga peserta didik perlu dibimbing agar mampu menguasai konsep-konsep matematis dalam merespons dinamika perkembangan ilmu pengetahuan (Widad & Hadi, 2025).

Dalam konteks pembelajaran, matematika menuntut pengembangan pola pikir yang memperkuat kemampuan penalaran dan pemahaman konseptual siswa (Andriyani & Samiyem, 2022). Pengenalan matematika dilakukan secara berkelanjutan mulai dari jenjang prasekolah hingga perguruan tinggi dengan tujuan utama membentuk kemampuan berpikir yang logis, sistematis, analitis, kritis, dan kreatif, sekaligus membekali siswa dalam mengelola serta memanfaatkan informasi untuk memecahkan masalah kehidupan (L. A. Putri & Dewi, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan matematika juga dipandang sebagai instrumen vital dalam mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan kolaborasi antarpeserta didik (Riva, Samsiar, 2023)

Lebih lanjut, pembelajaran matematika dipahami sebagai proses kognitif yang mengintegrasikan gagasan, prosedur, dan penalaran dalam menyelesaikan problematika keseharian (Andriyani & Samiyem, 2022). Hal ini mengimplikasikan bahwa matematika bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengaplikasikan pola pikir matematis baik dalam kehidupan praktis maupun dalam memahami mata pelajaran lainnya. Secara spesifik, pendidikan matematika diarahkan agar siswa memiliki pemahaman konsep yang kokoh, mampu

mengidentifikasi keterkaitan antaralgoritma, serta memiliki fleksibilitas dalam memecahkan masalah secara akurat dan (L. A. Putri & Dewi, 2020). Selain itu, penguasaan pola dan sifat matematis memungkinkan siswa melakukan manipulasi untuk menyusun generalisasi, membangun bukti, serta mengartikulasikan gagasan secara matematis.

Berdasarkan sintesis dari berbagai perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan upaya kolaboratif pendidik dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap prinsip dan keterampilan matematis. Proses ini tidak semata-mata berfokus pada transmisi informasi atau repetisi latihan soal, melainkan lebih menekankan pada pengasahan daya kritis, kreativitas, serta kecakapan pemecahan masalah agar peserta didik mampu menguasai materi secara bermakna.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Merujuk pada pendapat (Pasaribu & Hasanah, 2022), inti dari pembelajaran matematika di tingkat SD/MI adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, dan sistematis dalam memecahkan masalah. Pendekatan ini ditujukan agar siswa memperoleh pemahaman yang kokoh terhadap konsep-konsep dasar matematis, dengan rincian tujuan sebagai berikut:

- 1) **Penguasaan Konsep dan Penerapan:** Mengembangkan pemahaman mendalam mengenai konsep matematis, menjelaskan keterkaitan antar-konsep, serta mengaplikasikan algoritma dalam memecahkan problematika di kehidupan nyata.
- 2) **Kemampuan Bernalar dan Generalisasi:** Memanfaatkan pola pikir logis untuk mengidentifikasi pola serta sifat-sifat matematis, melakukan manipulasi aljabar untuk merumuskan generalisasi, menyusun pembuktian, serta mengomunikasikan ide-ide matematis secara sistematis.
- 3) **Kecakapan Pemecahan Masalah:** Menguasai tahapan sistematis dalam menyelesaikan masalah, yang meliputi analisis masalah, perumusan model matematika, langkah penyelesaian, hingga interpretasi hasil akhir agar relevan dengan konteks yang ada.
- 4) **Komunikasi Matematis:** Mampu merepresentasikan situasi atau persoalan kompleks menggunakan berbagai sarana, seperti gagasan verbal, tabel, diagram, simbol, serta media pendukung lainnya agar informasi lebih mudah dipahami.
- 5) **Apresiasi Nilai Matematika:** Menumbuhkan kesadaran dan sikap menghargai terhadap peran serta manfaat matematika dalam mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan sehari-hari.

Esensi dari pembelajaran matematika sesungguhnya melampaui sekadar transfer pengetahuan kognitif; ia juga mengemban misi untuk membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai luhur kepada peserta didik. Dengan kata lain, matematika berperan sebagai instrumen pendidikan yang tidak hanya mengasah kecerdasan intelektual, tetapi juga membangun kematangan kepribadian serta meningkatkan ketangkasan siswa dalam menyelesaikan berbagai problematika.

Setiap rangkaian instruksional dalam matematika senantiasa diarahkan pada pencapaian target yang telah ditetapkan. Merujuk pada ketentuan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 (Mdsiagian, 2016) terdapat beberapa tujuan utama yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran matematika, antara lain:

- 1) Daya Generalisasi: Memiliki kecakapan untuk mengekstrapolasi pola, fakta, fenomena, maupun kumpulan data yang tersedia.
- 2) Aplikasi Konseptual: Memahami esensi konsep-konsep matematis dan mampu mengimplementasikan prosedur yang relevan dalam memecahkan permasalahan di lingkungan sehari-hari.
- 3) Analisis dan Operasional Matematis: Terampil dalam melakukan operasi hitung, penyederhanaan bentuk, serta analisis mendalam terhadap berbagai komponen matematika.

- 4) Komunikasi dan Problem Solving: Mampu merumuskan solusi atas suatu masalah serta mengomunikasikan gagasan melalui berbagai media representasi seperti simbol, tabel, grafik, maupun diagram.
- 5) Kecakapan Berpikir Matematis: Mengembangkan pola pikir matematis yang sistematis dalam menghadapi berbagai tantangan kognitif. Internalisasi
- 6) Karakter Positif: Menumbuhkan disposisi matematis yang mencakup sikap logis, kritis, teliti, serta cermat dalam setiap aktivitas intelektual.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa esensi pendidikan matematika berfokus pada pemberdayaan peserta didik agar mampu mengonstruksi pemahaman konsep matematis serta mengimplementasikannya secara kontekstual dalam kehidupan nyata. Lebih jauh lagi, pembelajaran ini diarahkan untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi yakni logis, kritis, dan sistematis serta memperkuat kecakapan dalam pemecahan masalah maupun artikulasi ide-ide matematis secara presisi. Selain aspek kognitif, pendidikan matematika turut mengemban misi afektif dalam menumbuhkan disposisi positif, seperti sikap teliti, tumbuhnya rasa percaya diri, serta kesadaran akan urgensi matematika sebagai bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD

Selain definisi dan tujuan pendidikan matematika di sekolah dasar, sebagaimana dijelaskan di atas, pendidikan matematika juga memiliki beberapa karakteristik (Cipta et al., 2020) yaitu:

- a) Prinsip Gradasi Pembelajaran: Proses pengajaran matematika dilakukan secara hierarkis, bertransformasi dari pemahaman objek yang bersifat konkret menuju ke arah konsep abstrak, serta dari lingkup materi yang sederhana ke arah kompleksitas yang lebih tinggi.
- b) Implementasi Pendekatan Induktif: Strategi instruksional matematika menerapkan alur penalaran induktif, di mana peserta didik dibimbing untuk mengonstruksi pemahaman prinsip atau aturan umum berdasarkan analisis terhadap contoh-contoh spesifik.
- c) Prinsip Konsistensi Logis: Fondasi matematika berpijak pada asas konsistensi, yakni kebenaran suatu pernyataan matematis harus didasarkan pada dalil, aksioma, atau pernyataan sebelumnya yang validitasnya telah teruji secara objektif.
- d) Orientasi pada Pembelajaran Bermakna: Pembelajaran harus menekankan pada perolehan pemahaman yang mendalam (meaningful learning) sehingga peserta didik mampu memaknai esensi materi, bukan sekadar melakukan aktivitas penghafalan yang mekanis.

d. Pengertian Materi Bangun Datar

Bentuk datar adalah bangun geometris yang memiliki dua dimensi tetapi tidak memiliki tinggi maupun ketebalan. Dalam konteks pembelajaran matematika dasar, pemahaman tentang bangun datar menjadi fondasi penting untuk pengembangan kemampuan berpikir geometris siswa (Mailani et al., 2025). Teori bangun datar tidak hanya mencakup definisi formal matematika, tetapi juga melibatkan pemahaman tentang sifat-sifat dan karakteristik yang membedakan satu bentuk dari bentuk lainnya.

Dalam pandangan (Purwadewi & Ruqoyyah, 2021), bidang datar didefinisikan sebagai entitas geometri dua dimensi yang hanya dibatasi oleh dimensi panjang serta lebar, tanpa melibatkan unsur ketebalan atau tinggi. Klasifikasi bangun ini didasarkan pada jumlah sisi yang dimilikinya, yakni kelompok segiempat yang terdiri dari empat sisi dan kelompok segitiga yang memiliki tiga sisi. Contoh dari bangun segiempat meliputi persegi, persegi panjang, trapesium, belah ketupat, jajar genjang, dan layang-layang. Di sisi lain, variasi bangun segitiga mencakup tipe siku-siku, sama kaki, sama sisi, serta variasi lainnya. Merujuk pada penjelasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa bangun datar merupakan objek dua dimensi yang karakteristiknya terbatas pada panjang dan lebar saja.

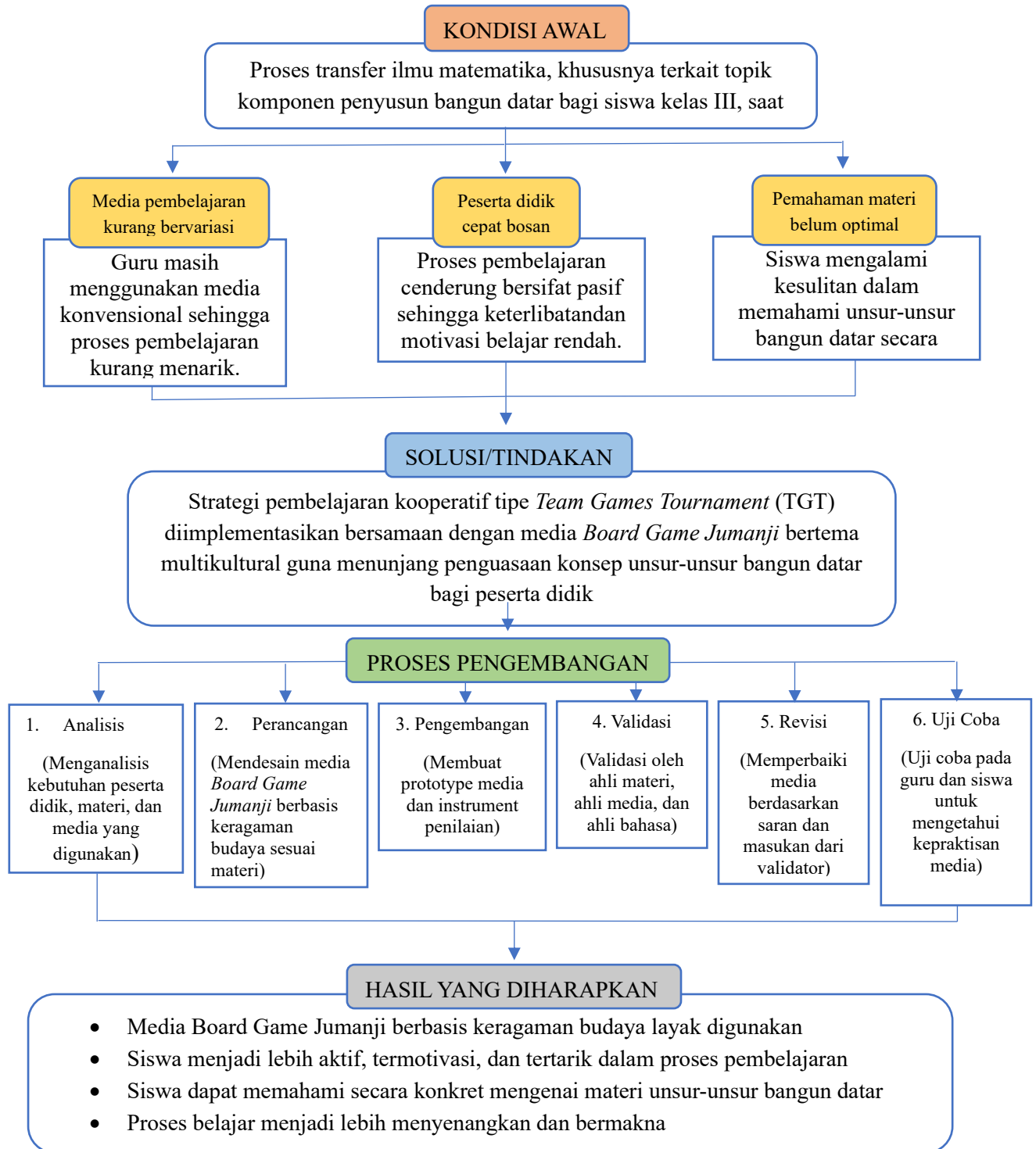
B. Kajian Teori yang Relevan

1. Penelitian berjudul “Pengembangan Permainan Papan Matematika Jumanji sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika Kelas 7 SMP” oleh (A. M. Putri & Setyadi, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat bantu pembelajaran tersebut berpotensi bermanfaat. Berdasarkan temuan presentasi, alat bantu tersebut dapat dianggap valid dan praktis, dengan skor validitas sebesar 79,67% dan skor kepraktisan sebesar 88,75%. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini diperkuat dengan adanya peningkatan rerata skor antara *pretest* dan *posttest*. Di samping itu, respon siswa terhadap penggunaan media permainan papan Matematika Jumanji menunjukkan hasil yang positif, dengan 94,88% siswa memberikan penilaian pada kategori 'sangat baik'. Berdasarkan akumulasi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan papan Matematika Jumanji memiliki efektivitas yang tinggi bagi siswa di tingkat SMP.
2. Wijayanto (2018) melalui studinya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran matematika kontekstual berbasis budaya bagi siswa SMP, melaporkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria validitas dengan skor rerata mencapai 4,62. Uji coba yang dilakukan terhadap media ini juga membuktikan aspek kepraktisan yang tinggi, ditandai dengan skor pengamatan penerapan sebesar 4,28 atau kategori "sangat baik", serta didukung oleh tingkat respons siswa yang melampaui 75%. Tidak hanya itu, dari sisi efektivitas, media ini dinilai berhasil karena kemampuan klasikal siswa dalam memecahkan masalah telah melampaui ambang batas

75%. Secara keseluruhan, hasil tes tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang mumpuni.

3. Mursid dkk. (2021) dalam penelitiannya yang bertajuk "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya untuk Matematika" melaporkan bahwa penggunaan media interaktif dengan muatan budaya terbukti efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar matematika. Berdasarkan analisis umpan balik dari peserta didik, efektivitas media tersebut tercermin pada perolehan skor yang tinggi di berbagai aspek: media pembelajaran memperoleh skor 82% (kategori sangat baik), penyajian materi mendapat nilai 80%, serta aspek kegunaan mencapai skor 81% yang juga masuk dalam kategori sangat baik.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1

D. Hipotesis

Hipotesis Kerja (Ha)

Pengembangan perangkat instruksional berupa *Board Game Jumanji* bertema kebudayaan bagi siswa kelas III SD dilakukan menggunakan kerangka kerja ADDIE untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran matematika, sebagaimana dibuktikan melalui:

1. Hasil tinjauan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan papan *Jumanji* yang memadukan unsur multikultural dan model *Teams Games Tournament* (TGT) dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan.
2. Peserta didik memberikan respons positif tentang penggunaan permainan *Board Game Jumanji* sebagai alat pembelajaran yang didasarkan pada keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pendidikan matematika.
3. Penggunaan *Board Game Jumanji* sebuah alat pembelajaran yang didasarkan pada keragaman budaya dan mengintegrasikan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai unsur-unsur bangun datar.

Hipotesis Nol (H_0)

Pemanfaatan media pembelajaran *Board Game Jumanji* sebagai alat pembelajaran berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) terkait pembelajaran matematika siswa kelas III SD, baik dari segi kelayakan materi, media, bahasa, dan respons siswa dalam memahami materi mengenai unsur-unsur bangun datar.