

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Unsur penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berakal, mahir, dan memiliki karakter yang baik adalah pendidikan. Matematika adalah mata pelajaran dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Menurut Surat (2016) matematika berfungsi sebagai cara untuk mengembangkan berpikir rasional, objektif, dan logis, membuat siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar harus dirancang secara tepat agar siswa tidak hanya menghafalkan rumus, tetapi juga benar – benar memahami konsep-konsep dibaliknya, khususnya materi bangun datar yang menjadi fondasi geometri awal.

Bangun datar merupakan pembelajaran yang harus dipahami dalam mempelajari geometri serta penggunaannya dalam sehari-hari. Maka dari itu, mempelajari bangun datar di tingkat SD penting supaya siswa bisa memahami bentuk bangun datar di kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut dapat memperkuat kemampuan siswa dalam belajar matematika, mengembangkan cara berpikir yang lebih baik, memahami berbagai topik dan pengetahuan lainnya, serta mendorong penerapan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Mursalin, 2016).

Berdasarkan, kenyataannya masih banyak siswa di tingkat SD masih mengalami kesusahan dalam memahami materi matematika. Salah satu topik yang sering menyebabkan kesulitan bagi siswa jenjang sekolah dasar adalah topik tentang bangun datar. Dalam materi ini, siswa diharapkan dapat mengenali berbagai jenis bentuk geometri dan memahami sifat-sifat yang dimilikinya. Akan tetapi, siswa yang masih kesulitan dalam pemahaman konsep bangun datar masih banyak, mereka hanya menghafal nama-nama bangun datar tanpa benar-benar memahami bentuk dan ciri khasnya.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas II pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, diketahui pemahaman matematika siswa pada materi bangun datar masih belum optimal. Masih banyak siswa mengalami kesulitan pada mengenali serta membedakan bentuk bangun datar, memahami ciri-ciri, dan mengaitkan bangun datar dengan benda di sekitar. Meskipun beberapa siswa mampu mengenali serta membedakan bentuk bangun datar, memahami ciri-ciri, dan mengaitkan bangun datar dengan benda di sekitar, mereka cenderung hanya menghafalnya tanpa benar-benar memahaminya. Kondisi ini memperlihatkan pembelajaran masih bersifat abstrak, belum kontekstual, dan masih berpusat pada guru.

Siswa kelas II sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret, sehingga memerlukan bantuan media nyata, visual, serta kegiatan langsung

agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan (M. Anggraini & Mahmudah, 2023). Pembelajaran bangun datar yang disampaikan tanpa variasi model dan media cenderung bersifat abstrak dan monoton, sehingga siswa kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Kurangnya inovasi model serta media pembelajaran serta penggunaan model serta media pembelajaran yang menarik menjadi penyebab rendahnya pemahaman dalam materi bangun datar. Inovasi model serta media pembelajaran penting dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Rahmah & Hidayat, 2022).

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Slavin (Hakim & Syofyan, 2017) mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil secara heterogen, mengikuti permainan atau turnamen akademik antar kelompok dan mengerjakan kuis – kuis yang tersedia untuk mendapatkan sebuah skor. Sedangkan menurut Wahyuni et al. (2023) model pembelajaran TGT merupakan sebuah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dikarenakan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta terdapat unsur permainan dan pengutan dalam proses. Pendapat lain dikemukakan oleh Octaviani et al. (2024) model pembelajaran TGT

merupakan belajar secara berkelompok dengan melatih siswa untuk saling membantu dan saling berbagi mengenai pengetahuan.

Penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa model TGT ini menekankan pada kerja sama, tanggung jawab, serta kompetisi yang sehat, melalui turnamen dan permainan, siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Agar penerapan model TGT lebih efektif, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang dinamis dan menarik. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk meningkatkan penyebaran konten pendidikan, yang interaktif dan menarik (Karomah et al., 2024). Media pembelajaran FTB merupakan sebuah buku yang menerapkan sistem “*Match-Frame*” sehingga mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir anak (Mulya et al., 2024).

Penggunaan media FTB bisa digunakan untuk siswa menjadi lebih aktif, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses mencocokkan dan memecahkan soal. Fitri & Ardipal (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menimbulkan motivasi belajar siswa.

Dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan media FTB, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan kelompok dan permainan edukatif, siswa bisa lebih mudah dalam memahami konsep bangun datar secara konkret. Selain itu, interaksi sosial antar siswa dapat meningkat, dan semangat belajar mereka akan tumbuh karena adanya kompetisi yang sehat. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media FTB diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, khususnya pada materi bangun datar. Pembelajaran tidak lagi berfokus di guru, juga berorientasi pada aktivitas siswa yang bermain sambil belajar.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Anaureta et al. (2024) dengan judul “pengaruh model *cooperative learning* tipe *team games tournament* berbantuan media *magic straw* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa”. Penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan model pembelajaran TGT, namun memiliki perbedaan pada media dan pemahaman yang akan dikaji, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media FTB serta berfokus pada pemahaman materi bangun datar siswa.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Rahayu & Suryani (2022) dengan judul “pengaruh model *teams games tournament* (tgt) berbantuan

media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran ipa kelas 4 sd negeri bakalrejo 01” Penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan model pembelajaran TGT, namun memiliki perbedaan pada mata pelajaran yang diteliti dan media, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media FTB serta berfokus pada mata pelajaran matematika terutama pada materi bangun datar.

Kebaruan penelitian ini terdapat pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media FTB untuk meningkatkan pemahaman materi bangun datar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan model pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media FTB (*Fun Thinkers Book*) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Bangun Datar di Kelas II Sekolah Dasar”

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) terhadap pemahaman siswa pada materi bangun datar di kelas II Sekolah Dasar

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi bangun datar di kelas II Sekolah Dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) terhadap pemahaman siswa pada materi bangun datar di kelas II Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Berguna bagi khalayak umum untuk menambah wawasan serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam konteks pembelajaran matematika materi bangun datar di sekolah dasar.
- b. Menambah referensi ilmiah dan data empiris mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dipadukan dengan media interaktif FTB (*Fun Thinkers Book*) dalam pemahaman materi bangun datar siswa kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi bangun datar melalui kegiatan belajar yang melibatkan kerja sama dan permainan edukatif.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar, rasa percaya diri, dan semangat berkompetisi sehat melalui kegiatan turnamen kelompok.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir logis saat memecahkan masalah matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan efektif, yaitu model kooperatif tipe TGT berbantuan media FTB, yang dapat digunakan dalam mengajarkan matematika materi bangun datar.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep bangun datar.

- 3) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam menerapkan model dan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- 2) Mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, terutama pada pembelajaran matematika di kelas rendah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi acuan dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan model pembelajaran TGT atau media Fun Thinkers Book pada mata pelajaran lain.

e. Bagi Pembaca

- 1) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) yang dipadukan dengan media Fun Thinkers Book (FTB) dapat digunakan untuk mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam beberapa istilah yang berkaitan dengan judul, maka perlu dibuat istilah berupa definisi sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar dalam kelompok kecil, di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Kerangka pendidikan yang memfasilitasi keterlibatan kolaboratif antar siswa dalam tugas-tugas yang terorganisir, sehingga dapat menumbuhkan sikap sosial, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis.

TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam, di mana mereka bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mengikuti kegiatan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari teman sekelompoknya, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama. Sintaks dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat 5 fase/langkah, pada fase

pertama presentasi kelas, fase kedua belajar dalam kelompok (*team*), fase ketiga bermain game, fase keempat turnamen, dan fase kelima rekognisi kelompok (*team*).

3. Media FTB (Fun Thinkers Book)

FTB (*Fun Thinkers Book*) merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa belajar sambil bermain melalui aktivitas mencocokkan jawaban dengan menggunakan kotak jawaban bergambar. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memotivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep secara menyenangkan

4. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat, menjelaskan, serta menjelaskan kembali sebuah informasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan bisa menerapkannya di berbagai situasi yang berbeda. Pemahaman tidak hanya mengingat sebuah informasi maupun rumus, tetapi juga sebuah kemampuan untuk memahami serta menggunakan sebuah informasi secara logis dan bermakna.

5. Bangun Datar

Bangun datar merupakan salah satu konsep dasar dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yang berhubungan dengan

bentuk dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi. Meliputi berbagai bentuk geometri dasar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar.