

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam terimplementasinya prinsip – prinsip moral yang baik dalam kehidupan setiap individu secara jelas. Terlebih dengan UU Republik Indonesia Nomor 20 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” (2003, hlm. 2) yang menyatakan pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kemampuan, seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Belajar bisa membuat peserta didik mengalami peralihan dari tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui sesuatu dan dari yang tidak yakin terhadap sesuatu menjadi yakin terhadap sesuatu. Hal ini didukung oleh Khasanah (2022, hlm. 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah transformasi watak atau kemampuan diri sendiri. Transformasi watak ini akan ditentukan secara bertahap oleh proses pengembangan diri langsung dari seseorang. Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Suprijono (2021, hlm. 16 – 25) belajar adalah proses menghasilkan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019, hlm. 10-17) mengungkapkan belajar merupakan suatu proses upaya yang dilakukan individu guna mengobservasi perubahan yang baru pada perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalamannya yaitu interaktif dengan lingkungannya. Berdasarkan pandangan tersebut belajar bukan hanya sekedar akuisisi pengetahuan, tetapi juga pengembangan tingkah laku yang baru dan penyesuaian dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada anak sekolah dasar merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkrit di mana proses belajar peserta didik seharusnya berinteraksi dengan benda atau peristiwa nyata terlebih pada pembelajaran matematika di SD. Matematika ialah suatu kegiatan belajar yang menitikberatkan pada pembelajaran secara langsung untuk menumbuhkan keahlian yang dimiliki peserta didik untuk dapat memahami konsep matematika dengan sistem *learning*

*by doing* (Ramadianti, 2021, hlm. 94). Sejalan dengan pembelajaran abad-21 seorang pendidik dituntut menggunakan alat agar dapat memudahkan pemahaman peserta didik pada materi saat penyampaian dalam kegiatan proses pembelajaran. Berkaitan hal tersebut, pendidik dapat mendukung pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan dengan bantuan model pembelajaran, media dan alat pembelajaran tertentu (Wardani, et al., 2019, hlm. 208).

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang perlu dipahami di tingkat sekolah dasar. Biasanya materi matematika yang diajarkan di sini hanya mencakup beberapa konsep dasar yang berguna untuk berpikir logis, menyelesaikan masalah, dan menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Pada tingkat sekolah dasar, matematika bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menghitung, mengukur, manajemen serta berbagai kegiatan lain yang memerlukan penerapan konsep matematika. Sedangkan tujuan khusus pembelajaran matematika biasanya meliputi peserta didik harus memahami konsep – konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep serta kemudian dapat menerapkan konsep – konsep tersebut secara fleksibel, akurat, efektif, dan efisien dengan menggunakan penalaran (Panggabean dkk., 2022, hlm. 6). Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih pada tahap yang sederhana dan tidak rumit, namun kembali lagi disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Menurut Heruman (dalam Ruqoyyah, 2021, hlm. 3) konsep dalam kurikulum matematika SD dibagi menjadi tiga tahap, antara lain pengajaran konsep dasar, memahami konsep, dan pengembangan kemampuan. Untuk dapat mengembangkan peserta didik SD dalam menanamkan dan memahami konsep matematika, penggunaan media atau alat peraga sangat dianjurkan. Hal ini dikarenakan peserta didik SD masih dalam tahap berpikir operasional konkret dan belum sepenuhnya menguasai konsep matematika secara abstrak. Setelah mereka memahami konsep tersebut, pendidik memberikan latihan agar kemampuan peserta didik semakin meningkat.

Kemampuan menyelesaikan masalah matematika tidak hanya sulit karena mengetahui cara menjawab soal yang ada, tetapi juga karena menekankan peserta didik untuk dapat memahami masalah, merencanakan solusi, menjalankan solusi yang direncanakan, dan membuat kesimpulan dari hasil yang didapatkan. Pada

tingkat kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika mempengaruhi prestasi akademiknya. Peserta didik masih menunjukkan variasi dalam memecahkan masalah. Ruseffendi berpandangan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika ini merupakan hal penting untuk dikuasai oleh peserta didik, karena tidak hanya penting bagi mereka yang mempelajari matematika, namun juga penting bagi mereka yang mengimplementasikannya dalam berbagai kegiatan dan kehidupan sehari – hari. Meskipun pemecahan masalah matematika merupakan akhir dari tantangan matematika, pemecahan masalah sebenarnya bukanlah fokus utama dari proses pembelajaran. Artinya, bahwa dalam proses pembelajaran, tujuan utamanya bukan hanya sekedar menemukan solusi atau jawaban untuk masalah tertentu. Sebaliknya, yang lebih penting adalah memahami proses berpikir, keterampilan, dan pengetahuan yang terlibat dalam upaya pemecahan masalah itu sendiri. Dengan kata lain, pembelajaran yang efektif melibatkan pengembangan kemampuan analitis, kritis, dan kreatif yang dapat diterapkan pada berbagai situasi, bukan hanya mencari solusi instan. Banyak orang merasa matematika adalah pelajaran yang menakutkan, sehingga mereka kurang termotivasi dan sikap belajar mereka tidak maksimal. Hal ini di lihat berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, kemampuan matematika pelajar Indonesia berada di level 1a dengan skor rata-rata 366 poin. Skor ini jauh di bawah rata-rata negara anggota *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* yang berkisar antara 465-475 poin. Pada level ini, siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal yang melibatkan konteks sederhana dengan informasi yang jelas, namun belum mampu merumuskan solusi untuk masalah yang lebih kompleks. Dengan demikian, salah satu keberhasilan pembelajaran matematika bergantung pada aspek psikologis yang melibatkan sikap belajar peserta didik, terutama dalam menangani tugas-tugas pemecahan masalah yang memerlukan keteguhan dan kesiapan. Pendidik sering kali lebih fokus pada penyampaian materi pelajaran daripada memberikan latihan yang menekankan kemampuan pemecahan masalah. Kurangnya perhatian terhadap pengembangan kemampuan ini mengakibatkan peserta didik kurang mampu dalam pemecahan masalah matematika.

Dari hasil wawancara dan pengamatan di kelas, diketahui bahwa banyak peserta didik yang kemampuan pemecahan masalah matematikanya masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP). Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian dan hasil penilaian akhir semester peserta didik kelas IV SDN 017 Sekejati yang ditunjukkan pada tabel 1.1 di bawah ini :

**Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian dan PTS Matematika Kelas IV SDN 017 Sekejati Kota Bandung Tahun Ajaran 2023/2024**

NO	Dasar Nilai	Peserta Didik	KTTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				T	TT	T	TT
1	Ulangan Harian	28	70	10	18	35,71 %	64,29%
2	UTS	28	70	15	13	53,57%	46,43%

Keterangan : T = Tuntas TT = Tidak Tuntas

Tabel di atas memperlihatkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah belum memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penyebab utamanya adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik. Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran membuat peserta didik kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi matematika. Kemampuan pemecahan masalah matematika, khususnya pada materi perkalian masih rendah. Banyak peserta didik yang belum menguasai perkalian, sehingga mereka kesulitan dalam menyelesaikan masalah soal cerita dan pembagian. Ketakutan peserta didik pada pelajaran matematika masih banyak ditemui di kelas, karena matematika merupakan pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, pendidik perlu menganalisis dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan sikap positif terhadap matematika. Hal ini dapat menekan pendidik untuk bisa merancang pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Dengan model pembelajaran yang tepat, peserta

didik dapat lebih mudah memahami dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh pendidik. Salah satu model yang ditawarkan peneliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Setianingrum dkk, (2022) mengemukakan bahwa model ini dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang memperkuat kemampuan belajar peserta didik. Kemudian, Sensualita dkk (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mudah dilaksanakan dan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif. Pandangan tersebut ditambahkan oleh Muttaqien et. al (2021, hlm. 4) bahwa model ini mencakup kegiatan tanpa perbedaan status, peran tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan. Sedangkan A'yuningsih, dkk (2017, hlm. 38) berpendapat model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dilakukan dengan cara peserta didik dibagi menjadi kelompok – kelompok kecil yang heterogen serta setiap peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam kompetensi akademik untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya. Taniredia (2014, hlm. 72 – 73) menguatkan dengan keunggulan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga membuat materi mudah untuk dipahami. Tentunya penelitian ini menggunakan bantuan media aplikasi kastil yang merupakan permainan edukasi digital untuk dapat membuat peserta didik belajar dan menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini biasanya memuat perkalian dari 1 sampai seterusnya sesuai dengan tingkat level yang dimainkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan semangat, keaktifan dan kerjasama peserta didik. Sindy et, al (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SDN Dawung 2 membuat pembelajaran lebih lancar dan antusias. Sedangkan menurut penelitian Munir et, al (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* berdampak positif pada hasil belajar matematika di SDN Kecamatan Karangawen. Puspita Dewi, et. al (2020) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa model kooperatif tipe *Team*

*Games Tournament* berbantuan media video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Herapratiwi et. al (2018) menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dengan taraf signifikansi 5%. Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Intan et. al (2018) menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD. Dari hasil penelitian sebelumnya Shoimin (2017, hlm. 208) menguatkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik cerdas unggul, tetapi juga peserta didik berkemampuan rendah memiliki kesempatan untuk ikut berperan secara aktif sehingga merasa dihargai dan lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan standar pembelajaran matematika di kelas IV SDN 017 Sekejati. Model ini diharapkan dapat melibatkan peserta didik secara aktif, meningkatkan motivasi, dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika. Oleh karena itu, penelitian ini diberikan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Kastil Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Peserta Didik Sekolah Dasar**".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendidik kurang menggunakan variasi model pembelajaran.
2. Peserta didik memiliki kemampuan yang beragam dalam memecahkan masalah.
3. Kurangnya motivasi dan sikap belajar peserta didik terhadap matematika.
4. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika masih rendah.
5. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran matematika masih terbatas.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional kelas IV SDN 017 Sekejati Kota Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional kelas IV SDN 017 Sekejati Kota Bandung?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional kelas IV SDN 017 Sekejati Kota Bandung?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV SDN 017 Sekejati Kota Bandung?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil dengan peserta didik yang model pembelajaran Konvensional.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil dengan peserta didik yang model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

*Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil di SDN 017 Sekejati Kota Bandung dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi kastil dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV di SDN 017 Sekejati Kota Bandung.

## **E. Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Kastil serta pengaruhnya terhadap peningkatan pemecahan masalah pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

#### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri, melatih kepercayaan diri, serta mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif dan menyenangkan.
- 3) Menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri peserta didik.

#### b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan referensi dalam menggunakan model pembelajaran di kelas IV agar pembelajaran lebih menarik dan kreatif.
- 2) Menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di Sekolah Dasar.
- 3) Memberikan informasi terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap peningkatan pemecahan masalah matematika di Sekolah Dasar.

- c. Bagi Sekolah atau Lembaga
  - 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan meningkat.
  - 2) Memberikan panduan model pembelajaran sebagai acuan bagi pendidik lain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan mengenai penerapan pada model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, berikut adalah definisi dari istilah – istilah tersebut :

### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Setianingrum dkk, (2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan pendapat Sensualita, dkk (2021) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan dan melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif yang sederhana ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran.

### 2. Aplikasi Kastil

Kastil merupakan sebuah software berupa *games* edukasi berbasis digital yang bertujuan memberikan sebuah pembelajaran dan memecahkan masalah matematis terhadap perkalian. Penerapan kastil ini ialah belajar dengan memainkan tabel perkalian dari 1 hingga 10. Hasilkan koin dengan memperbaiki perkalian dan beli karakter bersamanya. Menurut Rohmatulloh A (2020) mengemukakan tujuan pengembangan *games* edukasi ini ialah dapat menarik minat peserta didik untuk

mempelajari materi perkalian dan pembagian pecahan, meningkatkan motivasi dalam belajar, dan dapat membantu pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

### **3. Kemampuan Pemecahan Masalah**

Wever, et al. (2021) berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan komponen esensial yang akan amat dibutuhkan di masa mendatang. Sraya merujuk pada gagasan yang dipaparkan oleh Soedjadi dan dikemukakan kembali oleh Nunung (2020) disampaikan bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam ranah matematika menjadi hal yang mutlak bagi peserta didik guna mengaplikasikan konsep – konsep matematika dalam mengatasi tantangan, entah itu dalam domain matematika itu sendiri atau bidang ilmu lainnya. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah memegang peranan penting dalam konteks berkelanjutan kehidupan dan situasi keseharian. Terbukti bahwa memecahkan masalah merupakan jalan untuk meraih tujuan yang diinginkan dengan memanfaatkan proses dan keterampilan dasar.

### **4. Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut Khalaf dan Zin (2018, hlm. 546), dalam pembelajaran konvensional pendidik merupakan sumber utama pengetahuan di kelas, di mana pendidik adalah pemberi pengetahuan dan peserta didik adalah penerima. Dengan kata lain, peserta didik memiliki sedikit kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran kecuali jika pendidik meminta mereka untuk menyelesaikan tugas atau bertanya. Suwarno (2018, hlm. 20) menguatkan bahwa model pembelajaran konvensional melibatkan tatap muka di kelas, pengerjaan soal, dan tugas mandiri. Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional menekankan pertemuan langsung dengan pendidik dan peserta didik di dalam kelas, di mana materi disampaikan secara langsung oleh pendidik.

Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa model pembelajaran konvensional memberi peran sentral pada pendidik dalam proses pembelajaran. Model ini juga menganggap bahwa peserta didik adalah penerima pasif yang perlu diisi dengan pengetahuan oleh pendidik. Meskipun demikian, model pembelajaran ini tetap banyak digunakan dalam praktik pengajaran.

## 5. Matematika

Hutauruk (2018) menyatakan bahwa matematika adalah suatu bidang pengetahuan yang terbentuk oleh faktor sosial dan budaya, berfungsi sebagai alat pemikiran dalam menyelesaikan masalah, dan berisi sejumlah prinsip dasar, definisi, teorema, bukti, masalah, dan solusi. Rencana pembelajaran matematika di sekolah merupakan hal yang krusial yang harus disiapkan oleh pendidik untuk menentukan kompetensi yang ingin dicapai. Secara sederhana, matematika bertujuan mengajarkan peserta didik keterampilan penting untuk hidup. Peserta didik belajar matematika bukan hanya untuk menghitung angka, tapi juga untuk bisa berpikir lebih baik, berkomunikasi dengan jelas, menyelesaikan masalah sehari – hari. Pendidik dapat melakukan upaya agar peserta didik dapat mahir dalam menyelesaikan masalah seperti yang akan dipelajari di kelas IV tentang perkalian. Jadi matematika itu lebih sekedar angka, tapi juga tentang kehidupan sehari – hari.

## G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk mempermudah pemahaman pada penelaah penelitian. Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab, dan masing-masing bab dapat dijelaskan secara garis besar sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

### BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini mencakup teori berkaitan variabel yang ada untuk mendasari pembahasan terperinci seperti : Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, aplikasi kastil, kemampuan pemecahan masalah, pengertian matematika, dan menjelaskan kerangka pemikiran penelitian, dan asumsi dan hipotesis.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup tentang metodologi penelitian digunakan oleh peneliti yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian,

pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian yang dihasilkan peneliti terhadap variabel yang diukur.

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini mencakup kesimpulan penelitian dan saran untuk pembaca.