

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, manusia berhak mendapatkan pendidikan sebagai upaya untuk pengembangan dirinya. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan pada manusia itu sendiri. Pendidikan memiliki peran sentral untuk pembangunan bangsa, karena melalui proses pendidikan, kecerdasan, kemampuan, dan bahkan karakter suatu bangsa dimasa depan akan mudah dibentuk. Pendidikan juga berfungsi sebagai fondasi dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, serta mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas (Assa & Arifianto, 2022, hlm. 64). Menurut Widiastini (2020, hlm. 136) pendidikan adalah proses dimana suatu pengalaman dan informasi diperoleh dari hasil belajar, yang meliputi pengertian dan adaptasi murid terhadap dorongan yang diberikan yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan.

Pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang berkaitan dengan pengetahuan yang bertujuan untuk memperluas wawasan individu. Pengetahuan yang diperoleh dari proses pendidikan menjadi dasar penting dalam kehidupan, karena membuat hidup menjadi lebih terarah dan teratur (Abd Rahman, dkk, 2022, hlm. 5) Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses dimana seseorang belajar berbagai hal, mulai dari ilmu pengetahuan, keterampilan, hingga nilai-nilai kehidupan dengan tujuan agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan, berpikir lebih baik, serta tumbuh secara emosional dan sosial.

Al-Qur'an sudah menjelaskan pentingnya pendidikan dan pengetahuan untuk manusia. Hal ini dijelaskan dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّعُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan. Derajat yang dimaksud adalah kedudukan, keistimewaan, dan keunggulan dibandingkan dengan makhluk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa keimanan dan ilmu pengetahuan memiliki nilai yang tinggi dihadapan Allah SWT. Keimanan dan ilmu pengetahuan berperan penting dalam membentuk pribadi yang bertakwa dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Dengan ilmu pengetahuan, manusia dapat memahami ajaran agama secara lebih mendalam dan mengamalkannya dengan benar dan menjadi sarana untuk meraih kebaikan dan kemuliaan, baik di dunia dan di akhirat.

Pentingnya pendidikan juga tercermin dalam peribahasa Sunda yang berbunyi "*Hirup tanpa elmu siga beubeureuh tanpa eusi*" yang berarti bahwa hidup tanpa ilmu bagaikan bambu yang kosong, memiliki bentuk tetapi tidak ada isi atau nilai. Makna dari peribahasa ini menjelaskan seseorang yang tidak memiliki pengetahuan akan kesulitan memberikan manfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Sebaliknya seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan akan lebih siap menghadapi berbagai persoalan hidup, berpikir secara bijaksana, dan memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan bermasyarakat.

Terwujudnya proses pendidikan tentunya tidak terlepas dari sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses atau cara yang bertujuan untuk memungkinkan seseorang melakukan kegiatan belajar yang lebih menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial (Hayaturreiyan & Harahap, 2022, hlm. 110). Pengertian lain dari pembelajaran adalah proses interaksi antara murid dan guru, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, di mana semuanya saling berbagi informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Loilatu, dkk, 2020, hlm. 1412). Sedangkan menurut Qomarudin (2021, hlm. 26) pembelajaran adalah aktivitas belajar secara aktif yang dilakukan murid, dirancang sesuai dengan rencana guru dengan menggunakan

sumber belajar yang ada dalam lingkungan belajar. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis oleh guru dengan menggunakan sumber belajar dan metode pembelajaran yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi secara aktif antar guru dan murid, sehingga proses belajar menjadi efektif, efisien, dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran yang dilaksanakan terutama dalam pendidikan dasar diharapkan dapat meningkatkan kepribadian dan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari murid, salah satunya adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan sebuah bahasa, kegiatan yang memunculkan dan memecahkan masalah serta kegiatan yang mempelajari pola serta hubungan (Afsari, dkk, 2021, hlm. 190). Menurut Meidianti, dkk (2022, hlm. 135) pembelajaran matematika pada dasarnya adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang guru untuk menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan pemahaman konsep murid, hal tersebut dapat membantu murid dalam membangun pengetahuan untuk meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi matematika.

Sejalan dengan hal di atas menurut Isnaina, dkk (2022, hlm. 41) pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang mendorong keterampilan berpikir logis, kritis, dan kemampuan penyampaian ide atau pendapat murid sehingga keterampilan dan kemampuan tersebut dapat diterapkan dalam penyelesaian masalah. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dirancang dengan sistematis yang berguna untuk membantu dalam memahami sebuah konsep, melatih keterampilan berpikir dan kemampuan murid dalam memecahkan masalah dalam matematika.

Pembelajaran matematika memiliki tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh murid setelah belajar matematika. Menurut Wandini, dkk (2021, hlm. 387) tujuan dari pembelajaran matematika adalah mengembangkan keterampilan pada murid terutama dalam berhitung dan dapat meningkatkan sikap yang disiplin, teliti, kreatif dan berfikir kritis secara logis. Sejalan dengan hal tersebut menurut Indriani

(2022, hlm. 411) tujuan dari pembelajaran matematika adalah dapat melatih dan meningkatkan cara berpikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif dan stabil. Menurut Halisah, dkk (2025, hlm. 3) pembelajaran matematika memiliki tujuan umum untuk meningkatkan kemampuan murid dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan dan melatih cara berpikir pada murid, hal ini menjadikan pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting.

Pendapat dari Halisah, dkk (2025, hlm. 3) pentingnya pembelajaran matematika dikarenakan pembelajaran ini tidak hanya sebatas pada cara berhitung saja, tetapi juga bermanfaat dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Siregar, dkk (2020, hlm. 200) pembelajaran matematika mempunyai peran penting dalam pendidikan karena dengan belajar matematika akan membantu murid baik dalam mengembangkan pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan yang akan datang. Hal ini menjadikan matematika sebagai pembelajaran yang penting di dalam pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut menurut Situmorang, dkk (2025, hlm. 2901) pembelajaran matematika dianggap penting karena pembelajaran tersebut tidak hanya berkaitan dengan keberhasilan aspek akademis bagi murid, tetapi juga dapat meningkatkan berbagai kemampuan dalam penyelesaian masalah dan meningkatkan kepercayaan diri. Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran matematika, salah satunya adalah kemampuan pemahaman matematis.

Pemahaman matematis merupakan kemampuan yang utama pada matematika yang harus dimiliki untuk dapat menyelesaikan berbagai soal atau permasalahan matematika (Khoerunnisa & Hidayati, 2022, hlm. 2). Jika seseorang memiliki kemampuan pemahaman matematis yang baik maka kemampuan matematika lainnya akan lebih mudah untuk dipahami atau dikuasai. Menurut Intan dan Rosyid (2020, hlm, 27) pemahaman matematis merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa pengertian dari sebuah materi yang diajarkan bukan sekedar hafalan, tetapi harus dipahami lebih mendalam sehingga murid mampu mengerti konsep dari materi pelajaran dengan baik.

Sedangkan menurut Wahyuni dan Prihatiningtyas (2020, hlm. 67) pemahaman matematis merupakan suatu kemampuan penguasaan materi dan kemampuan murid dalam memahami, menyerap, menguasai, serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematis merupakan kemampuan dalam memahami konsep, menguasai, menyelesaikan permasalahan dan menerapkan pembelajaran matematika sehingga kemampuan tersebut menjadi dasar dan penting dalam penguasaan kemampuan matematika lainnya. Pentingnya pemahaman matematis adalah dapat membuat murid membentuk pengetahuan dan mampu menjelaskan dengan bahasanya sendiri (Ditasari, dkk, 2022, hlm. 2561). Pemahaman matematis dapat membantu murid untuk mempermudah memahami materi pelajaran matematika yang lebih lanjut. Menurut Arham (2022, hlm. 315) murid yang belum memiliki pemahaman matematis yang baik jika disajikan soal matematika akan sulit bahkan tidak mampu untuk menyelesaikan soal matematika tersebut. Oleh karena itu pemahaman matematis merupakan kemampuan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran matematika secara optimal.

Ketercapaian kemampuan pemahaman matematis dapat dilihat dari berbagai aspek penilaian. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman matematis sudah tercapai secara optimal atau belum. Menurut Sengkey, dkk (2023, hlm. 71) dalam kemampuan pemahaman matematis yang aspek penilaian yang perlu diperhatikan adalah kemampuan mengungkapkan kembali suatu konsep, mengkategorikan topik berdasarkan sifat-sifat tertentu, memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep tersebut, mengelaborasi syarat perlu atau cukup dari suatu konsep, memutuskan dan mengaplikasikan prosedur yang tepat, dan menerapkan konsep atau algoritma untuk menyelesaikan masalah.

Meski memiliki peran yang sangat penting namun pada kenyataannya berdasarkan temuan di lapangan kemampuan pemahaman matematis murid tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 mata pelajaran matematika pada kelas IV B di SD Negeri 042 Gambir Kota Bandung ditemukan sebanyak 21 dari 27 murid atau sekitar 77,78% memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) sedangkan 6 murid atau sekitar 22,22% memiliki nilai di atas KKM, adapun nilai KKM sebesar 70. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat wali kelas IV B yang mengatakan bahwa sebagian murid masih kurang dalam memahami materi secara penuh dalam pelajaran matematika. Kurangnya pemahaman materi ini disebabkan oleh sebagian besar murid hanya menghafal materi saja tanpa mengerti atau menerapkannya secara mendalam sehingga murid sulit dalam penyelesaian soal.

Berdasarkan data permasalahan di atas dapat dikatakan bahwa rendahnya nilai belajar murid dalam pembelajaran matematika diakibatkan kurangnya pemahaman matematis secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Ditasari, dkk (2022, hlm. 2561) yang menyatakan bahwa rendahnya belajar dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh murid yang tidak menguasai pemahaman matematis dengan baik, dikarenakan setiap konsep dalam matematika saling berhubungan. Menurut Diana, dkk (2020, hlm. 25) rendahnya kemampuan pemahaman matematis dapat disebabkan oleh faktor eksternal yang berasal dari emosi atau sikap murid selama pembelajaran matematika dan faktor internal berasal dari penggunaan metode, model atau strategi pembelajaran matematika.

Selain itu kurangnya kemampuan pemahaman matematis juga disebabkan oleh sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Menurut Halisah, dkk, (2025, hlm. 5) kesulitan murid dalam pembelajaran matematika adalah menyelesaikan soal-soal dikarenakan murid yang tidak terlalu memahami masalah dalam soal karena kurangnya pemahaman materi sehingga kesulitan dalam memilih dan menerapkan prosedur yang tepat dalam memecahkan soal matematika tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nurhaswinda dan Parisu (2025, hlm. 51) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika biasanya menggunakan metode pembelajaran yang menekankan pada hafalan langkah-langkah dan tidak terlalu memperhatikan dalam pemahaman konsep secara menyeluruh.

Pendapat lain dari Audina (2021, hlm. 95) yang menyatakan pembelajaran matematika biasanya kurang memanfaatkan media pembelajaran yang seharusnya dapat membantu murid dalam memahami materi dan penggunaan metode yang kurang bervariasi. Salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman

matematis dalam pembelajaran matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dengan menempatkan murid sebagai pusat proses belajar, sehingga mereka dituntut untuk terlibat aktif. Keterlibatan tersebut dapat terlihat melalui kegiatan seperti berbagi pengalaman, berdiskusi dalam kelompok, serta bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau memahami konsep (Rahayu & Purwanto, 2020, hlm. 52). Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam hal ini adalah model pembelajaran kooperatif.

Model Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif murid dalam proses belajar melalui kerja sama dalam kelompok kecil (Kamila, dkk, 2025, hlm. 141). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dalam membantu permasalahan di atas. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipilih karena model ini diharapkan dapat melibatkan secara aktif murid dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh dan memahami sendiri konsep materi yang dipelajari. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mendorong murid untuk bekerja sama dan berinteraksi antar sesama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan serta melatih murid dalam mempresentasikan hasil diskusi lebih bermakna dan dipahami (Sudarsana, 2021, hlm. 178).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana murid melakukan kegiatan belajar dalam kelompok dengan anggota yang beragam, baik segi kemampuan akademik maupun latar belakang (Shofiyah, 2020, hlm. 2235). Menurut Ridwan, dkk (2022, hlm. 450) model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran yang menerapkan kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang, dimana murid harus saling bekerja sama, bertukar pendapat, dan berupaya mencapai hasil belajar yang optimal. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD diharapkan pemahaman murid terhadap pemahaman pelajaran matematika dapat meningkat, sekaligus menumbuhkan sikap kompetitif karena adanya unsur kompetensi dalam kegiatan belajar sehingga membuat murid lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran yang menekankan

kerja sama dalam kelompok heterogen, dimana murid saling membantu untuk memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menurut Haritsah (2022, hlm. 55-56) adalah sebagai berikut: 1) penyampaian tujuan dan motivasi, 2) membentuk kelompok, 3) penyajian informasi, 4) tugas kelompok, 5) tes atau kuis individual, 6) memberikan penghargaan. Menurut Taloen dan Susanti, (2023, hlm. 19) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah dimana murid saling bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk berdiskusi jawaban dan pendapat dari permasalahan yang diberikan dan saling membantu antar sesama anggota kelompok dalam materi pembelajaran yang sulit dimengerti. Penyajian materi dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD dilakukan dengan adanya pemberian rasa ingin tahu murid terhadap materi dan menghubungkannya dengan kemampuan yang sudah ada (Rosit & Putri, 2023, hlm. 3)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) memiliki kelebihan yang menjadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan. Menurut Ridwan, dkk (2022, hlm. 455) yang bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki manfaat dalam kemampuan murid seperti untuk saling membantu dan bekerja sama dalam mencapai keberhasilan belajar. Ridwan, dkk juga berpendapat Dalam penerapan model pembelajaran STAD murid dituntut untuk berkolaborasi, menghargai, serta menghormati pendapat teman sehingga menimbulkan sikap tenggang rasa. Menurut Handayani, dkk (2024, hlm. 85) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini adalah dapat meningkatkan kerja sama antar sesama murid, adanya persaingan sehat dan meningkatnya motivasi belajar murid, pembelajaran lebih menarik dan aktif serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep murid.

Penerapan suatu model pembelajaran juga harus didukung dengan pemanfaatan media sehingga akan berdampak baik pada motivasi serta keterlibatan murid selama proses belajar (Raharja dan Andhani, 2026, hlm. 2). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan bersamaan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah *Genially*.

Genially adalah media yang dapat menarik perhatian murid karena menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti presentasi, animasi, infografis, kuis, dan elemen gamifikasi (Maulana & Gustiana, 2025, hlm. 237). Menurut Zamzami dan Raharjo (2024, hlm. 32) *Genially* adalah media berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai konten digital interaktif seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia. *Genially* memiliki banyak fitur seperti animasi, audio, video, dan gambar. *Genially* juga dapat membantu guru dalam merancang materi belajar yang lebih menarik, interaktif, dan variatif bagi murid.

Penelitian yang dilakukan oleh Sani, dkk (2025, hlm. 26) ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada murid kelas V SD Negeri 06 Bulungkulon dapat meningkatkan rata-rata nilai murid dari 67,42 menjadi 86,23. Penelitian lain juga dilakukan oleh Kusumadewi, dkk (2025, hlm. 24253) ditemukan rata-rata *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebesar 44 sedangkan rata-rata *posttest* setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebesar 75 hal ini menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 3 Ulakan Karangasem setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Sejalan dengan hal tersebut berdasarkan penelitian Shalimar dan Rukmana (2024, hlm. 278) ditemukan bahwa rata-rata nilai murid kelas V SD setelah belajar menggunakan media *Genially* sebesar 85, hal ini menunjukkan bahwa media *Genially* sangat efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Kemudian ada penelitian Dewi dan Setiyaningsih (2025, hlm. 278) ditemukan minat belajar murid pada mata pelajaran IPAS dengan media *Genially* sebesar 96,8%, hal ini menunjukkan bahwa media *Genially* sangat berpengaruh secara positif terhadap minat belajar murid.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan perlu adanya inovasi dalam permasalahan pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Berbantuan Media Genially*

Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Murid Sekolah Dasar”. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD memungkinkan murid untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi. Sedangkan media *Genially* membantu dalam penyajian materi agar lebih menarik dan interaktif sehingga dapat memperdalam pemahaman matematis murid.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman matematis sebagian murid masih rendah, karena murid hanya menghafal materi bukan memahami secara mendalam konsep materi.
2. Mata pelajaran matematika di anggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit, karena sebagian murid merasa kesusahan dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
3. Sebagian masih menggunakan metode pembelajaran yang masih tradisional, sehingga membuat rendahnya minat dan kemampuan murid dalam memahami materi.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan teknologi dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian hanya mengkaji penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid pada ranah kognitif.
2. Materi bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah bangun datar segiempat, segitiga, segi banyak, komposisi dan dekomposisi pada pembelajaran matematika.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada murid SD kelas IV pada SD Negeri 042 Gambir Kota Bandung Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* dan model *Problem Based Learning* (PBL)?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* dan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan *Genially* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* dan model *Problem Based Learning* (PBL).
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* dan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam menentukan kebijakan dan menerapkan inovasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya yang lebih berkembang baik dalam kajian, metode, maupun variabel yang berkaitan dengan pembelajaran dan kemampuan pemahaman matematis.

G. Definisi Operasional

Setiap variabel yang digunakan dalam penelitian perlu dijelaskan secara rinci. Adapun definisi operasional pada penelitian ini meliputi:

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Pada penelitian ini kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan dimana konsep dalam pembelajaran matematika tidak hanya dihafalkan atau diingat tetapi juga dipahami secara mendalam sehingga murid dapat menerapkan secara tepat diberbagai penyelesaian dan materi yang lebih lanjut. Indikator dari pemahaman matematis yaitu, menyatakan kembali sebuah konsep yang sudah dipelajari, mengelompokkan objek-objek menyesuaikan karakteristik dari konsep matematika yang telah dipelajari, memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep matematika yang telah dipelajari, menyajikan konsep kedalam berbagai bentuk atau konteks lain, menyajikan syarat yang perlu atau yang cukup dari sebuah konsep, menyajikan dan menentukan cara atau langkah yang tepat, dan menyajikan konsep dalam menyelesaikan masalah.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah pembelajaran yang menekankan murid untuk belajar secara berkelompok yang dibentuk secara heterogen atau memiliki latar belakang yang berbeda untuk mendorong murid bekerja sama dan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu, penyampaian tujuan pembelajaran dan juga motivasi murid, pembentukan kelompok secara heterogen, penyajian materi, pelaksanaan kegiatan diskusi, pelaksanaan tes atau kuis individu, dan pemberian penghargaan.

3. Media *Genially*

Pada penelitian ini *Genially* adalah media berbasis web yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk membuat presentasi, game edukasi, kuis edukasi dan konten pembelajaran lainnya. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran termasuk pada mata pelajaran matematika karena dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga memudahkan konsep dan meningkatkan pemahaman murid.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2025) bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan berisi pengantar pembaca ke dalam pembahasan dalam sebuah masalah dalam penelitian. Pendahuluan diharapkan dapat mempermudah bagi pembaca untuk memudahkan dalam memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah. Di dalam Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional mengenai kemampuan pemahaman matematis, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan media *Genially* dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran berisi definisi dari konsep penelitian kemudian dilanjutkan dengan penyusunan kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan dari setiap variabel-variabel dalam penelitian. Dalam kajian teori bukan hanya menyajikan teori tetapi juga menerangkan alur berpikir terhadap masalah yang akan diteliti dan diuraikan serta dikuatkan dengan teori-teori konsep, kebijakan dan peraturan yang berlaku. Di dalam Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran ini meliputi kajian teori berisi penjelasan mengenai kemampuan pemahaman matematis, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan media *Genially*, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian berupa penjelasan secara sistematis dan rinci tentang langkah-langkah dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Di dalam Bab III Metode Penelitian ini meliputi pendekatan penelitian berupa kuantitatif dengan desain penelitian *nonequivalent group design*, populasi dan sampel yang diteliti pada kelas IV SD, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang penjelasan temuan dari penelitian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Genially* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar yang kemudian hasil datanya diolah dan dianalisis dengan berbagai kemungkinan bentuk menyesuaikan urutan rumusan permasalahan penelitian dan Bab IV juga memuat pembahasan dari temuan penelitian untuk menjawab dari pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, simpulan berisi uraian yang memuat penafsiran dan makna peneliti terhadap analisis temuan pada hasil penelitian. Sedangkan saran berisi rekomendasi yang disajikan kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau pembaca, dan kepada peneliti selanjutnya.