

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang harus dilalui oleh setiap orang agar cara pandang dan daya tangkap manusia meningkatkan pemahamannya, sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat serta kebudayaan (Rahman, dkk., 2022, hlm. 4). Merujuk pada sistem Pendidikan, landasan hukum dalam undang-undang Nasional No. 20 tahun 2003 menegaskan bahwa “pendidikan itu adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, pendidikan memiliki rancangan kegiatan yang terarah dan terstruktur”. Hal membuktikan bahwa pendidikan mampu untuk memberikan perubahan bagi dirinya sendiri. Selaras dengan pembahasan tersebut terkandung dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 122 yang berbunyi bahwa:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Terjemahnya:

Tidak seharusnya mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pendidikan itu bukan sekedar mengajar gelar, melainkan sebuah pertahanan manusia tetap memiliki panduan dan mampu menjaga dirinya dari kehancuran moral ataupun intelektual. Sudah seharusnya kita sebagai manusia senantiasa belajar sepanjang hidup kita dan mempertahankan diri kita dari kehancuran untuk terus berusaha memperbaiki diri kearah yang lebih baik lagi. Hal ini sama dengan istilah sunda yaitu “*Ka elmu kudu ngajomantara, ka gawe kudu marudah*” yang memiliki arti bahwa seseorang harus memiliki wawasan luas dalam ilmu pengetahuan dan giat dalam bekerja. Melalui pendidikan, sebuah negara akan terus maju dan

berkembang. Salah satu pelajaran yang menunjang kemajuan dan perkembangan negara adalah Matematika.

Matematika adalah ilmu dasar yang sangat diperlukan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, mengkomunikasikan gagasan, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Umar, dkk., 2022, hlm. 3403). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar pada setiap jenjang Pendidikan. Dalam mempelajari matematika di sekolah dasar tentu saja terlebih dahulu seorang guru harus mengerti tentang konsep matematika SD serta bagaimana mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar (Rivai & Rahmat 2023, hlm. 58). Dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu dasar berperan penting pada jenjang Pendidikan. Yang berfungsi sebagai sarana utama untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara logis, sistematis, dan kritis. Matematika memerlukan kemampuan pemecahan masalah untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan dari individu dalam mengidentifikasi masalah yang terstruktur dalam menemukan solusi dari suatu masalah matematis. Keahlian tersebut mengajarkan individu untuk dapat mencari solusi dari masalah yang ada dengan pikir yang terstruktur (Ishak & Suryadi, 2025, hlm 56). Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan yang dapat menyelesaikan masalah matematis dengan menggunakan tata cara yang terstruktur dan mengikuti prosedur yang sesuai (Widodo & Amalia, 2020, hlm 158). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu keahlian murid untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan terkait matematika secara logis, cermat, kritis yang sesuai dengan tahap-tahapnya. Menurut Pratiwi dan Adirakasiwin (2022, hlm. 25) Indikator pemecahan meliputi: (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan penyelesaian masalah, dan (4) menyimpulkan hasil dari penyelesaian.

Kenyataan dilapangan menunjukan bahwa penyelesaian masalah belum sepenuhnya dikuasai oleh kebanyakan murid di Indonesia. Hal tersebut diperkuat oleh *Trend In Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Programme for International Student Assesment* (PISA), dibawah naungan IEA (*International Organization for Evaluation of Education Achievement*) dimana anak didik Indonesia berada di peringkat bawah, tepatnya urutan ke-45 dari 50 negara yang. Fakta tersebut membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada murid di sekolahh dasar itu sangat rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Jatisari ditemukan sebuah permasalahan bahwa murid Sekolah Dasar Kelas 3A kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang dimana murid kurang teliti terhadap memahami soal serta kesalahan dalam menyusun strategi penyelesaian masalah, sehingga murid salah dalam menjawab soal. Telah diketahui banyak murid yang kemampuan pemecahan masalah matematikanya masih di bawah Kritearia Kertercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini terlihat dari hasil pembelajaran murid kelas III SDN Jatisari yang ditunjukan pada Tebel 1.1 di bawah ini :

Tabel 1.1 pembelajaran murid Kelas III SDN Jatisari

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	KKTP
1	0-50	12	34,3%	70
2	51-69	13	37,1%	
3	70-79	5	14,3%	
4	80-90	3	8,6%	
5	90-100	2	5,7%	
Jumlah		35	100%	
Ketuntasa Hasil belajar		Tuntas	28%	
		Tidak Tuntas	71,4%	
Nilai Rata-rata		61,7		

Berdasarkan hasil Table 1.1 di atas, dapat diketahui bahwa dari 35 murid yang mengikuti ulangan harian terdapat 71,4% atau 25 murid yang belum mencapai KKTP dan terdapat 28% atau sekitar 10 murid yang pencapai KKTP. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan memecahkan masalah yang rendah akan berdampak pada hasil atau prestasi belajar rendah pula. Mengacu pada hasil penelitian (Safitri dkk., 2025, hlm. 72) diperoleh

informasi bahwa terdapat masalah dimana terdapat banyak murid kesusahan dalam memahami soal serta menentukan strategi penyelesaian dalam memecahkan masalah. Hal tersebut terlihat dari beberapa murid yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada UTS semester ganjil. Selain dari hasil penelitian tersebut, data dari (Sagita dkk., 2023, hlm. 1823) siswa masih kesulitan dalam memecahkan suatu masalah dikarenakan tidak memahami maksud soal, dan merasa bingung jika diberikan soal yang berbeda dengan contoh siswa masih kesulitan dalam menyelesaikannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan langkah-langkah konkret untuk mengatasi dan memberikan dampak positif terhadap permasalahan yang ada. Sebuah langkah yang bisa di diambil yaitu melalui penerapan model pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai model, kita memiliki kesempatan untuk memilih pendekatan yang dipandang memiliki hubungan paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tergantung pada seorang pendidik yang baik selalu berusaha menciptakan kondisi pembelajaran terbaik bagi murid (Albina, dkk., 2022, hlm. 940). Model pembelajaran yang sesuai terhadap kemampuan pemecahan masalah, juga dapat membantu pendidik dan murid menumbuhkan semangat belajar, serta memperkuat kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah salah satunya yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan, dibuat untuk meningkatkan interaksi sosial, kepercayaan diri, serta pemahaman materi murid melalui pertandingan kelompok (Arlina, dkk., 2023, hlm. 21). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini dimulai Ketika guru memberikan materi kepada murid kemudian murid berkelompok didalam kelompok tersebut berisi 5-6 anak, dengan saling membantu dan memahami materi yang selanjutnya perwakilan dari masing-masing kelompok mengerjakan apa yang diperintahkan guru melalui kompetensi atau tournament (Agustryani, dkk., 2020, hlm. 15).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki sejumlah keunggulan dalam penerapannya di kelas. Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 108) menyatakan terdapat kelebihan model TGT antara lain: (1) memperbanyak pengetahuan murid, (2) memberikan kesempatan kepada murid untuk memperkaya pemahaman melalui diskusi dan pendapat dari anggota kelompoknya, (3) menumbuhkan tingkah laku saling menghargai dan perilaku saling menghormati, (4) mendorong keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran, serta (5) menumbuhkan motivasi belajar serta semangat murid untuk mendapatkan hasil yang optimal. Namun demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kelemahan. Rahmawati dkk. (2023, hlm. 3830) menjelaskan bahwa salah satu kekurangan model ini adalah kecenderungan menyamaratakan tingkat kemampuan akademik peserta didik. Selain itu, terdapat kemungkinan beberapa peserta didik tidak mematuhi aturan permainan sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada penguasaan materi dibandingkan pada proses pembelajaran yang berlangsung secara optimal. Dalam model pembelajaran TGT dapat melibatkan bantuan media konkrit agar pembelajaran dapat diterima murid dengan baik. Salah satunya menggunakan media *Flashcard*.

Flashcard merupakan kartu berukuran kecil dengan gambar, simbol tanda, ataupun teks guna merangsang daya ingat serta mengarahkan siswa pada hal yang berhubungan dengan gambar yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran (Tara dkk., 2020, hlm. 15) Sifat visual dari *flashcard* membantu merangsang memori dan peninjauan materi pembelajaran (Saputri, 2020, hlm. 28) Selain itu, flashcard telah terbukti meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan kognitif siswa (Aziza & Yulia, 2022, hlm. 55). Selain itu pendapat dari Genjek (2019, hlm. 150), media flash card memiliki beberapa keunggulan, di antaranya mudah dibawa ke mana saja, sederhana dalam proses pembuatan serta penggunaannya sehingga dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar kapan pun. Selain itu, kartu ini lebih mudah diingat karena dilengkapi gambar yang menarik perhatian, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan dan mendorong motivasi peserta didik. Begitupun ada kelemahan dari media *flashcard* adalah 1) gambar yang digunakan hanya focus terhadap indra penglihat, 2) gambar yang rumut kurang efektif dalam pembelajaran, 3) Kurang efektif digunakan dalam kelompok besar (Angreany & Saud 2017, hlm. 145)

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan daya ingat siswa melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Namun, agar pembelajaran tidak berhenti pada aspek hafalan semata, dibutuhkan model pembelajaran yang bisa mengarahkan murid untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam menyelesaikan masalah matematika. Dengan demikian, integrasi model TGT berbantuan media *Flashcard* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SD.

Sejalan dengan penjelasan di atas, terdapat penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan landasan dalam pemilihan model *Teams Games Tournaments* (TGT), diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Khaerunisah & Rini 2023, hlm. 116) yang dimana hasilnya perkembangan kemampuan pemecahan masalah murid menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) terjadi perbedaan dengan kelas kontrol yang dimana kelas eksperimen memperoleh persentase 84,46% . Sedangkan kelas kontrol memperoleh presentasi 81.56%. Maka dari itu hasil data tersebut disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Andriyani, dkk., 2025) hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam kemampuan pemecahan masalah matematis sangat berpengaruh. Hasil penelitian dengan rata-rata persentase sebesar 95,23%. Dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Az-zahra, dkk., 2023, hlm. 205) hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dikarenakan, lebih banyak interaksi antar murid yang saling membantu antar teman dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan temuan dari berbagai studi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah yang rendah di sekolah dasar bisa diatasi dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard*, yang dimana suasana belajar akan lebih interaktif, murid tidak hanya menghafal teori akan tetapi melatih mereka dalam menyelesaikan soal yang disajikan di dalam kartu permainan, sehingga kemampuan pemecahan masalah meningkat secara signifikan dan berkelanjutan. Makadari itu peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas III SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta identifikasi masalah sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat dikemukakan oleh peneliti yaitu, sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah karena kurang memahami soal yang diberikan
2. Penggunaan model pembelajaran yang terbatas
3. Kurangnya media pembelajar yang menarik bagi murid

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta identifikasi masalah sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan oleh peneliti yaitu, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* dengan proses pembelajaran yang menggunakan model *Direct instruction* ?

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis murid yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* dengan murid yang menggunakan Model *Direct instruction* ?
3. Apakah terdapat pengaruh menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* terdapat kemampuan pemecahan masalah matematis murid kelas III Sekolah Dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* dengan proses pembelajaran yang menggunakan model *Direct instruction*
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis murid yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan Model *Direct instruction*
3. Untuk mengetahui pengaruh menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* terdapat kemampuan pemecahan masalah matematis murid kelas III Sekolah Dasar

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika Berbantuan media *Flashcard* menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT)

1. Manfaat teoritis
 - a. Manfaat model *Team Games Tournament* (TGT)

Murid dilatih untuk berkompetisi dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membangun kemampuan memecahkan masalah.

b. Manfaat media *Flashcard*

Membuat murid merasa tidak bosan ketika proses belajar mengajar dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat memecahkan masalah dengan bantuan media tersebut.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Flashcard*

b. Bagi murid

Pelaksanaan penelitian tindakan ini dapat membantu murid untuk kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) sehingga Standar Kompetensi yang merupakan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan menggunakan media *Flashcard* juga murid akan lebih aktif dalam pembelajaran dan memudahkan mereka untuk belajar

c. Bagi guru

Guru dapat mengetahui bagaimana cara penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Selain itu Memberikan gambaran dan wawasan bagaimana mengupayakan pembelajaran yang kooperatif. Menggunakan media *Flashcard* memberikan wawasan baru kepada guru dan mempermudah guru untuk belajar

d. Bagi sekolah

Pelaksanaan penelitian tindakan ini akan dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan perbaikan pembelajaran di dalam kelas yang tentunya berupa peningkatan keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai pengertian dari variable penelitian diatas, maka istilah-istilah diatas dapat didefinisikan sebagai berikut:

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

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) adalah cara belajar kelompok yang mencampurkan kerja sama tim dengan suasana kompetisi. Dalam model ini, murid tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga saling membantu teman sekelompoknya agar paham materi. Setelah belajar bersama, mereka akan mengikuti permainan dan turnamen akademik untuk mengumpulkan poin bagi timnya. Tujuannya adalah agar murid lebih semangat, disiplin, dan bertanggung jawab karena merasa punya misi bersama untuk memenangkan kompetisi kelompok tersebut.

2. Media flashcard

Flashcard adalah alat bantu pembelajaran berupa kartu bergambar yang dilengkapi dengan tulisan atau kata-kata sebagai penyampai pesan secara sederhana. Media ini berfungsi sebagai stimulus visual yang dirancang dalam berbagai variasi bentuk, warna, dan gambar untuk memudahkan siswa mengenali materi melalui asosiasi antara gambar dan tulisan. Secara operasional, penggunaan media ini dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis, dimulai dari penjelasan materi oleh guru, dilanjutkan dengan kegiatan interaktif di mana siswa mengamati, mencocokkan, atau mengelompokkan kartu melalui diskusi kelompok maupun permainan. Proses penggunaan media ini diukur keberhasilannya melalui.

3. Kemampuan pemecahan masalah matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan keterampilan murid dalam mengelola proses berpikir untuk menemukan solusi atas persoalan matematika. Kemampuan ini bukan sekadar kemampuan berhitung, melainkan

proses mental yang sistematis mulai dari memahami situasi masalah hingga mampu mengambil keputusan dan menarik kesimpulan yang tepat. Secara praktis, kemampuan ini diukur berdasarkan skor instrumen tes tertulis yang mencakup empat indikator utama, yaitu: (1) kemampuan siswa dalam memahami masalah; (2) kemampuan menyusun rencana penyelesaian yang sesuai; (3) kemampuan menjalankan rencana, (4) kemampuan memaparkan kesimpulan akhirnya secara bermakna.

G. Sistematika Skripsi

Sistematik skripsi bertujuan untuk penyusunan penelitian menjadi sistematis serta mempermudah dalam penataan skripsi. Sistematika skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku panduan karya tulis ilmiah (2024) yang terdiri dari lima bab. Berikut merupakan struktur penyusunan dalam sistematika skripsi :

1. BAB 1 Pendahuluan, dalam bab ini menegaskan urgensi dan problematika utama yang diangkat dalam penelitian serta menyajikan orientasi awal yang mengarahkan pembaca kepada orientasi awal permasalahan. Pada bagian ini meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, dalam bab ini berlandaskan teoritis yang berkaitan dengan implementasi mengenai Model *Team Games Tournament* (TGT), media *flashcard*, kemampuan pemecahan masalah matematis, peneliti terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian, penyusunan kerangka pemikiran, asumsi serta hipotesis penelitian.
3. BAB III Metode penelitian, bab ini berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosuder penelitian.
4. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, bab ini menyajikan data hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan serta pembahasan mengenai pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas III SD

5. BAB V Kesimpulan dan saran, bab ini merupakan bab penutup dari penelitian, pada bagian ini merangkum inti dari temuan penelitian dan saran dari hasil analisis berdasarkan hasil akhir dari temuan peneliti.