

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Aktivitas belajar merupakan proses kegiatan yang menuntut keterlibatan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman atau Latihan (Widayanthi, dkk., 2024, hlm. 1). Melalui serangkaian pengalaman maupun latihan aktivitas belajar oleh setiap individu menghasilkan akhir perbedaan respon atau tingkah lakunya berbeda antara fase sebelum dan fase sesudah menempuh proses (Wardana, dkk., 2020, hlm. 337). Sejalan dengan pemikiran tersebut, harahap (2021, hlm 59) menegaskan bahwa belajar adalah stimulus yang melibatkan aspek jasmani dan rohani, untuk melahirkan sebuah perubahan perilaku bersifat konstan. Perubahan ini bersumber dari pengalaman nyata. Dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa belajaran adalah suatu proses yang melibatkan perubahan dari perilaku seseorang berupa aspek fisik atau psikis, menghasilkan keterampilan, sikap, dan perilaku. Perubahan terjadi sebagai hasil pengalaman atau Latihan yang disebabkan oleh factor perubahan.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan diaman Qur'ani (2023, hlm. 29) berpendapat bahwa belajar merupakan proses kognitif di mana seseorang, melalui pendidikan atau pengalaman, menyebabkan perubahan perilaku yang positif dan relatif berjangka panjang, yang melibatkan aspek fisik dan psikologis kepribadian. Selain itu belajar adalah sebuah proses yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman atau latihan (Desak Gede, dkk. 2024, hlm 218). Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses aktivitas yang melibatkan aspek fisik dan psikologi untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan.

Disisi lain, untuk mencapai hal tersebut, Paling, dkk. (2023, hlm. 1) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang terencana dan sistematis untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan serta menggunakan berbagai sumber yang tersedia di sekitar mereka. Selanjutnya, Darman (2020, hlm. 18-19) mengemukakan bahwa hakikatnya proses pembelajaran merupakan bentuk komunikasi dua arah yang bersifat interaktif antara guru, murid dan media atau sumber belajar yang digunakan. Pendapat ini diperkuat oleh Rohmah (2017, hlm. 20-23) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah kegiatan yang didesain secara sistematis untuk memberikan fasilitas sekaligus memberikan ruang interaksi. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses yang terencana untuk memperoleh pengetahuan yang bersifat interaktif dan memberikan bimbingan kepada murid dalam pembelajaran.

Pandangan ini dipertegas dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pembelajaran sebagai interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Jika ditinjau seluruh komponen utama yaitu murid, guru. Dan sumber belajar saling terikat dan bersinergi di dalam lingkungan tersebut. maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan belajar adalah proses aktifitas sadar yang saling berkaitan antara individu dengan lingkungannya bertujuan untuk mencapai perubahan, untuk menjadi perilaku yang lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan sumber belajar, pendidik, dan murid untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan

b. Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran

Secara lebih mendalam, proses belajar dan pembelajaran ini memiliki ciri-ciri. Mardicko (2022, hlm. 5484) menyebutkan beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar
- 2) Perubahan belajar bersifat progresif
- 3) Perubahan dalam belajar yang bersifat positif dan aktif dalam perbuatan belajar
- 4) Perubahan dalam belajar memiliki orientasi yang jelas
- 5) Perubahan tidak terjadi secara mendadak.

Pendapat lain juga menurut Bahri (2011, hlm 15-16) beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Perubahan terjadi dalam kondisi sadar,
- 2) Perubahan dalam belajar memiliki nilai bagi kehidupan,
- 3) Menunjukkan arah perkembangan yang konstruktif dan partisipatif,
- 4) Perubahan perilaku yang menetap,
- 5) Proses dalam belajar yang terarah,
- 6) Perubahan yang mencakup aspek tingkah laku.

Adapun ciri-ciri belajar menurut Rohmah (2021, hlm. 57) diantaranya adalah :

- 1) Murid sebagai subjek utama yang menempuh proses pembelajaran.
- 2) Target ketercapaian berupa perolehan hasil pembelajaran.
- 3) Dinamika psikologi yang berlangsung didalam diri pelajar.
- 4) Fleksibilitas tempat pelaksanaan.
- 5) Dinamika waktu yang berlangsung sepanjang hayat.
- 6) Dorongan motivasi belajar yang kuat.
- 7) Indikator penilaian keberhasilan.
- 8) Unsur hasil, hasil belajar dampak pengajar dan pengiring

Dari penjelasan diatas dapat disintesiskan bahwa ciri-ciri dari belajar ditandai dengan adanya perubahan yang terjadi secara sadar, serta terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu proses belajar melibatkan murid, tujuan yang dicapai, proses dalam diri individu, serta dipengaruhi oleh motivasi belajar, untuk keberhasilan pada hasil belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh, Sariani, dkk (2021, hlm 3-4) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajar adalah, 1) Pembelajar membawa perubahan, 2) pembelajaran tidak identic tentang perubahan fisik dan kognitif, 3) pembelajaran berkaitan denga perubahan dan hasil. Karakteristik pembelajaran : 1) Kelas 1 dan kelas 2 Sekolah Dasar berorientasi pada pembelajaran fakta, lebih bersifat konkret atau kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan siswa; 2) Kelas 3 siswa udah dihadapkan pada konsep generalisasi yang dapat diperoleh dari fakta atau kejadian-kejadian yang konkret, hal ini lebih tinggi dari kelas 1 dan 2; dan 3) Kelas 4, 5, dan 6 atau disebut sebagai kelas tinggi siswa dihadapkan pada konsep-konsep atau prinsip-prinsip penerapannya (Hidayatulloh, et al., 2023, hlm. 111-113). Berdasarkan dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelaran merupakan suatu proses yang membuat perubahan pada diri mereka. Pembelajaran tidak hanya focus pada kognitif saja, tetapi mencakup perubahan yang luas dari proses belajar. Pembelajaran di sekolah dasar bersifat bertaham sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif murid.

c. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Tujuan belajar dapat diartikan menjadi kondisi terjadinya perubahan sikap setelah mengikuti proses pendidikan. Melalui proses belajar, setiap individu diharapkan terjadi perkembangan dalam semua aspek. Selain itu belajar bertujuan untuk memperoleh hasil pembelajran sekaligus pengalaman hidup yang bermakna (Istiadah, 2020, hlm. 16). Selanjutnya, Setiawan (2017, hlm. 23) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan komponen krusial yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pendidikan. Hal tersebut karena tujuan menjadi arah yang hendak dicapai dalam proses belajar, sekaligus menggambarkan kemampuan atau tindakan yang diharapkan dapat ditunjukkan oleh peserta didik pada situasi dan kondisi tertentu. Target utama

dari pelaksanaan proses pembelajaran adalah lahirnya transformasi tidak hanya pada aspek kognitif saja tetapi juga pada sisi lainnya. Selain itu, menyeluruh, yang tidak hanya mengorientasikan perkembangan pada aspek kognitif saja tapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik murid (Istiadah, 2020, hlm. 16). Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar adalah suatu perubahan perilaku setelah melalui proses pendidikan, perubahan perilaku dilakukan sebagai hasil yang dicapai dalam tujuan belajar, selain itu juga dengan belajar bisa memberikan pengalaman hidup yang bermakna dan mendapatkan pengetahuan yang baru baik dalam pengetahuan ataupun sikap bagi semua orang.

Selain itu, Tujuan khusus yang ditetapkan guru harus ditentukan dengan tepat tindakan apa yang perlu diselesaikan, membatasi kondisi di mana pengetahuan tentang perilaku diharapkan (kondisi untuk perubahan perilaku), mengidentifikasi perilaku yang ingin dicapai, menetapkan kriteria untuk perubahan perilaku dalam arti bahwa standar minimum perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai dijelaskan (Albina, dkk., 2025, hlm 9-10). Tujuan pembelajaran menjadi bagian dari kemampuan yang harus dimiliki oleh murid setelah mempelajari suatu pembelajaran, menurut Sanjaya (2016, hlm. 64) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran ada empat, diantaranya:

- 1) Tujuan pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran.
- 2) Tujuan pembelajaran digunakan sebagai panduan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Tujuan pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menentukan materi yang akan diajarkan sampai kegiatan apa yang akan dilakukan.
- 4) Tujuan pembelajaran bisa mengetahui sampai mana murid mengerti pada materi yang sesuai dengan tujuan kurikulum.

Berikutnya pendapat dari, Sudjana (2017, hlm. 115) menyebutkan bahwa tujuan belajar itu ada tiga bagian yaitu:

- 1) Domain kognitif terkait dengan perilaku

2) Domain efektif terkait dengan sikap

3) Domain psikomotor terkait dengan keterampilan

Berdasarkan dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran yang harus dirumuskan secara jelas, tujuan pembelajaran juga menentukan perilaku atau tujuan yang akan dicapai oleh murid, selain itu dalam proses pelaksanaan dan evaluasi pendidik menjadi tolak ukur untuk mengetahui pemahaman murid yang sesuai dengan kurikulum serta menentukan materi dan kegiatan selama pembelajaran.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah suatu ilmu sistem menelaah pola hubungan, pola berfikir, dan bahasa yang semuanya dijadikan satu dengan logika bersifat sistematis, berfungsi dalam membantu manusia untuk memahami serta menguasai permasalahan. Selain itu matematika adalah ilmu yang objektif yang bersifat abstrak, ditampikan dalam bentuk angka dan symbol, untuk memahami sebuah konsep matematis (Siswanto & Meiliasari, 2024, hlm. 78). Matematika merupakan mata pelajaran yang mendasar dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai bahasa simbolis universal, matematika berperan penting terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi (Rahmawati dkk., 2023, hlm. 201). Matematika diartikan oleh Susanti (2020, hlm. 437) sebagai bidang studi yang didalamnya berisi tentang perhitungan, keteraturan logika. Sehingga bagi murid untuk mempelajari matematika itu penting karena memiliki banyak manfaat.

Ryan dan Bowman (2022, hlm 637) mengungkapkan pembelajaran matematika sebagai rancangan terstruktur yang mengombinasikan beragam komponen pendidik untuk mengasah keterampilan murid dalam mengatasi masalah. Selain itu pendidikan matematika terletak pada kontekstualisasi antara teori matematis dan dinamika kehidupannya (Sohilait, 2021, hlm. 1). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melambangkan jajarna proses pembelajaran yang melibatkan

berbagai aspek kognitif. Proses ini diharapkan mampu menuntun murid untuk bisa mengatasi masalah yang muncul di kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Badan standar kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2020, hlm. 152) berpendapat bahwa tujuan dari pembelajaran matematika adalah :

- 1) Pemahaman matematis mencakup materi matematika yaitu konsep, fakta, prinsip, operasi, dan menghubungkan matematis, pengaplikasian dengan praktis, akurat, dan tepat saat menyelesaikan suatu permasalahan
- 2) Penalaran dan pembuktian kebenaran serta pernyataan matematika, membuat dugaan, menggunakan pola-pola
- 3) Pemecahan masalah matematis, proses mencerna soal, membuat rencana penyelesaian, melaksanakan rencana tersebut, dan memeriksa hasilnya
- 4) Komunikasi dan gambaran matematis, cara menyampaikan ide-ide matematika melalui simbol, grafik, atau dengan cara lainnya.
- 5) Koneksi matematika, adalah kemampuan murid untuk membangun keterkaitan antara satu gagasan matematika dengan konsep lainnya baik dalam topik atau antar topik.
- 6) Disposisi matematis, ialah yang melambangkan kecenderungan efektif positif murid terhadap matematika.

Mengnai, tujuan pembelajaran matematika di tingkat dasar dijelaskan oleh Asti dan Sunata (2023, hlm. 4) berpendapat bahwa aktivitas edukatif ini berfungsi memfasilitasi murid dalam mengembangkan penalaran berbasis konsep, menguraikan keterkaitan antara teori, serta mengaplikasikannya secara benar dan valid. Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memiliki kemampuan kognitif, pemecahan masalah, pemaparan konsep. Hal tersebut meliputi penalaran logis, kreatif, serta kemampuan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menginterpretasikan dengan tepat. Tujuan pembelajaran matematika

untuk melatih cara berfikir yang terstruktur, rasional. Tajam dan kreatif , sekaligus membantuk kepribadian yang gigih serta percaua diri dalam memecahkan masalah (Intan & Sholeh, 2022, hlm.2). Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika disekolag dasar tidak hanya berfokus pada konsep saja, tetapi juga pada kemampuan penalaran, pemecahan masalah, komunikasi. Pembelajaran matematika diarahkan untuk kemampuan berfikir dan memberikan pelajaran kepada murid untuk mampu menerapkan konsep matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Orientasi utama dari pembelajaran matematika di sekolah ditujukan agar murid menguasai serangkaian kecakapan strategis meliputi: 1) Kecalapan penalaran yang mampu mengimplementsikan pola piker logis dalam memetakan karakteristik materi., 2) mampu menalangi berbagai tantangan kontekstual, merancang model matematis, mengatasi model dan menginterpretasikan solusi yang dihasilkan, 3) menyampaikan ide dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau alat lainnya untuk memudahkan pemahaman situasi atau masalah, 4) mengembangkan sikap menghargai kegunaan matematika dalam realitas keseharian, aspek ini memiliki motivasi rasa ingin tahu, ketertarikan, dan minat dalam yang kokoh dalam mempelajari matematika, serta gigih dan sikap pantang menyerah dan percaya diri dalam memecahkan suatu masalah (Tayeb & Latuconsina, 2016, hlm. 177). Disisi lain, Indrawati (2019, hlm. 64) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika diorientasikan untuk mendorong kemampuan murid untuk terus berkembang, mulai dari aspek pemahaman hingga kemampuan dalam berargumentasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika untuk mengatasi isus-isu matematika yang kaitan dengan prinsip matematis maupun tantangan akademik pada mata pelajaran yang lain.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rancangan dari proses belajar mengajar yang mencakup identitas, karakteristik, serta pengolahan dan prasarana yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pendidikan (Asyafah, 2019, hlm. 22). Selanjutnya model pembelajaran ini berfungsi untuk acuan merancang kurikulum serta guru dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan mengajar. Model ini mengdeskripsikan Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengatur jalannya belajar murid dengan mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya model pembelajaran adalah rencana untuk merancang pembelajaran supaya terlaksananya ketercapaian pembelajaran dikelas (Simbolon dkk., 2025, hlm. 3). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan sebuah gambaran bagaimana proses belajar kan berlangsung yang dilakukan dengan menyiapkan sesuatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan,

Menurut Syahid, dkk (2021) model pembelajaran mencakup strategi yang digunakan dalam pendidikan, yang meliputi latar belajar, langkah belajar, sestime pendukung, dan penilaian. Semuanya telah di rancang agar pembelajaran lancer dalam prosesnya. Ponidi, dkk (2021) berpendapat juga bahwa model pembelajaran seperti jalan pada peta yang membimbing pendidikan dan murid dalam proses belajar ngejar. Model pembelajaran juga bisa disebut sebagai panduan yang mengatur langkah-langkah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan (Marjuki, 2020). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah proses pembelajaran yang berlangsung dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model Pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri yang meliputi, 1) berdasarkan teori pendidikan yang dikaji oleh para ahli, 2) memiliki tujuan dan misi pendidikan yang jelas, 3) dapat digunakan sebagai referensi, 4) memiliki aspek model untuk panduan bagi guru saat menereapkan model pembelajaran,

5) mempunyai dampak hasil penerapan model (Mirdad, 2020, hlm. 19-20). Selain itu Sueni (2019, hlm. 48) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki empat ciri khusus, antara lain, 1) sifat yang logis dan teoritis, 2) focus pada pencapaian pembelajaran, 3) berlandaskan pada metode, 4) sesuai dengan lingkungan untuk mendukung pembelajaran tercapai. Sehubungan dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri yang paling utama dari model pembelajaran adalah gambaran proses yang menunjukkan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di sisi lain menurut Hamiyah dan Jauhar (2020, hlm. 267-268) mengemukakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran meliputi:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan.
- 2) Memiliki tujuan pendidikan.
- 3) Digunakan sebagai panduan untuk melakukan proses pembelajaran.
- 4) Penggunaannya memberikan dampak

Adapun pendapat lain menurut Octavia (2020, hlm. 13-14) bahwa ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Rasional yang logis.
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang baik, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Dari perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri model pembelajaran tidak bergantung pada teori pendidikan saja, melainkan dengan teori khusus, seperti model pembelajaran kelompok yang bertujuan untuk melatih partisipasi dalam kelompok. Selain itu, model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dan bisa memberikan dampak langsung atau tidak langsung dalam penerapannya.

4. Model Pembelajaran *Kooperatif*

a. Pengertian model pembelajaran *Kooperatif*

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan murid dalam tim-tim kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk mencapai tujuan akademik bersama. Astuti (2022, hlm.207) mengemukakan bahwa model kooperaif adalah model proses pembelajaran dilakukan melalui pembentukan sebuah kelompok terbatas yang beranggotakan anatar 4 hingga 6 orang. Selain berkativitas sama murid turut dilatih agar berkolaborasi dalam menuntaskan kewajiban atau masalah mereka. selain itu menurut Adiutra (2021, hlm. 9) menjelaskan bahwa model *Kooperatif* adalah aktivitas belajar yang diatur oleh pendidik atau murid untuk memenuhi capaian pembelajaran. Sementara Johnson Ali (2021, hlm. 249) menjelaskan bahwa aktivitas instruksional berbasis *Kooperatif* yaitu interaksi dua arah dikembangkan dalam formasi kelompok kecil tempat murid saling belajar. Proses diorientasikan agar murid mampu menyerap pengalaman belajar, baik dalam perosal maupun kelompok. Sejalan dengan itu, Amelia, dkk (2023, hlm. 11) menjelaskan bahwa pembelajaran *Kooperatif* merupakan kegiatan belajar berkelompok untuk saling membantu dalam menyelesaikan masalah, serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Huda, dkk (2015, hlm. 32) model pembelajaran *Kooperatif* adalah pembelajaran yang mengutamakan kerjasama murid dalam kegiatan pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Kooperatif* adalah model pembelajaran yang berkelompok untuk saling membantu dalam menyelesaikan masalah. Model pembelajaran ini menekankan pentingnya Kerjasama antara murid untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan saling membantu, serta mendorong pembelajaran interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Ciri-ciri model pembelajaran *Kooperatif*

Model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari kerja kelompok biasa. Menurut pendapat Arends (2019, hlm. 5), bahwa model pembelajaran *kooperatif* mempunyai beberapa ciri yaitu:

- 1) Murid saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Kelompok murid dibagi secara adil dari tingkat rendah sedang dan tinggi.
- 3) Penghargaan bagi kelompok atau individu yang mendapatkan poin paling tinggi

Selain itu menurut Suyanti, (2022, hlm. 99-100) ciri dari model *kooperatif* adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran secara kelompok, 2) Pembelajaran didasarkan oleh prinsip perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol. Perencanaan ini diperlukan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif, 3) Keterampilan bekerja sama, 4) Kemauan untuk bekerja sama. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri khas dari *kooperatif* adalah sebuah kelompok untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan. Kelompok beranggota dengan beragam tingkat, ras dan jenis kelamin, yang dibagi secara rata dan adil. Model *kooperatif* juga mendorong pentingnya Kerjasama di dalam kelompok untuk saling meningkatkan pemahaman dan mengembangkan keterampilan kerja kelompok agar dapat berkomunikasi secara efektif.

Sementara itu, Faturrohman (2017, hlm. 52) mengemukakan bahwa ciri dari model pembelajaran *kooperatif* sebagai berikut:

- 1) Kelompok dibuat secara adil.
- 2) Kelompok wajib tuntas pada materi belajar berdasarkan kompetensi yang diukur.
- 3) Pembelajaran *kooperatif* berisi tentang pengembangan diskusi dan komunikasi yang bertujuan supaya murid dapat berbagi pengalaman, menyampaikan pendapat, bertukar pikiran.

Berdasarkan pendapat diatas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif* mempunyai ciri yang berfokus pada kerjasama kelompok, dan pengelompokan murid berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan untuk murid berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain.

c. Jenis-jenis model pembelajaran *Kooperatif*

Ada beberapa jenis model dalam pembelajaran *kooperatif*, menurut Rusman (2018, hlm. 213) berikut ini adalah model pembelajar *kooperatif* :

1) Model Jigsaw

Model ini melibatkan pembagian informasi menjadi bagian yang lebih sederhana. Pada model ini biasanya dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok bertanggung jawab untuk memahami suatu materi tertentu dengan baik.

2) Model *Student Teams Achievement* (STAD)

Model STAD adalah model yang menekankan pada pengelompokan murid berdasarkan keahlian yang dimilikinya. Pendidik memberikan materi sedangkan murid memahami materi dan bertanggung jawab kepada kelompok untuk memastikan murid memahami materi. Seluruh anggota kelompok menjalankan asesmen akhir sebagai hasil dari pemahaman materi yang sudah diajarkan.

3) Model *Make a Match*

Model *Make a Match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu. Pendidik menyediakan kartu yang berisi tema sesuai dengan materi yang diajarkan. Murid mendapatkan satu kartu dan mencocokkannya dengan pasangan yang memiliki kartu yang sesuai. Poin akan diberikan kepada murid yang berhasil mencocokkan kartunya, serta setiap babak kartu akan di kocok sesuai dengan variasi.

4) Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model ini melibatkan murid menjadi sebuah kelompok belajar dengan jumlah anggota lima sampai enam anggota. Setiap anggota kelompok

mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Pendidik menyediakan materi kemudian murid berdiskusi dengan kelompoknya.

Sedangkan menurut Ahdar, dkk (2018) menjelaskan bahwa jenis-jenis model pembelajaran *kooperatif* meliputi model *Cooperative Script*, *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Number Head Together* (NHT), *Think Pair Share*, tim TGT, serta kooperatif terpadu membaca dan menulis.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai model *kooperatif* khususnya pada model Team Games Tournament menjadi pilihan peneliti, karena model ini mengelompokkan murid Bersama-sama dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran kelompok yang bersifat akademis dan sosial. Melalui kelompok, murid dengan anggota kelompok lainnya harus saling bergabung dalam pembelajaran dan berinteraksi satu dengan lainnya serta dapat memecahkan masalah dalam suasana bermain.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang membentuk kelompok belajar didalamnya terdiri dari empat hingga enam anggota di setiap kelompoknya. Anggota kelompok dibentuk secara adil sehingga dapat saling membantu dalam memahami materi dengan lebih baik, selanjutnya diadakan kegiatan kompetisi atau pertandingan antar kelompok untuk meraih poin tambahan yang akan dihitung sebagai skor kelompok. Diakhir akan diberikan apresiasi atau penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor yang tinggi (Fauziah & Anugraheni, 2020, hlm. 853). Selanjutnya Erviani, dkk. (2022, hlm. 37) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah model yang sederhana untuk diterapkan. Ketika pembelajaran karna melibatkan partisipasi semua murid tanpa memandang status, melibatkan murid untuk menjadi tutor sebaya, terdapat elemen permainan, membuat murid belajar dalam keadaan santai sekaligus membangun rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang positif. Dengan

model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelajaran matematika diharapkan, para murid merasa senang, tenang, dan tidak bosan dalam pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat Sensualita, dkk (2021) model ini dianggap sebagai pendekatan yang mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif.

Selanjutnya, Setiawan, dkk. (2021, hlm. 133) menegaskan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang melibatkan kerja tim dan permainan turnamen untuk menambah poin yang dihitung sebagai skor tim. Model pembelajaran ini memadukan kegiatan kelompok dengan diskusi dan permainan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pemikiran ini diperkuat oleh Muttaqien, dkk (2021, hlm. 4) yang menyatakan model pembelajaran tersebut dapat diterapkan secara sederhana dengan menyatukan semua murid tanpa memandang kemampuan yang dimilikinya, serta murid sebagai tutor sebaya dapat memunculkan unsur *games* yang penuh penguatan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang dilakukan secara berkelompok tanpa membedakan kelompok satu sama lain. Selama pembelajaran, semua murid saling mendukung untuk memahami materi dalam prose pembelajaran yang ditutup dengan kompetisi kelompok. Dengan adanya komptensi tersebut diharapkan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kedisiplinan, serta motivasi yang tinggi untuk mencapai kemenangan dalam kompetisi tersebut.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yang memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja sama dalam pembelajaran, dimana dengan hal itu proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Dengan adanya permainan turnamen ini menjadi karakteristik model pembelajaran *Kooperatif Tipe*

Teams Games Tournament (TGT) membuat peserta didik menjadi antusias selama kegiatan pembelajaran sebab mereka ingin menunjukkan bahwa mereka cerdas serta menjadi yang terbaik. Dengan hal tersebut, karakteristik model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah meningkatnya semangat murid dalam belajar dan mendukung teman sekelasnya agar sama-sama mengerti materi pembelajaran (Thalita, dkk. 2019). Selain itu, model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa karakteristik seperti diungkapkan oleh Slavin (dalam Az-Zahra, dkk. 2023, hlm. 987) Murid bekerjasama dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan kemampuan dan latar belakang yang beragam.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

Model Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa langkah-langkah diataranya, Menurut Nurkholifah, dkk. (2024, hlm. 14-15) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 5 langkah, diantaranya:

1) Penyampaian materi.

Materi pelajaran disampaikan kepada murid dengan cara presentasi atau ceramah interaktif di ruang kelas.

2) Pembentukan Tim

Murid dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota empat hingga enam orang.

3) Pelaksanaan pertandingan

Pertandingan ini meliputi soal yang telah disusun oleh guru untuk mengukur pengetahuan yang telah dicapai oleh murid berdasarkan materi yang telah disampaikan pada awal proses pembelajaran.

4) Turnamen

Kegiatan turnamen dilaksanakan setelah materi ajar diberika kepada murid. Pada kegiatan ini, murid berpartisipasi dalam turnamen akademik dengan persaingan anggota tim lain.

5) Penghargaan tim

Kelompok yang berhasil memperoleh skor paling tinggi akan menerima penghargaan.

Langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) menurut Aslamiah dan Pardede (2020, hlm. 68) yaitu:

- 1) Penyajian materi.
- 2) Membentuk kelompok heterogen.
- 3) Melaksanakan permainan.
- 4) Melaksanakan pertandingan.
- 5) Memberi penghargaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) didasari oleh pembentukan kelompok yang bertujuan untuk saling memahami materi. Setelah itu, diadakan turnamen untuk memperoleh poin, dan kelompok yang memiliki kesempatan untuk mendapat poin sebanyak-banyaknya agar bisa mendapat penghargaan. Penghargaan ini diberikan kepada kelompok yang mencapai standar kriteria yang ditetapkan untuk mendapat hadiah.

Disisi lain, Menurut Heni (2021) menjelaskan bahwa langkah dari model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah lima, diantaranya: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Game, 4) Tournament, 5) Penghargaan kelompok. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) menurut Amni & Ningrat (2021, hlm.2483) meliputi: 1) presentasi kelas, 2) studi tim, 3) permainan, 4) kompetisi, dan 5) penghargaan. Sedangkan pendapat Ismah dan Ernawati (2018) tahap dalam penggunaan pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) Team, 2) Games, 3) Tournament, 4) Team Recognize (penghargaan kelompok).

Dari tiga pandangan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) memiliki

tahapan yang pada dasarnya sama, meskipun terdapat sedikit perbedaan dalam penyebutan istilah dan jumlah langkahnya. Secara umum, TGT diawali dengan penyajian atau presentasi materi oleh guru kepada seluruh siswa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan belajar dalam kelompok atau tim untuk mendiskusikan dan memperdalam pemahaman. Setelah itu, siswa mengikuti permainan akademik yang berkaitan dengan materi, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap turnamen atau kompetisi antar perwakilan tim untuk memperoleh skor. Tahap akhir adalah pemberian penghargaan atau pengakuan kepada kelompok berdasarkan hasil perolehan skor. Dengan demikian, model TGT menekankan kerja sama tim yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi sehat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid
Fase1: Menyajikan materi	Menjelaskan materi yang akan dibahas pada pembelajaran.	Menyimak materi yang sedang dijelaskan oleh guru.
Fase2: Membuat kelompok	Murid dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang.	Murid bergabung ke dalam kelompok yang sudah dibuat oleh guru, untuk berdiskusi menyelesaikan permasalahan.
Fase3: Pelaksanaan aktivitas permainan	Guru mempersiapkan aktivitas permainan serta menyusun pertanyaan untuk murid kerjakan	Murid melaksanakan aktivitas permainan yang diberikan guru.
Fase4: Turnamen	Guru memimpin jalannya turnamen setelah semua materi disampaikan.	Murid secara berkelompok berpartisipasi dalam kompetisi untuk menjawab pertanyaan.

Fase5: Pemberian penghargaan	Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi.	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi menerima penghargaan dari guru.
------------------------------------	---	---

Berdasarkan Tabel 2.1 maka langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah menyajikan materi, membuat kelompok, pelaksanaan aktivitas permainan, turnamen, pemberian penghargaan.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan yang sangat banyak diantaranya menurut Asmara, dkk. (2021, hlm. 234) menjelaskan bahwa kelebihan dari Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Murid mendapat kebebasan dalam berdiskusi.
- 2) Kepercayaan diri murid meningkat.
- 3) Sikap mengganggu antar murid berkurang.
- 4) Minat belajar menjadi lebih tinggi.
- 5) Meningkatnya nilai tentang kebaikan, kesadaran, serta toleransi
- 6) Kerjasama antara peserta didik akan menciptakan suasana belajar lebih dinamis dan menarik.

Kelebihan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) menurut Sindy Rahmawati, dkk (2023, hlm. 162) yaitu:

- 1) Menarik perhatian murid untuk belajar.
- 2) Memudahkan murid dalam memahami materi
- 3) Mengembangkan murid dalam berperan aktif yang memberikan dampak pada peningkatan belajar.

Pendapat lain menurut analisis Hidayatulloh, dkk (2020, hlm. 471) menjelaskan bahwa kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Murid dapat mendapatkan teman baru.
- 2) Meningkatkan perasaan atas keberhasilan dari hasil kerja kelompok.
- 3) Partisipasi murid lebih besar dalam belajar bersama.
- 4) Menumbuhkan murid dalam rasa tanggung jawab, Kerjasama, persaingan sehat antar sesama.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendapatkan kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan teman sekelompok mereka. Selain itu, mereka juga dapat merasakan kepuasan dan keyakinan dalam pencapaian hasil bersama dalam kerja tim. Model ini mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan semangat kompetitif yang sehat di antara sesama murid.

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan masing-masing. Kelebihan dari model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah untuk meningkatkan kolaborasi dan rasa saling menghargai antar individu, sehingga bisa menapaki hasil yang maksimal (Tanjung, dkk. 2022, hlm. 24). Armadi (2022, hlm. 217-218) mengungkapkan bahwa bahwa keunggulan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran adalah bahwa model TGT tidak hanya mengedepankan peserta didik yang cerdas (dengan kemampuan akademis tinggi), tetapi juga mampu untuk memfasilitasi peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk terlibat aktif dan memiliki kontribusi penting dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini mendorong kebersamaan dan saling menghormati antar sesama. Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa keunggulan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah murid menjadi lebih aktif dalam

pembelajaran, meningkatkan Kerjasama antar peserta didik, selain itu dapat meningkatkan semangat untuk belajar.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tidak hanya ada manfaatnya saja tetapi juga terdapat kelemahan saat model tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Azizah dan Diana (2022, hlm. 376) menjelaskan bahwa kekurangan dari model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Murid biasanya terdorong belajar karna adanya hadiah.
- 2) Ada resiko jika permainan akan disukai oleh murid yang aktif saja
- 3) Pelaksanaan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama
- 4) Proses belajar kurang efektif jika sarana dan prasarana tidak memadai

Disisi lain menurut Sevi Aryani (2023, hlm. 702) mengemukakan bahwa kekurangan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Pendidik harus pintar dalam memilih materi yang akan diintegrasikan dengan model ini.
- 3) Pendidik dapat mempersiapkan model yang diterapkan dengan baik sebelum digunakan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan pada model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah waktu yang diperlukan saat penerapannya sangat lambat dan cenderung lebih panjang. Selain itu ada resiko permainan disukai oleh murid yang aktif saja, sehingga kurangnya kontribusi semua murid. Menggunakan model ini juga memerlukan persiapan yang matang tentang murid dengan berbagai tingkat kemampuan akademis.

Selain itu, Rofiq, dkk. (2019, hlm. 221) mengemukakan bahwa kekurangan dari model ini adalah bagi guru akan ada kesulitan dalam pengelompokan murid yang memiliki kemampuan akademis yang berbeda-beda, selain itu waktu yang dihabiskan oleh murid untuk berdiskusi cukup banyak sehingga sangat sering melampaui batas yang ditentukan. Dari sisi murid terdapat beberapa murid yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan merasa kesulitan untuk menjelaskan kepada teman-teman yang lainnya. Selain itu juga, seringkali dalam kegiatan pembelajaran, tidak semua murid berpartisipasi dan memberikan pendapatnya, interaksi antar murid cenderung sedikit atau kurang (Asmara, dkk. 2021, hlm 301). Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan dari model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yaitu tantangan dalam mengelompokkan murid sesuai dengan tingkat akademinya dan waktu yang dibutuhkan lebih banyak.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah benda atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran (Susanti & Zulfiana, 2012, hlm. 1-2). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu memberikan stimulus, keadaan yang sedang dialami dan kemampuan siswa dalam mencapai pembelajaran di kelas, media pembelajaran juga sebagai sarana yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran agar tersampaikan dengan baik dan jelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Zulfiah dkk, 2022, hlm. 171-172). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pembantu yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah komponen yang penting dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada murid dalam kegiatan belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran proses pembelajaran lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai

(Magdalena, Fatakhatas Shodikoh dkk, 2021, hlm. 316). Selain itu, media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik dan murid, mulai dari penggunaan buku sampai perangkat elektronik didalam kelas (Sumiharsono dkk dalam Magdalena et al., 2021, hlm. 378). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga makna yang akan disampaikan akan lebih jelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrtita, 2018, hlm. 171). Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, efektif, dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Karakteristik media pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran umumnya mampu untuk mendukung pembelajaran, Menurut Wati dan Ega (2016, hlm. 2429) Menjelaskan bahwa karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bersifat interaktif.
- 2) Mampu meningkatkan keinginan belajar atau motivasi belajar murid.
- 3) Penggunaan media pembelajaran jelas.
- 4) Alur pembelajaran dilakukan dengan jelas.
- 5) Materi pembelajaran diberikan sesuai dengan kompetensi yang berlaku.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh (Daryanto dalam Nurfitriyantiwi, 2016, hlm. 28-29) mengenai karakteristik media pembelajaran yaitu, 1) Mempunyai beberapa media yang memadukan antara media yang mengandung unsur visual dan audio, 2) Media pembelajaran bersifat interaktif, 3) Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dalam pemenuhan materi sehingga pengguna mampu menggunakan media tersebut tanpa bimbingan orang lain. Selain itu menurut Mailani, dkk (2025, hlm. 431) menjelaskan bahwa karakteristik media pembelajaran adalah, 1) Memberi pengalaman langsung, 2)

Murid dapat berinteraksi dengan media pembelajaran, 3) Media dibentuk dalam permainan atau aktivitas yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar, 4) Media yang menarik akan membuat murid tertarik untuk belajar.

Pendapat lainnya menurut, Cahdriyana dan Richardo (2017, hlm. 7-10) menjelaskan bahwa karakteristik media pembelajaran adalah:

- 1) Tujuan pembelajarannya jelas.
- 2) Materi sesuai dengan kompetesin yang akan di capai,
- 3) Konsep materi disajikan dengan benar.
- 4) Penjelasan materi disesuaikan dengan kemampuan murid.
- 5) Mempunyai petunjuk yang jelas.
- 6) Mempunyai contoh dan latihan yang dibarengi dengan umpan balik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media adalah memiliki sifat yang mampu memperjelas penyampaian materi, menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik bersifat konkret, visual, interaktif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Selain itu, media juga harus adaptif dan efektif agar proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak, Wibawanto menjelaskan beberapa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media digunakan sebagai penyampaian pesan agar pembelajaran tidak bersifat verbal, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 3) Penggunaan media yang tepat dan bervariasi akan mengurangi sifat pasif dan bosan terhadap murid.
- 4) Penggunaan media dapat membantu menyamakan persepsi, pengalaman dan motivasi belajar murid, walaupun kurikulum dan materi yang diberikan sama.

Pendapat lainnya menurut Kristanti (2016, hlm. 12-13) manfaat media pembelajaran secara umum adalah :

- 1) Mendapatkan informasi secara jelas mengenai benda dan kejadian yang tidak mudah untuk diamati secara langsung.
- 2) Mampu membandingkan sesuatu dengan mudah.
- 3) Mengamati benda yang terdapat didalam suatu peristiwa.
- 4) Bisa memperhatikan rangkaian proses kegiatan.
- 5) Mampu mengajak murid lain untuk melakukan pengamatan bersama.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi, mengatasi terbatasan ruang dan waktu, dan membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar murid serta membantu murid untuk memahami berbagai objek, peristiwa, dan proses yang sulit diamati secara langsung.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar sampai perhatian murid terhadap materi dapat lebih meningkat, selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu kecil sulit dilihat dengan menggunakan mata (Sanjaya, 2016, hlm. 170-171). Selain itu menurut Karo-karo dan Rohani (2018, hlm. 91) Penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Bagi pendidik, media berfungsi untuk memperjelas konsep atau ide yang disampaikan serta mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam belajar. Sementara itu, bagi murid, media menjadi sarana yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam bertindak. Menurut Sanjaya dalam Aghni (2018, hlm. 100) fungsi media pembelajaran ada empat yaitu, 1) Mempermudah komunikasi pendidik dan

murid, 2) Meningkatkan motivasi belajar murid, 3) Meningkatkan pemahaman murid mengenai suatu hal tertentu, 4) Mempunyai kesamaan pendapat terhadap pesan atau informasi yang ditampilkan, 5) Mampu melayani kebutuhan murid.

Dari penjelasan berbagai ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk menunjang pembelajaran sehingga dapat memviptakan pembelajaran dengan kondusif, menyenangkan dan efektif untuk murid.

7. Media *Flashcard*

a. Pengertian media *flashcard*

Media *flashcard* adalah sebuah kartu gambar yang mengandung kata. *Flashcard* dapat dibuat dalam berbagai variasi misalnya variasi bentuk, warna, dan gambar tergantung seberapa luas penggunaannya sebagai media pembelajaran (Sudarsan, dkk. 2020, hlm. 261-263). Menurut Marlya, dkk (2021, hlm. 202) bahwa media *flashcard* adalah kumpulan kartu yang menyajikan informasi dengan bentuk yang lebih sederhana serta memberikan stimulus visual yang dapat memudahkan murid untuk memahami sebuah materi atau soal. Dengan belajar dengan media ini belajar akan lebih menyenangkan dan menarik, dan dapat membantu mereka dalam memahami pelajaran.

Media flash card merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya (Febriyanto, 2019, hlm. 110). Selanjutnya Hakim (2020, hlm. 17) menjelaskan bahwa media pembelajaran flash card yaitu sebuah kartu yang mempunyai dua bagian sisi berbeda, salah satu sisi berupa gambar dan sisi yang ke dua berupa keterangan atau jawaban yang membantu mengarahkan peserta didik kepada sesuatu arti bacaan dari gambar yang terdapat di kartu tersebut. Maryanto dan Wulana (2018, hlm. 307) mengemukakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dengan sifat visual dengan bentuk ukuran 25x30 cm serta didalamnya terdapat gambar. Media ini memiliki efektifitas yang baik bisa digunakan pada kelompok dibawah 25 orang.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media yang berupa kartu gambar yang di dalam kartu tersebut ada berbagai macam materi serta soal yang akan diajarkan kepada murid, dengan menggunakan media ini juga murid akan lebih semangat untuk belajar karena menarik dan membantu mereka dalam memahami materi pelajaran.

b. Langkah-langkah media *flashcard*

Langkah-langkah dari penggunaan media *flashcard* saat kegiatan pembelajaran menurut Oktaviani (2019, hlm. 37-38) menjelaskan :

- 1) Guru membagi *flashcard* kepada murid dengan gambar yang berbeda.
- 2) Satu satu murid maju kedepan secara bergiliran untuk memegang *flashcard* yang telah didapatkan
- 3) *Flashcard* disimpan setinggi dada lalu menghadap kearah temennya yang di hadapannya.
- 4) Guru bertanya kepada murid lain gambar apa yang di pegang temannya, hal ini bertujuan agar murid dapat berpartisipasi secara aktif pada saat kegiatan pembelajaran.
- 5) Guru dan murid bersama-sama melakukan kegiatan yang terdapat didalam media *flashcard*.
- 6) Selanjutnya, *flashcard* yang dipengan tersebut ditempelkan pada papan tulis.

Sementara itu, (Angreany & Saud, 2017,hlm.141) berpendapat mengenai tahapan untuk menggunakan media *flashcard* sebagai berikut :

- 1) Kartu yang sudah tersusun dipegang menghadap siswa setinggi dada.
- 2) Ambil kartu satu persatu sesudah guru selesai menjelaskan
- 3) Memberikan kartu yang sudah dijelaskan oleh guru terhadap siswa selanjutnya untuk diamati
- 4) Jika menggunakan metode bermain, kartu diletakan dengan mengacak acak dalam kotak, kemudian mempersiapkan siswa untuk diberi penjelasan cara bermain dan membimbing siswa untuk mencari kartu yang berisikan gambar maupun kata keterangan yang sesuai.

Langkah penggunaan *flashcard* saat kegiatan pembelajaran diantaranya (Mulyorini & Hariani, 2014, hlm. 3):

- 1) Guru memaparkan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru mebagi murid kedalam beberapa kelompok.
- 3) Kartu yang sudah dipersiapkan, dibagikan secara acak kepada setiap kelompok
- 4) Setiap kelompok berdiskusi mengelompokkan kartu sesuai golongan.
- 5) Anggota kelompok memahami kartu yang terdapat didalam gambar selanjutnya memberikan jawaban untuk pertanyaan pada lembar kerja.
- 6) Perwakilan kelompok maju menjelaskan hasil diskusi tersebut.
- 7) Kelompok terbaik mendapatkan penghargaan atau hadiah.
- 8) Setelah kegiatan selesai, guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran.

Dari tiga teori diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah media *flashcard* bhwa penggunaan media flashcard dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan interaktif. Secara umum, kegiatan diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan materi. Selanjutnya, kartu flashcard dibagikan kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, untuk diamati dan dipelajari. Siswa kemudian diminta untuk menunjukkan, mengamati, mencocokkan, atau mengelompokkan kartu sesuai dengan gambar atau keterangan yang terdapat di dalamnya. Proses ini dapat dilakukan melalui kegiatan permainan atau diskusi kelompok agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Setelah itu, siswa atau perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi atau jawaban mereka di depan kelas. Tahap akhir dari penggunaan flashcard adalah pemberian penghargaan kepada siswa atau kelompok terbaik serta kegiatan evaluasi dan penutup oleh guru. Dengan demikian, media flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media flash card dapat dilakukan dengan cara lain, bisa dilakukan dengan cara bermain atau pendidik memegang flash card setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu pendidik menerangkan isi

flashcard tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti, 2018, hlm. 348). Selain itu yang dikemukakan oleh Fauziah (2016, hlm. 2-3) Langkah-langkah menggunakan media flash card dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik lalu di jelaskan setelah itu pendidik akan menukarkan posisi flash card yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Dari beberapa teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah menggunakan media *flashcard* itu bermacam-macam, dapat digunakan dengan sebuah games atau guru yang menjelaskan secara langsung.

c. Kelebihan media *flashcard*

Sejalan dengan yang digagaskan Afrilia, dkk (2023, hlm. 678) kelebihan media *flashcard* yaitu ringan dan ukurannya kecil, sehingga mudah untuk dibawa, media ini nyaman digunakan serta nyaman dalam proses pembuatan dan media ini juga mudah diingat karena bergambar dan menarik perhatian. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Fidiyanti (2020, hlm. 44) kelebihan dari media *flashcard* didalamnya terdapat gambar serta keterangan yang direncanakan untuk bisa dimainkan setiap murid, serta dirancang untuk menarik perhatian murid agar bisa memahami materi pembelajaran, selain itu media ini mudah dibawa dan tidak membutuhkan bahan yang telalu banyak pada saat pembuatannya.

Kelebihan media *flashcard* menurut Angreany dan Saud (2017, hlm. 141) adalah :

- 1) Mudah untuk dibawa yang memiliki ukuran kecil.
- 2) Dapat dipergunakan dimana saja, seperti didalam kelas atau diluar kelas.
- 3) Media ini bersifat praktis.
- 4) Karakteristik media ini mudah diingat.
- 5) Bersifat menyenangkan.

Mengacu dari yang sudah disampaikan diatas, bisa disimpulkan bahwa media *flashcard* mempunyai kelebihan diantaranya seperti, bersifat nyata

sehingga mudah dibawa dipahami, mudah untuk dibawa kemana – mana tidak ribet dan berat, bisa mempertegas suatu permasalahan, bisa membuat murid tertarik untuk belajar.

d. Kekurangan media *flashcard*

Media *flashcard* tidak hanya ada kelebihan saja, tetapi media *flashcard* ini mempunyai kekurangan yang dijelaskan oleh Mega (2020. hlm. 126) yang meliputi :

- 1) Murid hanya mampu bisa memahami pembelajaran yang tercantum didalam *flashcard*.
- 2) Membutuhkan banyak waktu dalam proses pembuatannya, karena harus mengumpulkan gambar-gambar yang akan digunakan kedalam *flashcard*.
- 3) Lebih efektif digunakan dalam kelompok yang kecil.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Astuti dkk., (2019, hlm. 3) mengenai kekurangan dari media *flashcard* adalah :

- 1) Mengandalkan media visual dengan menggunakan indera penglihatan.
- 2) Ukuran media *flashcard* kurang tepat jika dipergunakan bagi kelompok besar.
- 3) Membutuhkan keterampilan dan ketersediaan waktu guru untuk memanfaatkan dengan sebaik mungkin.

Sejalan dengan hal tersebut, Angreany dan Saud (2017, hlm. 145) berpendapat bahwa media *flashcard* mempunyai kekurangan, diantaranya:

- 1) Gambar yang disajikan hanya fokus pada indra penglihatan.
- 2) Gambar yang rumit akan kurang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Kurang efektif digunakan dalam kelompok besar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki kekurangan karena mengandalkan indera penglihat saja tetapi jika

menggunakan kegiatan lainnya untuk media *flashcard* ini akan lebih menyenangkan, serta media ini kurang tepat jika digunakan oleh kelompok besar.

8. Kemampaun Pemecahan masalah Matematis

a. Pengertian kemampuan pemecahan masalah matematis

Siswondo & Agustian (2021, hlm. 36) berpendapat bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar murid memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang melibatkan kemampuan untuk memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan mendapatkan solusi yang telah diperoleh. Selain itu juga kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan murid berperan aktif sehingga murid dapat menerima dan merespon pertanyaan dengan baik dan bisa mengatasi kesulitan-kesulitan dalam memecahkan suatu masalah (Sriwahyuni & Maryati 2020, hlm. 336)

Menurut Panggabean & Sinambela (2023, hlm. 105-106) mengemukakan bahwa pemecahan masalah memberikan konteks penting bagi siswa untuk memahami angka dan istilah matematika lainnya. Oleh karena itu, keterampilan pemecahan masalah dapat meningkat ketika siswa memiliki kesempatan untuk menyelesaikan masalah sendiri dan melihat bagaimana masalah tersebut dipecahkan. Hal ini juga sejalan dengan National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah mempunyai tiga penafsiran, yaitu: kemampuan pemecahan masalah sebagai tujuan, keterampilan dan proses (Latif, 2021, hlm. 135).

Kemampuan pemecahan masalah dapat diajarkan pada mata pelajaran apapun, salah satunya pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut sejalan dengan Rahmatiya & Miatun, (2020, hlm. 188) yang menegaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan sebuah kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan khususnya dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya, Laila & Harefa (2021, hlm. 465) berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan bagian yang penting dari dalam

pembelajaran matematika. Untuk mengetahui proses kemampuan pemecahan masalah pada murid bisa dilakukan kegiatan Latihan membuat keputusan dan kesimpulan dari suatu permasalahan (Jatisunda 2017, hlm. 25)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis adalah salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh semua murid, karena keterampilan ini diperlukan untuk melatih cara berfikir, melatih kegigihan dalam penyelesaian masalah, meningkatkan rasa ingin tahu dan melatih kemampuan murid dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari.

b. Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis

Menurut Pratiwi dan Adirakasiwi (2022, hlm. 88-89), terdapat beberapa indikator yang mengukur kemampuan pemecahan masalah, diantaranya: 1) Memahami permasalahan, 2) Merencanakan langkah-langkah penyelesaian, 3) Melaksanakan rencana penyelesaian yang telah dirancang, 4) Menyimpulkan hasil dari permasalahan yang telah diselesaikan. Selain itu indikator kemampuan pemecahan masalah menurut *Nation Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) yaitu : 1) Murid bisa mengidentifikasi unsur yang diketahui, 2) Murid bisa merumuskan masalah, 3) Murid bisa menerapkan rencana untuk menyelesaikan masalah baik dalam atau luar matematika, 4) Murid mampu memaparkan hasil sesuai permasalahan pada soal, 5) Murid mampu menggunakan matematika secara bermakna (Mauleto 2019, hlm. 130).

Wulandari (2020, hlm. 207) menjelaskan bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah itu terdiri dari empat, yaitu:

- 1) Mampu memahami masalah.
- 2) Merencanakan strategi.
- 3) Melakukan strategi.
- 4) Memeriksa Kembali jawaban dari hasil yang diperoleh.

Sejalan dengan pendapat Mawaddah (2015, hlm. 168) berpendapat bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah diantaranya:

- 1) Pemahaman terhadap masalah.
- 2) Mampu membuat dan Menyusun model matematika.
- 3) Memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah.
- 4) Mampu menjelaskan dan memeriksa lembar jawaban

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator pemecahan masalah matematis yang akan digunakan oleh peneliti tertera pada table 2.2

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Pemecahan masalah Matematis

No	Indikator	Definisi
1.	Memahami masalah	Tahap untuk mengidentifikasi apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, serta informasi penting yang terdapat dalam soal.
2.	Menyusun perencanaan penyelesaian	Tahap merancang strategi atau langkah-langkah yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah.
3.	Melaksanakan penyelesaian masalah	Tahap menerapkan rencana yang telah disusun dengan melakukan perhitungan atau prosedur sesuai strategi yang dipilih.
4.	Menjelaskan dan menyimpulkan hasil dari penyelesaian	Tahap akhir berupa kemampuan siswa untuk menginterpretasikan hasil yang diperoleh, memeriksa kembali kebenaran jawaban, serta menyimpulkan solusi secara jelas dan logis sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Tabel 2.2 diatas merupakan indikator pemecahan masalah matematis yang akan digunakan pada penelitian ini. Table ini memberikan kerangka kerja untuk mengevaluasi pemecahan masalah matematis murid melalui indikator yang telah dituliskan dengan mencakup pemahaman konseptual dan prosedural.

B. Penelitian Terdahulu

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2021, hlm. 108) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini bisa dilihat berdasarkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata 70,7 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata 63,8 hal ini membuktikan bahwa model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis murid.

Kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Gunawan & Ramdhani, (2024) peneliti ini menyatakan hasil perhitungan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen 73,81 sedangkan hasil rata-rata dari kelas kontrol sebesar 62,67 dengan hal ini menyatakan bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Silvani, dkk (2022, hlm. 346) yang berjudul hasil penelitian menunjukkan sebelum menggunakan model TGT murid yang tuntas dari nilai KKM dengan nilai 70 hanya 11 murid (34,38%). Setelah diberikan tindakan dengan menggunakan model TGT kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 75,56 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan matematis.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Simunullang (2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berpengaruh terhadap pemecahan masalah matematika murid terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu 85,66 sedangkan hasil rata-rata dari kelas kontrol yaitu 75,25.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2021) dalam penelitiannya menunjukkan sebelum menggunakan model TGT bahwa nilai rata-rata murid pada kemampuan pemecahan masalah yaitu (55,32). Setelah

diberikan tindakan kelas eksperimen memperoleh nilai rata rata 70,7 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 63,8. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah murid.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Nurfajriah, dkk (2021, hlm. 3184-3185) menunjukkan bahwa nilai rata rata kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol 72,94. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT adalah 81,14. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah bisa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Ketujuh, hasil penelitian yang dilakukan oleh Alifiani & Rizqi (2025, hlm. 30) yang menunjukkan bahwa hasil peneliatian menggunakan model TGT berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah murid. Dilihat dari nilai rata-rata murid yang menggunakan model TGT memperoleh nilai 77,04. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai lebih rendah yaitu 68,48. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Gea, dkk (2026, hlm. 125-126) menjelaskan bahwa perbedaan rata-rata nilai murid eksperimen 75,42 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 50,84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan matematis.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Arfaiza, dkk (2024, hlm. 1823) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis murid sebesar 79,7% sedangkan model konvensional 57,1% sehingga model TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah murid.

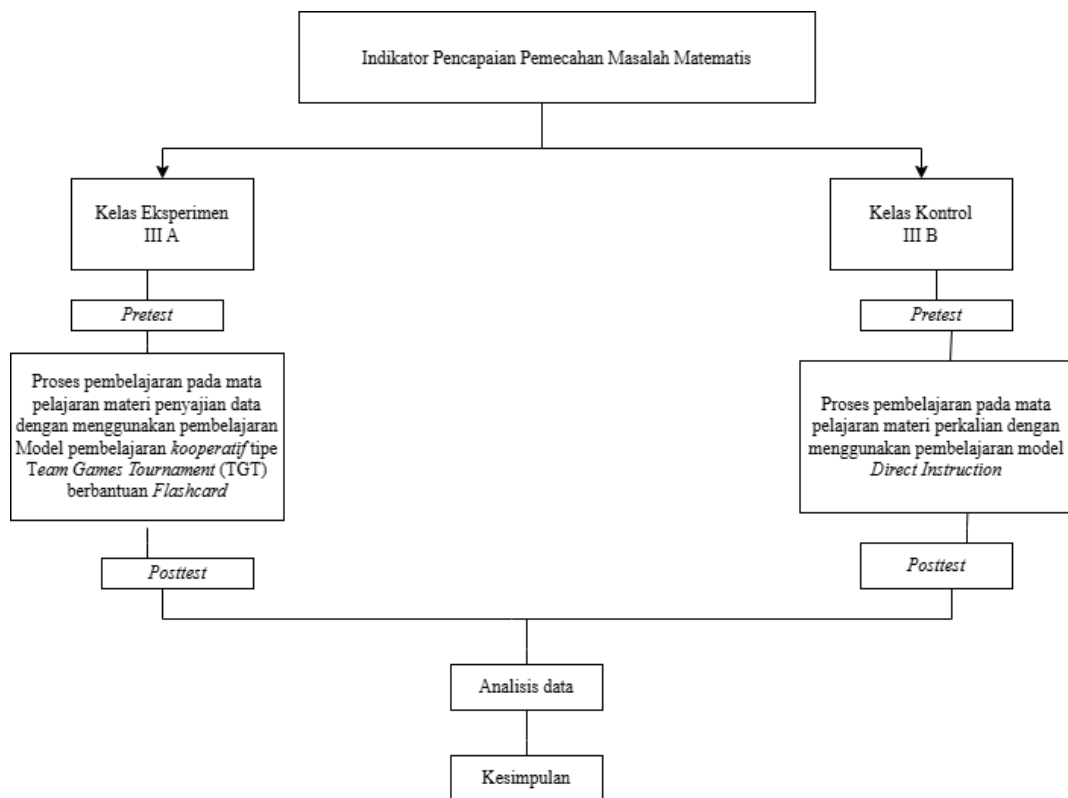
Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dkk (2020, hlm. 66) mengumngkapkan bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan model

Teams Games Tournament (TGT) mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dilihat berdasarkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dengan empat pertemuan yang memperoleh rata-rata 89,71 sedangkan kelas kontrol dengan empat pertemuan memperoleh rata-rata 85,71. Hal ini membuktikan bahwa model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis murid.

Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat diketahui persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang. Persamaan peneliti terdahulu dengan sekarang adalah keduanya menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis murid, tetapi yang membedakannya adalah penggunaan media pembelajaran yaitu *flashcard*, dan juga terdapat perbedaan pada objek penelitian, pengambilan sampel dan populasi, serta lokasi penelitian yang berbeda

C. Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran adalah dasar dari pemikiran peneliti yang disatukan dari fakta, observasi dan kajian Pustaka. Menurut Syahputri, dkk. (2023, hlm. 161) pada kerangka pemikiran variable yang dibahas pada penelitian dijelaskan secara mendalam dengan permasalahan yang akan diteliti, sehingga berlandaskan untuk menjawab permasalahan penelitian. Pada penelitian ini mengambil dua sampel kelas yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* dan kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction*. Kerangka pemikiran ini menunjukkan rancangan agar bisa mengatasi permasalahan mengenai rendahnya pemecahan masalah matematis murid di sekolah dasar. Kerangka pemikiran ini dapat dilihat dari ilustrasi gambar 2.1 di bawah ini:



Gambar 2. 1 Gambar Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah suatu pernyataan yang dianggap benar, tanpa harus memberikan bukti. Asumsi-asumsi dasar yang menjadi dasar argument. (Anggriawan, dkk., 2023, hlm, 4-5)

Penelitian ini menggunakan model TGT yang berbantuan media *flashcard* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Keyakinan ini didasarkan pada karakteristik model TGT yang mengutamakan kerja sama tim dan kompetisi sehat, yang dipadukan dengan efektivitas media *flashcard*. Melalui model TGT murid didorong untuk lebih aktif terlibat dalam memecahkan masalah persoalan matematika dengan suasana yang menyenangkan namun tetap menantang.

Penggunaan media Flashcard sebagai alat bantu dalam tournament berfungsi sebagai stimulus visual membantu siswa mengidentifikasi masalah, menentukan statego, hingga menentukan solusi akhir secara sistematis. Maka dari itu asumsi pada penelitian ini adalah pemecahan masalah murid di kelas III lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *flashcard* dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang menyatakan dalam kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena tidak berdasarkan fakta baru berdasarkan teori-teori yang didapat melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2022, hlm. 63). Berdasakna teori dan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara pemecahan masalah murid yang menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *flashcard* dengan model *Direct Instruction* murid kelas III Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat perbedaan antara pemecahan masalah murid yang menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *flashcard* dengan model *Direct Instruction* murid kelas III Sekolah Dasar.