

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Rodliyah (2021, hlm 28) pendidikan adalah upaya awal yang tersruktur dan sistematis yang dilaksanakan oleh pendidik yang mendapatkan tanggung jawab untuk memberikan dampak positif kepada anak agar memiliki karakter dan kepribadian yang serasi dengan apa yang dicita-citakan oleh pendidikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bintani (2022, hlm. 83) pendidikan melibatkan suatu proses di dalamnya, proses tersebut meliputi perbaikan sikap, pembaharuan pengetahuan, dan pengubahan tingkah laku individu dengan mengikuti rangkaian proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan kepentingan dan kewajiban seluruh komponen masyarakat sehingga pendidikan yang bermutu akan selalu dibutuhkan pada setiap zaman. Pada zaman modern ini yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan globalisasi, manusia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Oleh karena itu, pendidikan menjadi sarana penting dalam menghasilkan individu yang kompeten agar mampu memanfaatkan teknologi secara tepat dan optimal. (Najuah, Sidiq, Sabrina, 2021, hlm. 20). Salah satu pihak yang paling merasakan urgensi pendidikan yaitu anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Menurut Patty, dkk. (2023, hlm. 175) pendidikan menjadi dasar yang kuat bagi tumbuh kembang anak, melalui pendidikan anak dapat memperoleh bekal untuk menghadapi berbagai tantangan serta memiliki kesempatan yang lebih baik di masa depan.

Lingkungan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi perkembangan anak, termasuk pengaruh dari kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi di era digital berlangsung sangat pesat dan berjalan seiring dengan perkembangan manusia. Anak-anak di era digital semakin terbiasa dengan perangkat canggih misalnya untuk mencari materi melalui internet. Teknologi memberikan banyak manfaat, seperti memudahkan akses informasi dan membantu proses pembelajaran. Namun,

di sisi lain jika tidak dikontrol dengan baik, teknologi juga dapat menimbulkan dampak negatif (Sukma, 2021, hlm. 86).

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran guru. Di era digital ini, guru dituntut memiliki kompetensi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi yang bermutu agar mampu meningkatkan kualitas murid, guru profesional tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang memberi arahan serta ruang bagi murid untuk mengeksplorasi teknologi dengan tujuan untuk memperluas wawasan dan meningkatkan kerampilan kreatif murid (Sadriani, Ahmad, Arifin, 2023, hlm. 36).

Peran guru dalam memanfaatkan teknologi tidak hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran, tetapi juga harus diarahkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pendidikan harus memiliki tujuan yang jelas agar mampu membimbing anak memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Aryanto dkk. (2021, hlm. 1434) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan merupakan kumpulan sasaran yang menjadi arah penyelenggaraan proses pendidikan. Melalui tujuan pendidikan, anak diharapkan mampu membangun kepribadian yang beriman dan bertakwa, sehat secara akal dan fisik, serta berdampak positif bagi lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tidak hanya dalam aspek kecerdasan, tetapi juga dalam pembentukan karakter dan moral. Selain itu, di tengah perkembangan zaman dan teknologi, murid diharapkan mampu beradaptasi, mandiri, serta berperan aktif dan bertanggung jawab dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Arkam & Mustikasari, 2021, hlm. 86).

Betapa pentingnya pendidikan dapat dilihat dari tujuan pendidikan yang menekankan pada pembentukan kepribadian untuk menciptakan individu yang lebih kompeten, bermutu, dan berkualitas. Dalam Islam, pendidikan adalah suatu kewajiban yang harus dilaksanakan. Hal tersebut tercemin dalam firman Allah pada surah Al – Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
خَبِيرٌ

*Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila 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." (QS Al-Mujadalah: 11).*

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sari (2022, hlm. 121) isi kandungan dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 menekankan bahwa derajat yang paling tinggi di sisi Allah SWT ialah orang-orang yang berilmu. Disebutkan juga, ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT memberikan kedudukan yang mulia kepada orang-orang beriman dan berilmu pengetahuan, namun bukan hanya orang yang beriman dan ilmu yang dimiliki dan disimpan saja tetapi dapat diamalkan dalam kehidupannya. Berdasarkan apa yang telah disampaikan pada ayat di atas, bahwasannya pendidikan itu harus dilakukan dengan tekun, serius, dan konsisten, namun tidak lupa dengan melibatkan rasa ikhlas di dalam diri agar ilmu yang didapatkan bisa berguna untuk diri sendiri dan orang lain.

Nilai luhur mengenai pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia tidak hanya terdapat dalam pandangan Islam, namun terdapat juga dalam kebudayaan Sunda. Salah satunya dapat diambil dari pribahasa Sunda yang berbunyi: "*Diajar teu kolot, neundeun elmu nepi ka lila.*" Artinya

pendidikan harus dilakukan sepanjang hayat. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sabila, dkk. (2025, hlm. 1180) pendidikan sepanjang hayat merupakan pendekatan pendidikan yang mekankan bahwa proses belajar tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi berlangsung selama kehidupan seseorang. Di Indonesia, konsep ini menjadi semakin relevan seiring pesatnya perkembangan teknologi, tuntutan dunia kerja, serta kebutuhan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan.

Nilai pendidikan sepanjang hayat yang tercermin dalam pandangan agama dan budaya menunjukkan bahwa manusia perlu terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Salah satu kemampuan dasar yang mendukung proses tersebut adalah kemampuan numerasi. Numerasi memungkinkan individu untuk memahami informasi berbasis angka, menalar secara logis, serta mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari (Fajriyah, 2022, hlm. 404). Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah melalui Gerakan Numerasi Nasional (GNN) menegaskan bahwa kemampuan numerasi merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki murid sejak jenjang sekolah dasar.

GNN melibatkan empat pusat pendidikan (catur matra), yaitu sekolah, keluarga, masyarakat, dan media. Gerakan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi masyarakat Indonesia agar mampu memahami, menerapkan, serta menafsirkan konsep dan keterampilan numerasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dan meningkatkan kualitas hidup (Kemendikdasmen, 2025).

Numerasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan murid, karena tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung semata, tetapi juga kemampuan memahami dan menggunakan angka serta simbol matematika dalam situasi nyata, melalui kemampuan literasi murid dapat menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti mengelola keuangan sederhana, membaca data, memahami tabel atau grafik, menafsirkan

informasi berbasis angka, menganalisis informasi secara logis dan sistematis sehingga mereka mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan pertimbangan yang rasional (Pratiwi, dkk., 2023, hlm. 39).

Salah satu pembelajaran yang berkaitan langsung dengan numerasi yaitu pembelajaran matematika. Menurut Muridnto dan Meiliasari (2024, hlm. 45) matematika merupakan disiplin ilmu yang tersusun secara sistematis dan mengkaji pola hubungan, cara berpikir, seni, serta bahasa melalui penalaran logis yang bersifat deduktif yang membantu manusia dalam memahami dan menyelesaikan berbagai persoalan, yang dinyatakan melalui angka dan simbol untuk mempresentasikan gagasan matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logis dalam suatu konteks tertentu.

Sinaga, dkk. (2021, hlm. 19) menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu yang kebenarannya bersifat pasti karena dibangun melalui cara berpikir yang runtut dan logis. Dalam pembuktian matematika, suatu pernyataan dikatakan benar jika diturunkan dari pernyataan yang dianggap benar sejak awal dan tidak perlu dibuktikan lagi, hal inilah yang menjadi landasan untuk membuktikan kebenaran pernyataan-pernyataan lainnya dalam matematika. Jannah dan Hayati (2024, hlm. 41) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang memiliki peranan besar dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaannya terlihat dalam berbagai aktivitas, seperti transaksi jual beli, pekerjaan pertukangan, pengukuran jarak dan luas suatu wilayah, penentuan tahun, tanggal, dan bulan, hingga perhitungan jumlah penduduk di suatu daerah.

Menurut Trisnani (2022, hlm. 54) pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar yang melibatkan berbagai pihak untuk membantu murid memperoleh kemampuan baru dengan memanfaatkan beragam sumber belajar guna mencapai kompetensi yang telah diterapkan, namun dalam pelaksanaannya pembelajaran matematika disekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari karakteristik objek matematika yang bersifat abstrak serta perlu mempertimbangkan tingkat kemampuan kognitif murid.

Mengacu pada pertimbangan hakikat matematika sebagai ilmu yang memiliki peranan besar dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran matematika tidak cukup hanya menekankan pada kemampuan berhitung semata, murid perlu memahami konsep-konsep matematika secara mendalam agar mampu menerapkan matematika dalam berbagai situasi di kehidupan sehari-hari (Safari & Nurhida, 2024, hlm. 9820). Oleh karena itu, kemampuan pemahaman matematis menjadi aspek penting dalam pembelajaran matematika. Pemahaman matematis berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan memahami konsep, murid tidak hanya menghafal rumus, tetapi mampu mengaitkan ide, menerapkan strategi fleksibel, serta menggunakannya dalam berbagai situasi (Gusmarlia, 2025, hlm. 3).

Menurut Hulu, dkk. (2023, hlm. 153) pemahaman matematis merupakan salah satu aspek pokok dalam proses pembelajaran yang harus dimiliki oleh setiap murid, melalui pemahaman matematis yang baik, siswa tidak hanya mampu mengingat informasi atau fakta yang telah dipelajari, tetapi juga dapat memahami makna, hubungan serta prinsip-prinsip yang terkandung dalam suatu materi pembelajaran, kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi, baik dalam menyelesaikan permasalahan akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman konsep berperan sebagai landasan utama yang membantu murid membangun pengetahuan secara lebih bermakna, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat menghafal, tetapi juga mampu mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah (Silviana & Mardiani, 2021, hlm. 293).

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematis merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran matematika. Kemampuan ini mencakup penguasaan materi secara mendalam, mulai dari memahami dan menyerap konsep, hingga mengaplikasikannya dalam berbagai konteks pemecahan masalah. Selain itu, pemahaman matematis juga meliputi

kemampuan menghubungkan antar konsep serta menerapkan prosedur dan algoritma secara tepat, fleksibel, akurat, dan efisien. Dengan demikian, apabila murid tidak menguasai pemahaman matematis sejak sekolah dasar, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Faktanya dalam beberapa kasus masih terdapat kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran di kelas. Hal ini dapat terlihat dari hasil diskusi dengan guru kelas IV di SDN 167 Mengger Girang Kota Bandung serta hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran diperoleh gambaran bahwa kemampuan pemahaman matematis murid masih cenderung belum optimal. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya yang menunjukkan bahwa dari 29 murid sekitar 30% telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 70% murid lainnya belum menunjukkan pemahaman matematis yang memadai.

Kondisi tersebut menjadi perhatian ketika pembelajaran matematika pada semester genap memasuki materi analisis data dan peluang yang menuntut kemampuan murid dalam memahami, menafsirkan, dan menyajikan data. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas IV, terdapat indikasi bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam menafsirkan data dalam bentuk tabel atau diagram serta menjelaskan alasan dalam menentukan peluang suatu kejadian.

Selain faktor kemampuan murid, rendahnya pemahaman matematis juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif murid menjadi terbatas. Padahal karakteristik murid kelas IV tersebut cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok, permainan, dan kompetisi. Namun, strategi tersebut belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran matematika sehari-hari.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan di salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami (2025, hlm. 18) penelitian tersebut mengungkapkan bahwa rendahnya pemahaman konsep matematis murid disebabkan oleh beberapa

faktor, diantaranya dominannya penggunaan pembelajaran konvensional yang lebih berfokus pada penyampaian dan penyelesaian materi daripada membangun pemahaman matematis secara mendalam. Dalam proses pembelajaran murid cenderung menerima informasi secara pasif tanpa banyak kesempatan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, maupun menemukan konsep secara mandiri. Selain itu minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang konkret, permainan edukatif serta pendekatan kontekstual menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep matematika dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data permasalahan yang telah dipaparkan, rendahnya kemampuan pemahaman matematis murid disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang terlalu sering berpusat pada penjelasan guru menyebabkan murid kurang terlibat secara aktif, sehingga pemahaman matematis menjadi rendah. Kondisi ini tidak sejalan dengan karakteristik murid kelas IV tersebut yang pada dasarnya menyukai pembelajaran berkelompok, aktivitas yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya, serta kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan dan perlombaan atau *tournament*. Akibatnya, murid cenderung kurang fokus, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematis secara mendalam.

Kondisi permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif, menumbuhkan kerja sama dalam kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT), model pembelajaran ini mengombinasikan kegiatan belajar dalam kelompok dengan permainan dan turnamen akademik, dengan adanya penerapan tersebut, diharapkan kemampuan pemahaman matematis murid dapat meningkat dengan lebih baik (Anaureta, dkk., 2024, hlm. 911).

Model TGT yang diungkapkan oleh Lestari, dkk. (2023, hlm. 85 - 87) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan motivasi murid dalam proses pembelajaran. Model ini mengorganisasikan murid dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kompetisi sehat. TGT sesuai diterapkan pada pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, kerja sama tim, serta kemampuan pemecahan masalah. Sependapat dengan pengertian tersebut Rahmaniati (2024, hlm. 20) mengungkapkan model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kegiatan kompetisi atau turnamen akademik sebagai bagian dari proses pembelajaran, dimana seluruh murid terlibat aktif dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dan berkompetisi dalam menyelesaikan kuis atau permainan yang diselenggarakan oleh guru sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Kelebihan model TGT menurut Salsabela (2024, hlm. 95) antara lain, yaitu mudah dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik bagi murid. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan dan kompetisi, murid dapat meningkatkan rasa percaya diri, selain itu, TGT menekankan kerja sama dan komunikasi antar murid dalam kelompok, yang berperan dalam membangun semangat tim. Asyirat dan Wardani (2024, hlm. 1643) menjelaskan bahwa model TGT memiliki beberapa keunggulan antara lain, membantu murid memahami materi secara lebih mendalam dalam waktu yang relatif singkat, mendorong keaktifan selama proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar, dan menumbuhkan sikap positif seperti kepedulian serta toleransi terhadap sesama.

Model pembelajaran TGT yang mengutamakan aktivitas permainan akademik, hal tersebut tentu membutuhkan media digital pendukung yang mampu menghadirkan suasana kompetitif, interaktif, dan menarik bagi murid. Salah satu media digital yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran TGT adalah *Baamboozle*. Menurut Madini, dkk. (2023, hlm. 515) *Baamboozle* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang

menekankan pada permainan atau *edugames* hal tersebut serupa dengan lomba cerdas cermat.

Mariani, dkk. (2022, hlm 60) mengungkapkan bahwa *Baamboozle* merupakan *game* edukasi berbasis web yang menyediakan *game* interaktif dan menarik. *Game* ini menggunakan kuis yang dibuat oleh guru. Hal yang menarik dari *Baamboozle* ini yaitu dengan menyajikan kuis secara kelompok. Jadi dapat dikatakan bahwa *Baamboozle* adalah media permainan edukasi berbasis web yang menyediakan kuis interaktif dan memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis yang dapat dimainkan secara berkelompok. Tyas (2025, hlm. 30) mengungkap salah satu keunggulan utama *Baamboozle* adalah keterampilannya yang interaktif dan dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, melalui evaluasi berbasis permainan, suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak menyenangkan, sehingga murid lebih antusias dalam menjawab pertanyaan.

*Baamboozle* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyusun berbagai jenis pertanyaan yang disesuaikan dengan tujuan, materi, dan kebutuhan pembelajaran. Melalui fitur permainan yang tersedia, guru dapat merancang aktivitas belajar yang lebih menarik dan menantang sehingga mampu meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung (Paryati & Ningsih, 2025, hlm. 1775).

Sejalan dengan penelitian ini, (Fahra, dkk. (2025, hlm 645) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan pemahaman matematis di sekolah dasar. Sependapat dengan penelitian ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan murid dalam memahami konsep matematika tidak terlepas dari efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Sepiani, dkk., 2026, hlm 4540).

Berdasarkan pada data permasalahan mengenai pembelajaran matematika yang berdampak pada kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar, serta penelitian terdahulu yang sejalan dengan variabel yang ada. Melihat model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *Baamboozle*, peneliti yakin bahwa penggunaan model dan media tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Murid Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman matematis murid kelas IV masih belum optimal, yang tercermin dari rendahnya capaian ketuntasan belajar pada evaluasi pembelajaran sebelumnya.
2. Murid masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menafsirkan data, khususnya pada materi analisis data
3. Proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah yang berdampak pada keterbatasan keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pembelajaran matematika masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran sehingga belum sepenuhnya dapat mengakomodasi karakteristik murid yang menyukai aktivitas kelompok, permainan, dan kompetisi.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dan model *problem based learning* di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* dengan murid yang menggunakan model *problem based learning* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid di sekolah dasar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid di sekolah dasar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi yang memperkaya wawasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang dipadukan dengan media *Baamboozle* , serta dampaknya terhadap pengembangan kemampuan pemahaman matematis murid.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini yaitu dapat menjadi acuan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis murid melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *Baamboozle*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai solusi yang strategis untuk pembelajaran yang aplikatif dan mudah diterapkan di kelas, karena mengkombinasikan kerja sama, kompetisi sehat, dan pemanfaatan media digital, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi murid sekolah dasar.

## F. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah, serta pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, diperoleh gambaran bahwa permasalahan penelitian memiliki cakupan yang cukup luas, namun dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka dalam penelitian ini dipandang perlu untuk menetapkan batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman matematika yang dikaji dibatasi pada ranah kognitif murid.
2. Materi yang diteliti terbatas pada materi analisis data
3. Penelitian dilaksanakan pada murid kelas IV di SDN 167 Mengger Girang Kota Bandung.

## G. Definisi Operasional

Setiap variabel penelitian perlu dijelaskan agar dapat diukur dengan jelas, berikut disajikan definisi operasional dari masing-masing variabel.

### 1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis sebagaimana yang dijelaskan oleh Wicaksono dan Artha (2022, hlm. 66) adalah kemampuan murid dalam memahami ide dan konsep matematis

secara menyeluruh sebagai dasar untuk berpikir dan menyelesaikan permasalahan. Pemahaman matematis yang baik memungkinkan murid menggunakan rumus atau prinsip matematika serta mengaplikasikannya dalam berbagai situasi pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu menekankan penguatan pemahaman agar murid lebih mudah menyelesaikan permasalahan belajar.

Adapun indikator pemahaman matematis yaitu mampu mengemukakan kembali suatu konsep matematika dengan menggunakan bahasa sendiri, mampu mengelompokkan objek atau permasalahan berdasarkan karakteristik atau sifat tertentu sesuai dengan konsep yang dipelajari, mampu menjelaskan serta menafsirkan hasil jawaban atau penyelesaian yang diperoleh, mampu memberikan contoh dan bukan contoh (non-contoh) dari suatu konsep matematika, mampu menyajikan suatu konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, seperti simbol, tabel, diagram, atau gambar, mampu menerapkan konsep atau prosedur/algoritma matematika dalam menyelesaikan masalah.

## 2. Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model *Team Games Tournament* (TGT) yang diungkapkan oleh Lestari, dkk. (2023, hlm. 85 - 87) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan motivasi murid dalam proses pembelajaran. Model ini mengorganisasikan murid dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kompetisi sehat. TGT sesuai diterapkan pada pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, kerja sama tim, serta kemampuan pemecahan masalah.

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam model TGT yaitu murid akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen, lalu mereka belajar bersama untuk memahami materi yang telah disampaikan guru. Setelah sesi pembelajaran, murid

mengikuti turnamen atau permainan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi melalui berbagai pertanyaan. dan murid diharapkan dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar agar mendapatkan poin untuk kelompoknya.

### 3. Media *Baamboozle*

Media digital *Baamboozle* menurut Pambudi dan Sumardi (2025, hlm. 123-124) adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai sarana belajar di kelas. Media digital ini menyajikan aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan kuis yang menarik dan menyenangkan, dimana murid berpartisipasi secara berkelompok. Permainan *Baamboozle* ini dapat digunakan baik secara daring maupun luring, serta tidak mengharuskan murid untuk membuat akun secara individu.

## H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi disusun untuk mempermudah pemahaman terhadap tahapan penelitian serta keterkaitan antar bab, sekaligus sebagai kerangka dasar yang memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai stuktur dan alur penelitian. Adapun, sistematika penulisan skripsi dipaparkan sebagai berikut:

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid.

### 2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menyajikan kajian pustaka yang mencakup teori-teori mengenai kemampuan pemahaman matematis dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan

media digital *Baamboozle* . Selain itu, bab ini memuat hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran , asumsi, serta hipotesis.

### 3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid. Pembahasan meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

### 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Baamboozle* dalam pembelajaran matematika serta hasil analisis data kemampuan pemahaman matematis murid kelas IV sekolah dasar.

### 5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid sekolah dasar. Selain itu, disajikan pula saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penerapan model pembelajaran tersebut pada pembelajaran matematika di sekolah dasar maupun pada penelitian selanjutnya.