

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Mashuri menyatakan bahwa matematika merupakan pengetahuan yang bersifat universal dan mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang ilmu, mengembangkan kemampuan berpikir manusia, serta menjadi dasar untuk kemajuan teknologi modern.<sup>1</sup> Peran penting matematika menurut Kline dalam Rohmah yang menyatakan bahwa adanya matematika itu untuk mendukung manusia dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, baik yang bersifat sosial, ekonomi, maupun alamiah.<sup>2</sup> Pemaparan diatas menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dan sangat berperan penting dalam pendidikan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika agar siswa memiliki kemampuan diantaranya: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam memecahkan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan

---

<sup>1</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019), hal 1.

<sup>2</sup> Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hal 6.

pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>3</sup> Mullis dalam Maulyda mengatakan 4 ranah kognitif matematika yaitu pengetahuan tentang fakta dan prosedur, penggunaan konsep, pemecahan masalah nonrutin, dan penalaran matematis.<sup>4</sup>

Berdasarkan tujuan dalam standar isi dan pendapat yang dikemukakan oleh Mullis bahwa salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa adalah memahami konsep matematika. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika di Indonesia yang harus dikuasai siswa adalah memahami konsep matematika untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan matematika. Dalam proses pembelajaran, pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam menerapkan sebuah konsep, menjelaskan keterkaitan antar konsep untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya.

---

<sup>3</sup> Menteri Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta, 2006), hal 346.

<sup>4</sup> Mohammad Archi Maulyda, *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM* (Mataram: CV IRDH, 2020), hal 3.

Pemahaman konsep merupakan akar atau dasar dalam pembelajaran matematika.<sup>5</sup> Sejalan dengan Yulianty yang menyatakan bahwa pemahaman terhadap konsep-konsep matematika merupakan pondasi utama untuk memperoleh pemahaman yang bermakna dalam mempelajari matematika.<sup>6</sup> Kemampuan pemahaman konsep sangat diperlukan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan pada soal-soal matematika yang bersifat abstrak. Dengan demikian pembelajaran matematika sangat menitikberatkan pada pemahaman konsep.

Menurut Kilpatrick dkk, pemahaman konsep merujuk pada pemahaman ide-ide matematika yang terintegrasi dan fungsional yang membuat siswa mengetahui lebih dari sekedar fakta dan metode yang terisolasi.<sup>7</sup> Sedangkan menurut Yolanda pemahaman konsep merupakan suatu kecakapan yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika dengan menunjukkan pemahaman konsep yang telah dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep algoritma secara luwes, efisien, akurat, dan tepat dalam pemecahan masalah.<sup>8</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam memahami, mengungkapkan kembali, serta mengaplikasikan sebuah konsep dalam memecahkan permasalahan.

Pemahaman konsep matematika merupakan hal yang penting dan perlu dimiliki oleh siswa. Pemahaman konsep yang kuat akan memberikan kemudahan

---

<sup>5</sup> Ramadoni Ramadoni and Arief Alhafizh, "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Statistika Kelas X," *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2023), hal 15, <https://doi.org/10.29300/equation.v6i2.10305>.

<sup>6</sup> Nirmalasari Yulianty, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 4, no. 1 (2019), hal 62, <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7530>.

<sup>7</sup> Jeremy Kilpatrick, Jane Swafford, and Bradford Findell, *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics* (Washington, DC: National Academy Press, 2001), hal 118.

<sup>8</sup> Dilla Desvi Yolanda, *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery* (Agam: Guepedia, 2020), hal 11.

siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Sejalan dengan Ruqoyyah dkk, yang mengatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep sangatlah penting dan menjadi kunci siswa dapat mempelajari matematika, serta perlu dimiliki sejak dini sehingga mereka bisa memahami materi-materi matematika di jenjang yang lebih tinggi.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Setiani dkk, menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan unsur penting dalam pembelajaran matematika, dimana penguasaan terhadap banyak konsep memungkinkan seseorang dapat memecahkan masalah dengan lebih baik, sebab untuk memecahkan masalah perlu aturan-aturan yang didasarkan pada konsep-konsep matematika yang dimiliki serta pemahaman konsep digunakan sebagai bekal untuk mencapai kemampuan yang lainnya seperti kemampuan penalaran, koneksi dan komunikasi.<sup>10</sup> Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan pemahaman dasar untuk mencapai kemampuan memecahkan masalah, kemampuan penalaran, kemampuan koneksi, dan kemampuan komunikasi dengan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematis dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting.

Kilpatrick menyatakan bahwa indikator yang mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa meliputi: 1) menyatakan ulang sebuah konsep; 2) mengidentifikasi objek-objek berdasarkan konsep matematika; 3) menyajikan konsep dalam berbagai representasi; 4) mengaplikasikan konsep; serta

---

<sup>9</sup> Linda. Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel* (purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), hal 9.

<sup>10</sup> Nining Setiani, Yenita Roza, and Maimunah, "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematis Materi Peluang Pada Siswa SMP," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* 06, no. 02 (2022): 575–81, hal 2287.

5) mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal dan eksternal.<sup>11</sup> Berdasarkan indikator-indikator tersebut, pemahaman konsep matematika idealnya bagi siswa yaitu mampu menjelaskan kembali konsep, mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam matematika, serta menyajikan konsep matematika dengan berbagai representasi seperti verbal, numerik, gambar, tabel, dan grafik.

Berdasarkan hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation of Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pemahaman konsep secara matematis masih termasuk rendah. Terjadi penurunan dari tahun sebelumnya, dengan nilai kemampuan rata-rata siswa sebesar 366 dengan skor rata-rata *OECD* 472.<sup>12</sup> Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa di Indonesia pada pelajaran matematika termasuk rendah jika dibandingkan dengan tingkat internasional.

Selain kemampuan pemahaman konsep matematis, aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika adalah aspek psikologis yaitu motivasi belajar siswa. Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Menurut Anjani dkk, motivasi merupakan suatu perubahan energi pada pribadi seseorang yang ditandai dengan adanya kegiatan fisik atau aktivitas nyata untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>13</sup> Sedangkan menurut Uno, motivasi adalah dorongan dasar pada diri seseorang yang menggerakkan untuk

---

<sup>11</sup> Kilpatrick, Swafford, and Findell, *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*, (Washington, DC:National Academy Press, 2001), hal 117 .

<sup>12</sup> PISA OECD, *PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education, Pisa 2022*, vol. I (Paris: OECD Publishing, 2023) hal 426, <https://doi.org/10.31244/9783830998488>.

<sup>13</sup> Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021), hal 199, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>.

melakukan sesuatu yang sesuai dan lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>14</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan usaha seseorang yang direalisasikan dengan adanya suatu kegiatan demi mencapai tujuan yang diinginkan.

Demi mencapai motivasi belajar yang baik perlu adanya acuan dan bentuk penilaian untuk merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan yang dilakukan siswa. Adapun indikator motivasi menurut Uno meliputi: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan; 2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan; 3) adanya harapan dan cita-cita; 4) adanya penghargaan dan penghormatan atas diri; 5) adanya lingkungan yang baik; serta 6) adanya kegiatan yang menarik.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang tidak terstruktur dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar diperoleh keterangan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar siswa relatif rendah. Rendahnya pemahaman konsep dan motivasi siswa dibuktikan pada kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang sesuai dengan langkah-langkah yang tepat dan malasnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa merasa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit sehingga membuat mereka tidak mau mengerjakan dan memilih menyontek dari jawaban teman. Selain itu kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi mudah bosan dan tidak aktif karena kurangnya keterlibatan mereka dalam kegiatan

---

<sup>14</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hal 3.

<sup>15</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya...*, hal 10.

pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kesulitan dan malas untuk mengerjakan sendiri permasalahan matematika yang dihadapinya. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa hanya mengamati, mendengar, dan menulis dari penyampaian guru. Indriani dkk, menyatakan bahwa pembelajaran satu arah dalam pembelajaran matematika akan menjadikan pembelajaran yang tidak bermakna dan tidak dapat mengorelasikan antara materi dengan pelaksanaan prakteknya. Pembelajaran satu arah juga dapat menyebabkan rendahnya penguasaan konsep matematika dan membuat siswa merasa malas bahkan benci dengan pembelajaran matematika sehingga motivasi belajar matematika siswa juga menjadi rendah.<sup>16</sup>

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan perlu adanya solusi dalam proses pembelajaran yang diterapkan. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran aktif. Salah satu model pembelajaran dan media yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan media *Role Card*.

Menurut Chairani model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative Learning* yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara guru dan siswa dengan siswa lain yang merupakan anggota kelompoknya.<sup>17</sup> Model

---

<sup>16</sup> Nina Indriani, Arum Nur Aisyah, and Faza Nurinda Elok, "Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna," *Jurnal Amal Pendidikan* 2, no. 3 (2021), hal 200, <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>.

<sup>17</sup> Chairani, *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2022* (Lebong: CV. Tatakata Grafika, 2021), hal 8.

pembelajaran TGT ini sesuai apabila diterapkan pada siswa tingkat menengah yang merupakan siswa usia remaja dan memiliki kecenderungan suka berkelompok. Selain itu kegiatan pembelajaran dengan model TGT ini, latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya demi memenangkan turnamen.

Menurut Lestari dan Yudhanegara langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: (1) penyajian kelas (*class presentation*) dimana guru menyampaikan materi secara langsung, (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*) dimana siswa memainkan permainan dengan anggota kelompoknya untuk memperoleh poin bagi skor timnya, (4) pertandingan (*tournament*) dimana setiap anggota kelompok yang menjadi perwakilan bermain, akan bertanding di meja turnamen, (5) penghargaan kelompok (*team recognition*) tahap pembagian penghargaan kepada tim yang mempunyai skor tertinggi.<sup>18</sup> Kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka berperan penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan penerapan model pembelajaran TGT ini diharapkan siswa menjadi termotivasi dalam belajar matematika dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis. Sehingga apabila siswa menemukan permasalahan matematika, mereka bisa menyelesaikan dengan cara yang sesuai dan bertanggung jawab dalam mengerjakannya.

Selain menerapkan model pembelajaran, media juga sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sapriyah yang

---

<sup>18</sup> Karunia Eka Lesatari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Karawang: PT Reflika Aditama, 2015), hal 47.



mengatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapat bisa diserap dengan baik.<sup>19</sup> Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yang sesuai dengan permasalahan diatas yaitu media *Role Card*. Media *role card* merupakan media yang berupa kartu yang digunakan untuk menentukan pemain yang harus mengerjakan soal di meja tournament yang telah disediakan. Sejalan dengan Nugraha dan Subroto media *role card* merupakan media yang digunakan untuk memberikan bagian soal pada siswa, dengan harapan setiap siswa termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan tanggung jawabnya untuk menjawab soal yang menjadi bagian masing-masing untuk memenangkan *tournament*.<sup>20</sup> Dapat disimpulkan bahwa media *role card* merupakan media yang digunakan untuk menentukan pemain secara acak dengan kemampuan yang setara, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya untuk memenangkan permainan.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemapuan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa yaitu hasil penelitian dari Nurjanah dan Arifin menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar, pemecahan masalah matematis, pemahaman konsep matematis, kemampuan komunikasi matematis dan motivasi

---

<sup>19</sup> Sapriyah, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3, no.1(2019), hal 471, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

<sup>20</sup> Cantika Putri Nugraha and Wasmodo Tjipto Subroto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 8, no. 3 (2020), hal 71, <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>.

belajar siswa.<sup>21</sup> Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Septian, Usman, dan Fachrurozi menunjukkan bahwa siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pemahaman konsep dan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model konvensional.<sup>22</sup>

Belum ditemukan penelitian yang lebih spesifik yang membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar khususnya dengan menggunakan media *role card*. Oleh sebab itu peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.**

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa tergolong rendah.
- b. Motivasi belajar matematika siswa masih kurang.
- c. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak aktif.

---

<sup>21</sup> Siti and Fatkhul Arifin, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis," *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 193–204, <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i1.972>.

<sup>22</sup> Rudi Septian, Usman, and Fachrurozi, "Pengaruh Metode Pembelajaran Team Game Turnamen (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 3 (2024): 199–204.

## 2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan sesuai dengan tujuan, adapun batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar.
- b. Kemampuan pemahaman konsep matematis diperoleh dari hasil nilai posttest materi bilangan rasional.
- c. Motivasi belajar diperoleh dari hasil nilai angket model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card*.
- d. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah. Adapun kegunaan penelitian ini diantaranya:

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan dan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar siswa.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam belajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan guru sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran matematika. Guru bisa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* untuk membangun kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi sekolah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar siswa, serta dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan model pembelajaran matematika untuk mempersiapkan diri menjadi calon pendidik yang kreatif dan inovatif di masa depan.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memotivasi dan memberi dorongan bagi peneliti selanjutnya untuk terus berkarya, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya di masa yang akan datang.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan, diantaranya:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *role card* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

## **G. Penegasan Istilah**

1. Secara Konseptual

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Chairani merupakan salah satu model dalam pembelajaran *Cooperative Learning* yang

memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara guru dan siswa dengan siswa lain yang merupakan anggota kelompoknya.<sup>23</sup>

b. *Media Role Card*

*Media role card* menurut Nugraha dan Subroto merupakan media yang digunakan untuk memberikan bagian soal pada siswa, dengan harapan setiap siswa termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan tanggung jawabnya untuk menjawab soal yang menjadi bagian masing-masing untuk memenangkan *tournament*.<sup>24</sup>

c. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep menurut Kilpatrick dkk, merujuk pada pemahaman ide-ide matematika yang terintegrasi dan fungsional yang membuat siswa mengetahui lebih dari sekedar fakta dan metode yang terisolasi.<sup>25</sup>

d. Motivasi belajar

Motivasi menurut Uno adalah dorongan dasar pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dan lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Chairani, *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*, hal 8.

<sup>24</sup> Cantika Putri Nugraha and Wasposito Tjipto Subroto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 8, no. 3 (2020), hal 71, <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>.

<sup>25</sup> Kilpatrick, Swafford, and Findell, *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*, hal 118.

<sup>26</sup> B.Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, hal 3.

## 2. Secara Operasional

### a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada siswa tingkat menengah, dimana latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompertisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya demi memenangkan turnamen.

### b. Media *Role Card*

Media *role card* merupakan media yang digunakan untuk menentukan pemain secara acak dengan kemampuan yang setara, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya untuk memenangkan permainan.

### c. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep merupakan pemahaman dasar untuk mencapai kemampuan memecahkan masalah, kemampuan penalaran, kemampuan koneksi, dan kemampuan komunikasi dengan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari.

### d. Motivasi belajar

Motivasi merupakan usaha seseorang yang direalisasikan dengan adanya suatu kegiatan demi mencapai tujuan yang diinginkan.



## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini, diantaranya:

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

### 2. Bagian Inti

#### Bab I: Pendahuluan

Pada bagian ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan

#### Bab II: Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang berisi tentang model pembelajaran, model *Teams Games Tournament* (TGT), *media role card*, kemampuan pemahaman konsep, motivasi belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.

#### Bab III: Metode Penelitian

Pada bab ini berisikan rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian dan teknik sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### Bab IV: Hasil Penelitian

Bab ini berisikan deskripsi data, analisis data, dan pengujian hipotesis.

Bab V: Pembahasan

Bab ini berisikan rekapitulasi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab VI: Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.