

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di era abad ke-21 memunculkan persaingan pendidikan yang menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Metodologi pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) kini harus bertransformasi menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), dengan fokus pada pengembangan kemampuan peserta didik secara aktif.² Proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah dituntut untuk berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, pembelajaran harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian siswa, sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka.³ Pembelajaran abad ini menekankan pendekatan *student-centered* yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif, serta memberi ruang bagi kreativitas, kemandirian, dan perkembangan sesuai minat dan potensi siswa.

² Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. 4, 2020, hlm. 851.

³ Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupun Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2019, hlm. 147.

Seiring dengan tuntutan tersebut, model-model pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual mulai banyak diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu dampak positif dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.⁴ Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang banyak digunakan di sekolah dasar karena dinilai mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Melalui model ini, siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara terbuka dalam suasana belajar yang menyenangkan, yang mendorong terciptanya ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, serta pengembangan hubungan antar kelompok.⁵ Model pembelajaran kooperatif yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual semakin banyak diterapkan karena mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pendidik perlu terus berinovasi dalam merancang pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini yang lebih responsif terhadap metode yang menantang, interaktif, dan memberdayakan.⁶ Penerapan model

⁴ Anik Lestari, "Penerapan Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 124.

⁵ I Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Vol. 2, No. 2, 2018, hlm. 79.

⁶ Sabina Khairunnisa, Fitriani Fitriani, dan Safran, "Inovasi dalam Perencanaan Pembelajaran untuk Mendorong Keaktifan dan Kreativitas Siswa". *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 2 No. 1, 2023, hlm. 194.

pembelajaran kooperatif dan inovatif menjadi salah satu upaya penting dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika dan meningkatkan pemahaman siswa. Karena melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama untuk mengoptimalkan pengalaman belajar mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁷ Salah satu jenis model kooperatif yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat siswa. Dengan cara ini, model TGT berpotensi meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁸ Pendidik perlu mengadopsi model pembelajaran TGT yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Melalui model pembelajaran TGT, siswa yang memiliki kemampuan lebih diharapkan dapat membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan, sementara siswa yang sudah menguasai materi bisa memperdalam pemahamannya melalui proses berbagi pengetahuan. Dengan cara ini, proses belajar tidak hanya ditujukan bagi siswa yang berkemampuan tinggi, tetapi juga mencakup siswa dengan kemampuan sedang maupun rendah. Keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses

⁷ Darmawan Harefa, dkk, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa", *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol. 8, No. 1, 2022, hlm. 327.

⁸ Alisya Putri Nurhikmawati Iksanti Alfian, dan Etty Ratnawati, "Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, Vol. 1, No. 2, 2024, hlm. 2.

pembelajaran tentu dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁹ Oleh karena itu, peran serta kreativitas guru dalam merancang dan menyajikan pembelajaran sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif demi tercapainya tujuan pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.¹⁰ Model TGT melibatkan semua siswa aktif, mendorong saling membantu, dan memerlukan kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar sangat dibutuhkan dalam mendukung implementasi model TGT. *Board Game* atau permainan papan menjadi salah satu media yang relevan karena menggabungkan unsur permainan, tantangan soal, dan kompetisi yang sehat. Integrasi antara model pembelajaran TGT dan media *Board Game* diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Dalam pelaksanaannya, soal-soal matematika disusun dalam tingkatan tertentu dan ditempel pada papan permainan, kemudian dikerjakan oleh anggota kelompok secara bergiliran. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membentuk kerja sama, sportivitas, serta kepercayaan diri.

⁹ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal SAP*, Vol. 1 No. 1, 2016, hlm. 46.

¹⁰ H. Aan Hartawan, "Meningkatkan Motivasi Kinerja Guru Melalui Kepala Sekolah", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3, No. 2, 2020, hlm. 388.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang berperan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan berpikir logis dan argumentatif, membantu menyelesaikan masalah, serta mendukung kemajuan ilmu dan teknologi.¹¹ Pembelajaran matematika juga membantu mengasah keterampilan memecahkan masalah yang dibutuhkan di berbagai bidang. Oleh karena itu, matematika harus dipandang sebagai keterampilan esensial, bukan hanya mata pelajaran yang harus diselesaikan. Dengan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta contoh yang relevan, minat dan pemahaman siswa terhadap matematika dapat meningkat, sehingga mereka mampu membangun kompetensi yang kuat dan meraih keberhasilan akademik maupun kehidupan sehari-hari.¹² Matematika penting karena mengasah kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, serta perlu diajarkan secara kreatif dan interaktif untuk mendukung keberhasilan siswa.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 8 Tahun 2024 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memahami dan menerapkan konsep matematika, menggunakan penalaran, mengkomunikasikan gagasan secara tepat, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta menghargai kegunaan matematika.¹³ Mengacu

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 185.

¹² Hardika Saputra, "Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, Vol. 6 No. 2, 2024, hlm. 54.

¹³ Permendiknas No. 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

pada Permendiknas, tujuan dari mata pelajaran matematika menekankan pentingnya pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan motivasi dalam diri siswa.¹⁴ Tujuan pembelajaran matematika menurut Permendiknas menekankan pentingnya pemahaman konsep, penalaran, komunikasi gagasan, dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta perlunya pembelajaran yang membangkitkan minat dan motivasi siswa agar mereka menghargai kegunaan matematika secara nyata.

Namun, kenyataannya, di kelas IV MI Al Hidayah 01 Betak menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika yang berlangsung masih belum mencapai harapan tersebut. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena menganggapnya rumit, penuh dengan angka, dan membutuhkan hafalan banyak rumus. Akibatnya, minat mereka terhadap matematika rendah, sehingga saat guru menyampaikan materi, sebagian siswa menjadi kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya model pembelajaran yang variatif menyebabkan kerjasama dan tanggung jawab siswa belum tercipta serta siswa mudah bosan dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional

¹⁴ Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Tujuan Pembelajaran Matematika

yang kurang menarik, sehingga membuat siswa mudah bosan dan jenuh. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih tekun, tidak mudah menyerah, dan terus berusaha memahami materi. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan memerhatikan minat serta motivasi siswa, pemahaman terhadap materi matematika akan meningkat, hasil belajar menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹⁵ Matematika perlu diajarkan dengan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga pemahaman materi dan pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kenyataannya banyak siswa merasa takut ketika menghadapi pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari, dipahami, dan dimengerti, yang pada akhirnya menurunkan minat belajar serta menghambat pengembangan potensi mereka. Memahami materi matematika sering kali membutuhkan usaha dan energi yang lebih besar. Salah satu penyebabnya adalah kejenuhan siswa dalam menghadapi berbagai simbol dan angka yang mendominasi pembelajaran matematika. Di jenjang sekolah dasar, siswa umumnya hanya mengandalkan hafalan rumus untuk menyelesaikan soal,

¹⁵ Lyna Hardiana, Syamsuri, Hepsi Nindiasari, dan Abdul Fatah, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dengan Permainan Kapal Perang terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, Vol. 8 No. 1, 2022, hlm. 6.

tanpa benar-benar memahami konsep dasarnya. Akibatnya, cukup jarang ditemukan siswa yang memiliki pemahaman mendalam dan menyeluruh terhadap materi matematika secara komprehensif.¹⁶

Berdasarkan temuan peneliti, rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika disebabkan oleh suasana pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Selain itu, proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat *teacher-centered* atau berpusat pada guru, yang menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi pasif. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam merespons permasalahan ini dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.¹⁷ Guru dituntut untuk berperan tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, mediator, dan motivator, agar siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan mampu menghargai pengetahuan yang mereka peroleh secara lebih dalam.¹⁸ Guru berperan sebagai fasilitator, mediator, dan motivator untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan menghargai pengetahuan.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Hesty Bastika Wati, dkk, “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”, *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, Vol. 4 No. 1, 2024, hlm. 106.

¹⁸ Risal M. Merentek, Yolanda A. Perori, dan Norma N. Monigir, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9 No. 15, 2023, hlm. 805.

Peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Board Game* dalam mata pelajaran matematika untuk mengatasi kurangnya pemahaman siswa. Melalui model ini, diharapkan guru dapat memberikan stimulus yang mendorong siswa mengembangkan keterampilan secara lebih menyenangkan.¹⁹ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diintegrasikan secara efektif dalam *Board Game* untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dalam penerapannya, *Board Game* tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana yang mengakomodasi tahapan-tahapan TGT, seperti pembentukan kelompok, penyampaian materi, pelaksanaan turnamen, dan evaluasi hasil belajar. Setiap elemen dalam *Board Game* dirancang sedemikian rupa sehingga mendorong siswa bekerja sama dalam tim, berkompetisi secara sehat, dan menyelesaikan tantangan soal matematika secara berkelanjutan. Pendekatan ini juga bertujuan agar siswa tidak mudah merasa bosan, serta mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi matematika secara lebih efektif.

Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran TGT telah diteliti oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Menurut penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam

¹⁹ Muhammad Luqman Zulfikar dan Dian Budiana, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa", *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, Vol. 2 No. 2, 2019, hlm. 88.

meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa jenjang Sekolah Dasar.²⁰ Penelitian selanjutnya juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa, hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya.²¹ Serupa dengan penelitian sebelumnya, dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Media Wordwall dapat memberikan pengaruh yang lebih baik pada proses dan kompetensi pengetahuan matematika siswa.²² Dari hasil beberapa penelitian diketahui bahwa TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa. Namun, penelitian tersebut tidak mengarah pada TGT berbasis *Board Game*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Board Game* terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika di MI Al Hidayah 01 Betak”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).

²⁰ Nisa Inarotul Aulia dan Hany Handayani, “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)” *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, Vol. 3, No. 3, 2018, hlm. 116.

²¹ Ni Luh Sri Armidi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD”, *Journal of Education Action Research*, Vol. 6, No. 2, 2022, hlm. 218.

²² I Wayan Swadika Prasetya dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar”, *Indonesian Journal of Instruction*, Vol. 4, No. 3, 2023, hlm. 17.

2. Siswa kurang antusias dan semangat dalam proses pembelajaran.
3. Guru seringkali kurang menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi di atas, diperlukan adanya pembatasan masalah penelitian agar peneliti lebih fokus, terarah, serta mampu mengkaji lebih mendalam. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di MI Al Hidayah 01 Betak.
2. Model pembelajaran yang digunakan *Teams Games Tournament* berbasis *Board Game*.
3. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV-A dan IV-B MI Al Hidayah 01 Betak.
4. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran matematika bab pengukuran luas dan volume.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Board Game* terhadap pemahaman siswa kelas IV mata pelajaran matematika di MI Al Hidayah 01 Betak?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Board Game* terhadap pemahaman siswa kelas IV mata pelajaran matematika di MI Al Hidayah 01Betak.”

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti, guru, siswa, maupun pihak sekolah. Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Board Game* yang masih jarang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengajar agar pembelajaran berlangsung lebih kreatif, sehingga mata pelajaran matematika tidak lagi terasa membosankan atau sulit dipahami.

3. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sebagai pengalaman baru dalam memahami mata pelajaran matematika mealui model pembelajaran *Teams Games*

Tournament berbasis *Board Game* sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta hasil belajar siswa.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan solusi alternatif terhadap permasalahan pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia.

G. Penegasan Variabel

Penegasan variabel bertujuan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap konsep atau gagasan dalam penelitian ini. Adapun penegasan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif. TGT termasuk metode yang mudah diterapkan di kelas karena melibatkan seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki kemampuan beragam, dengan peran sebagai tutor sebaya. Selain itu, model ini juga memuat unsur permainan.²³ Melalui model pembelajaran TGT, siswa dapat mengikuti proses belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, semangat berkompetisi

²³ Alfi Yunita, Ratulani Juwita, dan Suci Elma Kartika, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 No. 1, 2020, hlm. 25.

secara sehat, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran.²⁴ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan seluruh siswa dengan unsur permainan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, dan semangat kompetisi sehat.

2. *Board Game*

Board Game merupakan sebuah permainan yang memadukan berbagai unsur seperti papan permainan, komponen fisik, aturan main, serta strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Disebut *Board Game* karena permainan ini menggunakan papan sebagai media utama. Papan tersebut berfungsi untuk menyampaikan informasi serta mengarahkan jalannya permainan selama proses pembelajaran.²⁵ *Board Game* dilakukan secara berkelompok dengan pembagian anggota secara heterogen. Soal-soal dalam permainan memiliki tingkatan yang berbeda. Siswa dengan kemampuan tinggi akan mengerjakan soal tingkat tinggi, sementara siswa dengan kemampuan lebih rendah mengerjakan soal lebih rendah. Setiap siswa mengerjakan soal secara mandiri dahulu sesuai dengan pembagian. Jika ada siswa yang selesai lebih cepat dari kelompok lainnya, ia mendapatkan skor tambahan. Setelah itu, siswa tersebut

²⁴ One Teladaningsih, Mawardi, dan Indi Huliana, "Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 1, 2019 hlm. 20.

²⁵ Galuh Meidaluna dan Meirina Lani Anggapuspa, "Perancangan Board Game Pengenalan Tari Tradisional Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas V", *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 2, 2020, hlm. 171.

diperbolehkan membantu anggota kelompoknya yang masih kesulitan menyelesaikan soal.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, sekaligus menjadi acuan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan metode pengajaran. Istilah ini mengacu pada sejauh mana siswa mampu mengerti, menafsirkan, serta menerapkan materi atau konsep yang diajarkan. Pemahaman siswa sangat penting dalam dunia pendidikan karena mencerminkan seberapa efektif proses pengajaran berlangsung, serta menunjukkan kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan yang diperoleh ke berbagai situasi. Dengan mengetahui tingkat pemahaman siswa, guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁶ Pemahaman siswa mencerminkan sejauh mana siswa mengerti dan menerapkan materi, sehingga guru dapat mengevaluasi dan menyesuaikan metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas belajar.

4. Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari karena memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran ini dirancang untuk membekali siswa dengan dasar yang

²⁶ I Putu Suardipa dan Kadek Hengki Primayana. "Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran." *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, Vol. 4 No. 2, 2023, hlm. 88.

kuat dalam konsep-konsep matematika serta mengembangkan kemampuan berpikir logis. Di tingkat sekolah dasar, tujuan utama pengajaran matematika adalah memperkenalkan konsep-konsep dasar yang akan menjadi landasan bagi pembelajaran matematika di jenjang berikutnya.²⁷ Matematika penting dipelajari karena membekali siswa dengan konsep dasar dan kemampuan berpikir logis yang menjadi landasan untuk pembelajaran selanjutnya.

H. Sistematika Pembahasan

Secara umum, penulisan dalam skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yakni bagian awal, bagian isi, serta bagian akhir.

1. Bagian Awal, meliputi halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, halaman moto, halaman persembahan, halaman parakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Isi, meliputi:

BAB I Pendahuluan, terdiri atas: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan variabel, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, terdiri atas: kajian pustaka, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

²⁷ Hardika Saputra, *op.cit.*, hlm. 53–54.

BAB III Metode Penelitian, terdiri atas: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi sampel, dan sampling penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan uji reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian, terdiri atas: deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, terdiri atas pembahasan rumusan masalah yang telah dirumuskan akan dibahas secara rinci sesuai data di lapangan.

BAB VI Penutup, terdiri atas: kesimpulan dan saran hasil penelitian.

3. Bagian Akhir, terdiri atas: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.