

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses Pendidikan melalui Lembaga institusi baik formal maupun nonformal mampu mentransformasikan secara langsung kepada siswa berupa (1) pengajaran ranah kognitif yaitu penyampaian pengetahuan atau penyampaian mata pelajaran (*transfer of knowledge*), (2) penerapan ranah afektif secara menyeluruh dalam serangkaian perasaan dan emosi peserta didik baik minat, sikap, konsep diri dan nilai, dan (3) ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keahlian atau *skill* peserta didik setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Ketiga aspek ranah pembelajaran dipahami mampu mengembangkan daya persepsi peserta didik sebagai suatu pemahaman yang utuh terutama untuk jenjang Pendidikan formal yang pertama yaitu Sekolah Dasar. Mulai dari usia 7 – 12 tahun, Pendidikan ini diperuntukkan untuk menyelesaikan 6 tingkatan kelas.

Salah satu mata Pelajaran yang esensial di jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika menyajikan penyelesaian persoalan yang bersifat penerapan konsep-konsep berpikir komputasional atau *computational thinking* yang terintegrasi (ditpsd.kemdikbud.go.id, 2022). Tujuan umum dari pembelajaran matematika itu sendiri adalah agar berfikir kritis, analitis, logika, kreatif dan kemampuan bekerja sama (Untari et al., 2022). Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan

formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi.

Penerapan ilmu matematika di Sekolah Dasar sebagai ilmu universal sangat berguna bagi kehidupan siswa itu sendiri maupun memecahkan persoalan sehari-hari dalam kehidupan masyarakat. Konsep matematika yang diterapkan mampu mendasari pemahaman analitis secara kontinu pada jenjang berikutnya dan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap ilmu pengetahuan lain. Perkembangan pesat saat ini di bidang teknologi informasi dan komunikasi didasarkan pada perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori probabilitas, dan matematika diskrit. Mempelajari dan menciptakan teknologi masa depan membutuhkan kemampuan matematika yang kuat sejak usia dini (Aledya, 2019). Dalam pendidikan dasar siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan kognitif yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) bahkan mengkreasi (C6). Keterampilan ini berkaitan erat dengan banyak pertanyaan yang mengarah pada pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu guru harus mampu melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika secara komprehensif di sekolah dasar.

Adapun hakikat dari pembelajaran matematika didasari pada proses interaksi yang terjalin antara siswa dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Namun matematika dianggap sebagai ilmu yang sulit dan kompleks, karena setelah mempelajari matematika banyak siswa yang tidak dapat memahami bagian yang paling sederhana sekalipun serta banyak konsep yang salah dipahami. Pembelajaran yang berhasil yaitu pembelajaran yang mampu menuntut

siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep matematika yang lebih mendalam. Pemahaman konseptual merupakan salah satu keterampilan atau kemampuan matematis yang diharapkan ketika mempelajari matematika. Pembelajaran matematika mengembangkan kemampuan untuk menghubungkan ide-ide yang berbeda secara matematis, kemampuan untuk memahami bagaimana ide-ide matematika berhubungan satu sama lain secara kontekstual.

Salah satu ciri matematika adalah memiliki objek yang abstrak, artinya matematika tidak mempelajari benda-benda yang dapat langsung dirasakan oleh indra manusia. Matematika muncul dari pemikiran manusia tentang ide, proses, dan pertimbangan. Dalam mempelajari matematika, pemahaman konsep matematika sangatlah penting. Pemahaman matematis merupakan dasar berpikir ketika menyelesaikan masalah matematika dan masalah kehidupan sehari-hari. Dengan memahami hal tersebut, siswa akan dapat lebih memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan dan tidak akan belajar hanya dengan sekedar menghafal rumus-rumus seperti pada pembelajaran konvensional. Kemampuan dasar matematis dalam pembelajaran matematika meliputi lima standar proses yang terdiri dari pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran (*reasoning*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connection*), dan representasi (*representation*).

Seperangkat aktivitas siswa baik itu menghafal, menghubungkan beberapa makna, mengingat sesuatu lagi, membayangkan, menciptakan konsep atau menebak beberapa kemungkinan sangat berkaitan erat dengan rendahnya skor matematis yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, menurut (Ariati & Juandi, 2022)

kemampuan penalaran matematis merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika yang perlu dicapai siswa di sekolah. Pada dasarnya setiap penyelesaian soal matematika memerlukan kemampuan pemahaman matematis melalui intensitas melatih memecahkan masalah matematika. Guru dapat mengevaluasi kemampuan matematika melalui respon siswa yang beragam dengan membedakan atau mengklasifikasikan jawaban dalam menyelesaikan masalah matematika.

Urgensi lainnya mengenai penerapan pemahaman konsep matematis berkenaan dengan kemampuan siswa dalam menguasai, memahami, menyerap materi hingga mengaplikasikannya dalam pembelajaran matematika. Sehingga representasi dari pentingnya kemampuan ini menjadi fondasi utama seseorang dalam mengambil keputusan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Asumsi pernyataan yang diperoleh melalui penarikan kesimpulan dalam menghadapi berbagai persoalan menjadikan proses belajar yang bermakna sehingga berpengaruh terhadap kedalaman penerapan aspek kognitif secara bertahap. Selain itu, konsep matematis sangat penting bagi pengembangan keterampilan siswa yang meliputi penguasaan konsep, penanaman konsep, dan pemahaman baik mengingat dan menerapkan rumus secara rutin serta menghitung secara sederhana maupun menganalisis kebenaran rumus secara teorema.

Pembelajaran matematika pada jenjang Pendidikan dasar mempersiapkan peserta didik mampu memecahkan masalah melalui penalaran matematis siswa (Putri et al., 2019). Salah satu materi matematika yang dapat dibelajarkan dalam kehidupan sehari-hari dan diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu materi pecahan. Materi pecahan merupakan salah satu bagian dari ilmu hitung yang mempunyai

korelasi kuat dengan kehidupan nyata dan berkaitan dengan materi lainnya (Malikha & Amir, 2018). Bilangan pecahan pada dasarnya berupa pembilang dan penyebut, untuk angka pada pembilang memiliki nilai yang lebih kecil dari pada angka penyebut dalam pecahan. Pecahan dapat dilambangkan berupa huruf a yaitu pembilang dan huruf b yaitu penyebut. Ada beberapa jenis pecahan, yaitu pecahan biasa, pecahan campuran yang merupakan gabungan bilangan bulat dan pecahan, serta desimal yang diperoleh dari pembagian pecahan.

Pecahan merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Materi pecahan merupakan materi prasyarat pada materi matematika selanjutnya. Oleh karena itu, memahami konsep pecahan sangat penting bagi siswa untuk menunjang materi matematika berikutnya. Beberapa pembahasan yang masih berhubungan dengan pecahan yaitu aplikasi atau penerapan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman pecahan yang benar berdampak positif terhadap kelanjutan pembelajaran matematika siswa terkait desimal, persen, konsep pecahan dalam pengukuran, serta konsep perbandingan. Penggunaan bahan ajar yang tepat berkaitan dengan pecahan sangat penting agar siswa dapat memperdalam pemahamannya dengan mempelajari pecahan di sekolah dasar. Pemahaman tersebut dapat diperoleh melalui penyajian isi secara parsial dan dapat memudahkan belajar siswa. Kemudahan ini ditunjukkan dengan mengajarkan pecahan tidak hanya secara prosedural tetapi juga konseptual.

Peserta didik cenderung tidak dapat mengoperasikan pecahan sehingga masih membutuhkan banyak latihan terhadap materi dan konsep pecahan dalam bentuk apapun yang berdampak pada minat siswa (Daffa Tasya Pratiwi & Fitri Alyani,

2022). Kenyataan dilapangan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika utamanya dalam materi pecahan, siswa masih banyak kesalahan dalam menyederhanakan pembilang dan penyebut. Kesalahan siswa lainnya berkaitan dengan konsep, prinsip, dan prosedur. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran pecahan menunjukkan bahwa siswa masih belum mampu memahami konsep penyelesaian masalah matematika. Hal ini didukung dengan salah satu fenomena yang disoroti peneliti di jenjang sekolah dasar yaitu problematika pembelajaran matematika di tingkatan kelas III. Berdasarkan hasil observasi pada tahun ajaran 2022/2023 melalui Penilaian Harian pada materi pokok pecahan di Tema 5 mencapai nilai <75 (kurang dari KKM). Ketuntasan belajar hanya mencapai 58%, artinya sebanyak 18 orang dari 31 orang belum mencapai ketuntasan nilai dengan nilai rata-rata 68,50.

Berkaitan dengan hal ini banyak siswa yang kurang fokus dan kurang memahami esensi pembelajaran yang disampaikan. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam tanya jawab dan diskusi dengan guru. Kurangnya pemahaman siswa pun dikarenakan siswa cenderung bermain saat guru menjelaskan dan siswa lainnya mengalami kebosanan. Kemudian, timbal balik dari diskusi tanya jawab berupa penyampaian presentasi belum berjalan baik di depan kelas. Selama ini guru cenderung menjelaskan materi, memberikan contoh soal dan memberi latihan dengan cara yang monoton.

Menurut (Sholihah Ai, 2016) guru harus secara aktif mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan kegiatan diskusi, kerja kelompok, melakukan permainan, atau kegiatan laboratorium serta penggunaan media pembelajaran atau

alat peraga agar adanya pemahaman siswa yang lebih kuat. Peranan penting proses pembelajaran dipengaruhi oleh kuatnya peranan penting dari seorang guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru harus mampu memberikan interaksi belajar yang menyeluruh antara peserta didik satu sama lain. Menurut (Khatimah et al., 2021) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Salah satu faktor yang menjadi perhatian adalah model penyajian materi. Model penyajian materi yang menarik, menyenangkan, menantang, tidak membosankan dan siswa lebih mudah memahami materi merupakan model pelajaran yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Poin yang paling disoroti guru sebagai penyebab rendahnya kemampuan pemahaman siswa pada pecahan yaitu intensitas penggunaan media pembelajaran dan tindakan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengemukakan pernyataan yang sama mengenai urgensi dari permasalahan dalam penelitian ini bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pecahan, khususnya soal bercerita. Faktor internal yaitu siswa kesulitan dalam memahami soal, kurang memahami konsep materi dan perhitungan pecahan, kurang memperhatikan, dan tidak sabar dalam mengerjakan ulangan (Fikriyah et al., 2022). Penelitian yang kedua menyatakan bahwa siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Pemahaman konsep matematika terkait pecahan masih belum maksimal dan mempengaruhi hasil belajar siswa (Nugraha, 2023). Penelitian

yang selanjutnya yaitu kesulitan yang dihadapi siswa adalah kesulitan konseptual, yaitu siswa belum memahami konsep pecahan secara utuh, serta siswa kesulitan menentukan pembilang dan penyebutnya. Minat dan sikap siswa dalam menyukai materi pecahan dalam pembelajaran matematika merupakan kesuksesan dalam memecahkan kesulitan belajar siswa (Amallia & Unaenah, 2018).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat dilihat bahwa fenomena perbedaan karakteristik siswa sekolah dasar berada diantara tahap perkembangan berpikir siswa pada tingkat berpikir konkret dengan hakikat matematika sebagai pengetahuan abstrak. Masalah pecahan selalu hadir dalam kegiatan pembelajaran matematika sekolah dasar, dan tidak hanya mempengaruhi hasil belajar siswa tetapi juga kemampuannya di masa depan. Diharapkan dengan melibatkan siswa secara langsung, memperoleh pengalaman, dan mengaitkan informasi yang diperolehnya tentang matematika, mereka akan mampu mempelajari matematika dengan lebih efektif. Keadaan ini berdampak pada siswa yang cenderung menghafal ketika dihadapkan pada materi yang sangat sulit dan cenderung menganggap matematika adalah masalah besar. Perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang mengutamakan penyampaian materi pecahan secara interaktif begitupula dengan media yang digunakan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*.

Model *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang akan memberikan pengalaman langsung dan menyenangkan bagi siswa. Menurut (Umar, 2021)

bahwasanya *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkat keterampilan, jenis kelamin, dan latar belakang serta suku yang berbeda. Guru memberikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan semua orang dalam tim memahami pelajaran. Kemudian diadakan turnamen dimana siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lainnya untuk menambah poin skor tim.

Dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat dimensi kenikmatan dan kerja sama yang dihasilkan. Rekan tim saling membantu mempersiapkan permainan dengan mempelajari lembar kerja dan menjelaskan masalah satu sama lain untuk memastikan tanggung jawab individu. Keberhasilan model ini pun didukung dengan penelitian terdahulu yang disampaikan oleh (Rahmadani, 2019) bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan berlangsung secara efektif dan memiliki dukungan yang kuat. Pengumpulan data baik itu tes ketuntasan belajar, kategori aktivitas guru, kategori aktivitas dan respon siswa menunjukkan persentase yang tinggi.

Model ini akan memberikan pengalaman baru yang berharga sehingga menghasilkan representasi siswa yang mampu memahami penguasaan konsep dalam materi pecahan dengan tepat. Penyelesaian masalah mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari, hingga mampu menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda secara kontekstual dan mengembangkan suatu konsep secara nyata. Pada hakikatnya model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* memiliki kelebihan khusus bersama tim yang mengusung turnamen

dengan sistem perwakilan sehingga menjadikan aktivitas belajar dan penguasaan konsep menjadi semakin kuat. Meskipun terdapat tenggat waktu yang telah ditetapkan hanya sedikit, namun penguasaan materi bagi semua siswa bisa lebih mendalam karena siswa terlibat secara aktif bersamaan dengan kepekaan untuk lebih bertoleransi antara satu sama lain.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Surya, 2018) menyatakan bahwa observasi pengamatan yang dianalisis menggunakan model ini di kelas tinggi seperti kelas V pun memberikan dampak peningkatan yang besar dibandingkan dengan model pembelajaran klasikal. Persentase tersebut dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan belajar dari siklus I penelitian ke siklus II penelitian. Penelitian yang ketiga merupakan penelitian dari (Sendy et al., 2019) Pembelajaran matematika mempunyai keterkaitan antara mata pelajaran ini dengan mata pelajaran lainnya. Misal pada materi penjumlahan berkaitan dengan perkalian, pada perkalian terdapat penjumlahan yang berulang-ulang.

Tujuan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya. Dapat dijelaskan pula Menurut penelitian dari (Silfiani, 2019) pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Selain itu, karakteristik pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar dengan lebih nyaman. Serta

menumbuhkan rasa tanggung jawab, percaya diri, menghargai orang lain, kedisiplinan, daya saing, sportivitas, kerjasama dan partisipasi dalam pembelajaran pada seluruh peserta didik.

Dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dibutuhkan suatu media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang daya kognitif dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* sehingga memaksimalkan pemanfaatan teknologi sebagai bentuk inovasi guru dan kebaruan dalam penelitian untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Media yang digunakan yaitu *platform wordwall* sebagai aplikasi yang digunakan sebagai alat pemantik pemahaman dan instrumen dengan memanfaatkan *chromebook* ataupun *smartphone* yang dimiliki siswa. Selain itu, aplikasi berbasis website ini merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan siswa dengan variasi pertanyaan beragam bentuk seperti dalam kuis, pertanyaan menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, pencarian kata, acak kata, pengelompokkan dan lain sebagainya. Penggunaan media dalam penelitian ini akan memberikan pengalaman belajar yang seru dengan fitur yang beragam, perkembangan kognitif siswa dapat terlihat langsung melalui hasil otomatis yang dapat didownload guru dalam bentuk pdf, penggunaannya sangat praktis, mudah dan koneksi jaringan internet yang digunakan dapat berjalan secara stabil.

Hal ini sesuai dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh (Filahanasari et al., 2023) bahwasanya *wordwall* merupakan pembelajaran berbasis *game* edukatif yang dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan kemenarikan platform mencapai persentase 90% dan memberikan solusi dari permasalahan yang

dialami oleh lokus penelitian tersebut. Sedangkan menurut penelitian (Prasetya & Agustika, 2023) pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan *wordwall* dapat memberikan implikasi atau pengaruh yang lebih baik kepada siswa dalam proses pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis dan pengetahuan mata pelajaran Matematika serta menciptakan suasana yang lebih menarik bagi siswa dengan optimalisasi aplikasi ini. Selaras dengan pernyataan (Rachmawati et al., 2020) bahwa model pembelajaran generatif berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan soal melalui langkah pemahaman masalah hingga penarikan kesimpulan yang menghasilkan pernyataan setuju bahwa media berbantuan *wordwall* dapat mengaktifkan suasana pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas dan dengan memperhatikan karakteristik serta kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan dalam upaya memberikan kebaruan untuk penelitian-penelitian yang sebelumnya, maka perlu dilaksanakan penelitian tentang “Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Kelas III”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dengan berbantuan *Wordwall*?

2. Bagaimana hasil penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dengan media berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa?
3. Bagaimana kendala siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* berbantuan *Wordwall*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Proses penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* berbantuan *Wordwall*
2. Hasil penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dengan media berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa
3. Kendala siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* berbantuan *Wordwall*.

D. Manfaat Penelitian

Secara rinci, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat memperoleh referensi model pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan variatif.
 - b. Guru mendapatkan pemahaman konseptual teori dan praktis tentang

pengajaran, pemanfaatan media pembelajaran serta penggunaan model pembelajaran dapat ditingkatkan.

- c. Meningkatkan kualitas pengajaran sekaligus hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa menjadi lebih fokus dalam memperhatikan guru ketika proses menjelaskan materi.
- b. Model ini dapat membuat siswa lebih nyaman dan senang dalam belajar.
- c. Melatih siswa agar memiliki rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, menumbuhkan kerja sama dan mampu saling tolong menolong.
- d. Melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dalam permasalahan tugas matematika yang diberi guru dan mengasah keterampilan komunikasi siswa sehingga menumbuhkan pemahaman siswa yang meningkat.

3. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh semua guru mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* berbantuan *wordwall*.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar mengambil kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dijadikan ukuran untuk mengetahui tingkat produktifitas sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat menambah pemahaman mengenai pembelajaran *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament* berbantuan *wordwall*.

- b. Peneliti dapat menumbuhkan pemahaman mendalam terkait kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Sehingga peneliti dapat mengembangkan dan menerapkannya dalam pengajaran.
- c. Dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian sejenis.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, setiap siswa harus saling bekerja sama membantu untuk memahami materi pelajaran. Siswa bisa mengemukakan pendapat dan saling memberi pendapat (*sharing ideas*). Siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa lainnya dan saling belajar mengajar untuk mencapai tujuan bersama.
2. Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dalam penelitian ini adalah tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok secara heterogen hingga membentuk kelompok belajar tetapi tidak membedakan kemampuan dan latar belakang individu yang bersaing untuk meraih skor terbaik untuk meningkatkan motivasi belajar serta memberikan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).
3. Media *wordwall* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam

pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dengan memiliki banyak fitur permainan yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dan evaluasi siswa.

4. Kemampuan pemahaman konsep siswa adalah kemampuan siswa dalam memahami, menerangkan suatu hal tentang suatu konsep yang diperoleh dari pengetahuan yang dipelajarinya dengan caranya sendiri, bukan hanya sekedar menghafal. Kemampuan memahami dalam penelitian ini mencakup kategori dari tujuan proses kognitif yaitu: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
5. Siswa Kelas III dalam penelitian ini adalah siswa jenjang kelas III di Sekolah Dasar.