

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era pembelajaran modern, peran guru telah berkembang menjadi seorang fasilitator, memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi melalui berbagai sumber. Hal ini mendorong partisipasi aktif siswa dan pergeseran paradigma ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*) sesuai dengan tuntutan pendidikan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di banyak sekolah masih cenderung bersifat *teacher center*, di mana guru tetap menjadi pusat pembelajaran dengan metode ceramah yang kurang interaktif, terlebih lagi dalam mata pelajaran matematika.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, matematika dianggap sebagai mata pelajaran esensial yang harus diajarkan di semua tingkatan, yakni SD/MI, SMP/MTs, serta SMA/MA. Standar pendidikan menekankan bahwa matematika bukan hanya tentang hafalan, tetapi pemahaman konsep dari yang sederhana hingga kompleks. Jhonson dan Rising mendefinisikan matematika sebagai pola berpikir, pola mengorganisasi, pembuktian logis, bahasa yang menggunakan istilah yang cermat, jelas, akurat, dan direpresentasikan melalui simbol yang padat.¹

¹ Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: UPI, 2003), 47.

Tujuan pendidikan matematika menurut Depdiknas adalah untuk memastikan bahwa siswa memiliki: (1) kemampuan matematika yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah matematika, mata pelajaran lain, dan situasi kehidupan nyata; (2) keterampilan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi; dan (3) kemampuan menggunakan matematika sebagai alat berpikir yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi, melibatkan keterampilan berpikir logis, kritis, sistematis, objektif, jujur, dan disiplin dalam memecahkan masalah.² Hal ini selaras dengan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan ranah Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu memiliki pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural, serta mampu mengaitkan dalam berbagai konteks.

Kemampuan siswa dalam matematika yang demikian dikenal sebagai kemampuan literasi matematis. PISA mendefinisikan literasi matematis sebagai berikut.

“Mathematical literacy is an individual’s capacity to formulate, employ, and interpret mathematics in a variety of contexts. It includes reasoning mathematically and using mathematical concepts, procedures, facts and tools to describe, explain and predict phenomena.”³

Dari pengertian di atas, dapat didefinisikan literasi matematis merupakan kemampuan seseorang untuk merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Hal ini mencakup konsep, prosedur, fakta,

² Muhammad Ilyas, *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2015), 53.

³ Anwar, N. T., “Peran Kemampuan Literasi Matematis pada Pembelajaran Matematika Abad-21”, *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, (2018): 364–370, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19603>.

dan alat matematis untuk menggambarkan, menjelaskan dan memprediksi fenomena.

Kemampuan literasi matematis menjadi sangat penting karena matematika banyak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang dalam penyelesaiannya memerlukan pemahaman literasi. Hal ini sejalan dengan OECD (2013) yang mengatakan bahwa literasi matematis dapat membantu seseorang untuk memahami peran atau kegunaan matematika di dalam kehidupan sehari-hari.

Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) menyelenggarakan studi tentang program penilaian siswa tingkat internasional atau PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi matematis siswa yang duduk di bangku sekolah menengah pertama (usia 15 tahun).⁴ Sebagai salah satu negara yang berpartisipasi dalam program PISA, Indonesia terus mengikuti hasil studi PISA yang digunakan sebagai salah satu alat ukur untuk melihat kemampuan siswa dalam literasi matematis. Fokus dari PISA adalah literasi yang menekankan pada kompetensi dan keterampilan siswa yang diperoleh di sekolah dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Berdasarkan dari fakta empiris menunjukkan bahwa pencapaian literasi matematis di Indonesia masih rendah. Jika dilihat dari mutu akademik antar

⁴ Fiqih F., Dadang R. M., "Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa pada Soal PISA di SMPN 2 Karawang Barat", *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya* 15, no. 3, (2021): 16, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/32118>.

⁵ Nabilah Mansur, *Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA*, PRISMA 1, (2018): 140-144.

negara melalui *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2003 menempatkan siswa Indonesia di peringkat ke-39 dari 40 negara dalam bidang matematika. Peringkat serupa terjadi pada tahun 2006, 2009, dan 2015 dengan penurunan peringkat ke-38 dari 41 negara, ke-57 dari 65 negara, dan ke-62 dari 72 negara secara berturut-turut. Bahkan pada tahun 2018, Indonesia berada di peringkat 72 dari 78 negara peserta, dengan skor 379 dari rata-rata skor 481.⁶ Ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam menyelesaikan soal matematika, berupa soal telaah, memberikan alasan, mengkomunikasikan, serta memecahkan dan menginterpretasikan masalah masih sangat kurang.

Tidak dapat disalahkan, hal ini menjadi koreksi bersama bahwa soal-soal matematika dalam penilaian PISA lebih menekankan pada kemampuan bernalar, memecahkan masalah, dan berargumen, daripada mengukur daya ingat dan perhitungan. Sedangkan, hasil penelitian di beberapa sekolah Indonesia menunjukkan bahwa siswa masih kurang terlatih dalam menyelesaikan soal permasalahan yang memerlukan pemikiran logis dan aplikatif. Mereka cenderung lebih menyukai dan terbiasa dengan jawaban teoritis dan prosedural. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan soal-soal yang memerlukan penalaran logis dalam pembelajaran sebagai fokus utama untuk perbaikan program pendidikan di Indonesia.

Prestasi akademik siswa tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif seperti keyakinan siswa terhadap kemampuan yang

⁶ PISA 2018, *Insights and Interpretations* (Paris: OECD Publishing, 2019), 7.

dimilikinya. Keyakinan yang dimaksud adalah *self efficacy*. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah *self efficacy* yang merupakan konsep paling penting dari aspek afektif individu. Santrock (2011) mendefinisikan *self efficacy* sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya.⁷ Siswa yang memiliki *self efficacy* yang kuat akan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan ujian. Dengan kata lain, siswa dengan *self efficacy* yang tinggi dapat melakukan pekerjaan dengan baik.

Self efficacy merupakan aspek psikologis yang memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam pemecahan masalah, terutama dalam konteks matematika, di mana tingkat kecemasan cenderung meningkat sejalan dengan ketidakyakinan individu terhadap kemampuan mereka.

Salah satu cara yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran efektif, menyenangkan, bermakna dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa serta meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy* siswa adalah pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Anita Lie (2002), pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.⁸ Model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur.⁹

⁷ Jhon W. Santrock, *Educational Psychology 5th ed.* (NY: McGraw-Hill, 2011), 10.

⁸ Anita Lie, *Cooperative Learning: Memperaktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana, 2002), 8.

⁹ Tukiran T., Efi M. F., dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), 55.

Teams games tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa berkontribusi secara aktif dalam kelompok yang dibentuk, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Adapun keutamaan dan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah mampu menciptakan kondisi yang bervariasi dalam proses pembelajaran, karena terdapat unsur permainan dan turnamen.

Sebagaimana firman Allah SWT. dalam Q.S. Al-Baqarah: 148 yang menjelaskan tentang perintah Allah SWT. untuk berlomba-lomba dalam hal kebaikan.

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْحَيْرَاتِ ۚ إِنَّ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ۝ ١٤٨

Ayat ini mencerminkan nilai-nilai kompetisi yang sehat, seperti semangat berlomba atau berkompetisi untuk kebaikan dan peningkatan diri. Oleh karena itu, kita merujuk pada prinsip ini saat menjalankan turnamen atau permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Selain memilih model pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran membantu membangkitkan motivasi dan minat siswa, serta memudahkan pemahaman, penyajian data, dan penafsiran informasi.¹⁰

Dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 31 Allah SWT berfirman:

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka, 2013), 15-16.

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يُؤَيِّلَتِي
 أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ
 النَّادِمِينَ ۝ ٣١

Ayat tersebut mengilustrasikan bagaimana Allah menggunakan seekor burung gagak sebagai media pembelajaran bagi Qabil. Hal ini mencerminkan pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, di mana guru perlu menggunakan media yang efektif untuk menyampaikan materi kepada murid agar dapat dipahami dengan baik.¹¹

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, disini peneliti menghadirkan media ular tangga dan alat peraga 3D, yang diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, efektif dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy* siswa.

Media ular tangga adalah media pembelajaran yang didasarkan pada permainan tradisional ular tangga yang dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menarik minat siswa terhadap matematika, meningkatkan literasi matematis, dan memupuk *self efficacy* siswa. Penelitian sebelumnya, Nurhadi Yusran (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan melibatkan siswa dalam diskusi serta pemecahan masalah matematika.¹²

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 136.

¹² Nurhadi Yusran, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Adapun alat peraga 3D menurut Sudjana, Rondhi, dan Sumartono (2011) adalah alat yang memiliki panjang, lebar, tinggi, memiliki volume dan menempati ruang, serta dapat diamati dari berbagai sudut pandang. Pemanfaatan alat peraga tersebut ialah agar siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak seperti sisi datar dan bentuk geometris dengan lebih baik. Hal ini membantu mempercepat pemahaman mereka dan meningkatkan minat serta motivasi dalam pembelajaran matematika. Alat peraga 3D disini mencakup kerangka dan bangun ruang kubus, balok, prisma, dan limas.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMPN 5 Alalak, didapatkan informasi yang peneliti jadikan data pokok awal yaitu rata-rata hasil ulangan matematika semester 1 kelas VIII A, VIII B, dan VIII C, sebesar 47,4, 48,7, dan 38,6. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMPN 5 Alalak yaitu 70. Disampaikan juga pembelajaran matematika belum pernah menggunakan model pembelajaran selain konvensional. Selain itu berdasarkan RPP guru, sudah menerapkan pembelajaran dan penilaian berdasarkan indikator literasi matematis, namun tingkat literasi matematis siswa dinilai masih sangat kurang, begitu juga dengan tingkat *self efficacy* siswa.

Salah satu materi yang dianggap perlu diberikan pemahaman lebih kepada siswa adalah materi bangun ruang sisi datar, karena merupakan salah satu materi penting dalam matematika dengan topik yang memerlukan

Tournaments melalui Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar”, (*Skripsi*: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2016), 59.

pemahaman konsep yang kuat. Selain itu, materi ini juga sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh sebagai latihan untuk meningkatkan literasi matematis mereka.

Materi bangun ruang sisi datar merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika di SMP/MTs kelas VIII pada semester genap kurikulum K13. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VIII dan kelas IX, didapatkan informasi bahwa mereka menghadapi kesulitan memahami gambar atau unsur bangun ruang sisi datar hanya dengan melihat buku paket, kesulitan mengingat rumus-rumus, kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita pada materi bangun ruang sisi datar, serta ketidakpercayaan diri tampak menjadi hambatan dengan siswa menunjukkan minimnya keyakinan pada kemampuan matematika mereka.

Begitupun halnya dengan guru mata pelajaran Matematika, mengatakan bahwa materi bangun ruang sisi datar merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa untuk dikuasai. Hal ini dikarenakan materi tersebut dianggap abstrak bagi siswa. Pada materi ini, siswa pada umumnya masih kesulitan memahami konsep, kendala dalam keterampilan berhitung, kesulitan memecahkan masalah, kesulitan memahami simbol, dan penggunaan proses yang keliru. Selain itu, tidak adanya ketersediaan media atau alat peraga yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hal inilah yang menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SMPN 5 Alalak dan mengambil materi bangun ruang sisi datar sebagai materi dalam penelitian.

Bertolak ukur dari semua pernyataan di atas maka dari itu peneliti ingin melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Ular Tangga dan Alat Peraga 3D pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dilihat dari Literasi Matematis dan *Self Efficacy* Siswa Kelas VIII SMPN 5 Alalak Tahun Ajaran 2022/2023”**.

B. Definisi Operasional

Memperjelas maksud judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka secara operasional ditegaskan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja dalam tim kecil untuk mencapai tujuan bersama. Prosesnya mencakup pembentukan tim, pembelajaran materi, permainan, turnamen, rotasi peran, kuis tim, kuis individu, pengawasan guru, penilaian, dan penghargaan. Model ini mendorong kerja sama, tanggung jawab, kompetisi sehat, dan pengembangan pemahaman siswa.

2. Media Ular Tangga

Permainan ular tangga melibatkan pemain dalam perjalanan di atas papan menggunakan dadu dan pion sebagai perwakilan mereka. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, sehingga perwakilan bergantian berusaha mencapai titik tertinggi papan dengan melompati petak-petak sesuai lemparan

dadu, sambil menjawab kartu pertanyaan berdasarkan nomor petak. Setiap petak mewakili nomor dan konsep soal bangun ruang sisi datar pada kartu pertanyaan. Pemain bisa naik atau turun tergantung pada petak mereka mendarat, yang ditentukan oleh “tangga” atau “ular”. Tujuan utama permainan adalah mencapai titik akhir papan lebih cepat dari kelompok lain.

Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang edukatif, karena merupakan permainan kompetisi antar siswa yang saling berinteraksi dan mematuhi aturan tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, media ular tangga dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy* siswa.

3. Alat Peraga 3D

Alat peraga 3D pada penelitian ini adalah benda-benda atau model tiga dimensi yang digunakan untuk mengilustrasikan dan memvisualisasikan bangun ruang sisi datar. Alat peraga memungkinkan siswa untuk melihat struktur dan sifat-sifat bangun ruang tersebut secara lebih konkret, dan memudahkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep geometri dalam tiga dimensi. Alat peraga 3D pada penelitian ini meliputi kerangka dan bangun ruang kubus, balok, prisma, dan limas.

4. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang dengan sisi-sisi yang memiliki bentuk datar, seperti kubus, balok, prisma, dan limas, di mana sisi-sisi bangun tersebut dapat berbentuk segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, dan

sebagainya. Pembahasan pada materi bab ini meliputi pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan, dan volume dari bangun ruang sisi datar.

5. Literasi Matematis

Literasi matematis adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, dan mengomunikasikan konsep matematika dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Ini mencakup pemahaman terhadap konsep dasar matematika, kemampuan memecahkan masalah matematika, dan keterampilan menerapkan matematika dalam konteks praktis. Literasi matematis sangat penting karena matematika adalah keterampilan inti yang diperlukan dalam berbagai profesi dan keputusan kehidupan sehari-hari. Dengan literasi matematis yang baik, individu dapat lebih mandiri dalam menghadapi tantangan matematika yang mereka hadapi.

Tingkat literasi matematis ini diukur melalui soal uraian dalam tes literasi matematis. Dalam metode ini, individu diminta untuk menjawab pertanyaan matematis secara tertulis dengan menguraikan solusi atau langkah-langkah yang mereka gunakan dalam menyelesaikan masalah matematis yang diberikan. Tes uraian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang kemampuan individu dalam menerapkan konsep matematis dan menjelaskan pemecahan masalah mereka.

6. *Self Efficacy*

Self efficacy merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Ini adalah konsep yang diusulkan oleh Albert Bandura dan berkaitan dengan sejauh mana seseorang merasa mampu untuk mengatasi tantangan, mengatasi hambatan, dan mencapai kesuksesan dalam aktivitas yang mereka lakukan. *Self efficacy* memainkan peran penting dalam motivasi dan perilaku manusia, karena keyakinan akan kemampuan diri dapat memengaruhi upaya, ketekunan, dan pencapaian individu. Dalam penelitian ini, tingkat *self efficacy* diukur melalui angket *self efficacy* yang diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang sudah ditentukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D?
3. Bagaimana *self efficacy* siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

4. Bagaimana *self efficacy* siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D?
5. Apakah terdapat perbedaan signifikan dalam literasi matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D.
3. Mengetahui *self efficacy* siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Mengetahui *self efficacy* siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D..

5. Mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam literasi matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

E. Signifikansi Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan memiliki dampak sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya pendidikan matematika, yakni terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D pada materi bangun ruang sisi datar, serta hubungan antara model pembelajaran, literasi matematis, dan *self efficacy* dalam konteks pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Peningkatan pembelajaran: Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran kooperatif dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

- 2) Peningkatan literasi matematis: Penelitian ini membantu meningkatkan literasi matematis siswa melalui pendekatan interaktif dan penggunaan media yang mendukung pemahaman konsep matematika.
- 3) Peningkatan *self efficacy*: Penelitian ini juga berpotensi meningkatkan *self efficacy* siswa melalui aktivitas berbasis permainan dan turnamen yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian hasil belajar siswa dalam matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para pendidik tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media dalam mengajar matematika, sebagai strategi yang dapat meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy* siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi kebijakan sekolah dalam meningkatkan standar pembelajaran di SMPN 5 Alalak.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengaruh model pembelajaran terhadap literasi matematis dan *self efficacy* siswa.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi perbandingan atau referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama atau terkait, untuk mengembangkan pemahaman lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran dalam konteks pembelajaran matematika.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Yushendra Kusuma pada tahun 2013, berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII-A SMP Budi Mulia Minggir Sleman Tahun Ajaran 2012-2013 pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Prisma dan Limas”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi luas permukaan dan volume prisma dan limas di kelas VIII SMP Budi Mulia Minggir Sleman, Yogyakarta.¹³

¹³ Yushendra Kusuma, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII-A SMP Budi Mulia Minggir Sleman Tahun Ajaran 2012-2013 pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Prisma dan Limas”, (*Skripsi*: Universitas Sanata Dharma, 2013), 68, <https://123dok.com/document/yn011jz-efektivitas-penggunaan-pembelajaran-kooperatif-tournament-minggir-sleman-bahasan.html>.

Penelitian oleh Yushendra Kusuma memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya meliputi: a) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; b) tingkatan kelas yang sama, yaitu kelas VIII; c) materi yang sama, yaitu Bangun Ruang Sisi Datar; dan d) jenis penelitian yang sama, yaitu eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif.

Sedangkan perbedaannya mencakup: a) sampel, populasi, dan lokasi penelitian yang berbeda; b) meskipun menggunakan model pembelajaran yang sama, penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga dan alat peraga 3D bangun ruang sisi datar; c) materi yang diambil lebih luas, mencakup seluruh bab, termasuk kubus dan balok, selain prisma dan limas; serta d) variabel terikat yang berbeda, di mana penelitian ini fokus pada literasi matematis dan *self efficacy* siswa, sedangkan penelitian Yushendra Kusuma fokus pada hasil belajar dan minat belajar siswa.

2. Penelitian oleh Nurhadi Yusran pada tahun 2016, berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* melalui Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar".

Hasil penelitian ini menunjukkan: a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media ular tangga oleh guru kimia di MAN Kuta Baro Aceh Besar berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. b) Hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media ular tangga. Analisis data dari perencanaan hingga refleksi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media ular tangga

pada materi koloid kimia menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar.¹⁴

Penelitian oleh Nurhadi Yusran memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah: a) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; dan b) penggunaan media ular tangga. Perbedaannya adalah: a) sampel, populasi, dan lokasi penelitian yang berbeda; b) bahan ajar yang berbeda, di mana penelitian Nurhadi Yusran berfokus pada materi koloid kimia sedangkan penelitian ini berfokus pada bangun ruang sisi datar dalam matematika; dan c) variabel terikat yang berbeda, dengan penelitian Nurhadi Yusran berfokus pada hasil belajar siswa, sementara penelitian ini berfokus pada literasi matematis dan *self efficacy* siswa.

3. Penelitian oleh Murdani Hidayaturrahman pada tahun 2019, berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Ular Tangga 3D (ULTRA 3D) pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin"

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: a) Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D (kelas eksperimen) dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa media ular tangga 3D (kelas kontrol). b) Hasil

¹⁴ Nurhadi Yusran, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* melalui Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar", (*Skripsi*: UIN Ar-Raniry, 2016), 59, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1545>.

belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu $81,10 > 52,79$. c) Persentase hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D mencapai 79,99%, yang termasuk dalam kualifikasi sangat tinggi dan tinggi, serta dianggap tuntas secara klasikal. d) Penggunaan media ular tangga 3D dengan model pembelajaran TGT pada materi bangun ruang sisi lengkung di Kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019 efektif.¹⁵

Penelitian oleh Murdani Hidayatullah memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah: a) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; b) penggunaan media ular tangga; dan c) jenis penelitian adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya meliputi: a) sampel, populasi, dan lokasi penelitian yang berbeda; b) bahan ajar yang berbeda, di mana penelitian ini berfokus pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX, sedangkan penelitian ini pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII; dan c) variabel terikat yang berbeda, dengan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa, sementara penelitian ini berfokus pada literasi matematis dan *self efficacy* siswa.

¹⁵ Murdani Hidayatullah, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Ular Tangga 3D (ULTRA 3D) pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin", (*Skripsi: UIN Antasari*, 2019), 92, <https://idr.uin-antasari.ac.id/11432/>.

4. Penelitian oleh Muhammad Ilham pada tahun 2021, dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis dan *Self Efficacy* Siswa"

Penelitian ini membuktikan bahwa hasil tes kemampuan literasi matematis dan *self efficacy* siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.¹⁶

Penelitian oleh Muhammad Ilham memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya yaitu: a) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; b) fokus pada literasi matematis dan *self efficacy* siswa sebagai variabel terikat; serta c) menggunakan pendekatan kuantitatif dalam eksperimen semu. Perbedaannya terletak pada: a) sampel, populasi, dan lokasi penelitian; serta b) metode pengambilan materi ajar dan penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

¹⁶ Muhammad Ilham, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dan *Self Efficacy* Siswa", (*Skripsi*: IAIN Syekh Nurjati, 2021), 70, <https://repository.syekhnurjati.ac.id/8900/>.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan literasi matematis siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

I. Sistematika Penulisan

Agar penulisan dan pemahaman isi skripsi ini lebih mudah, penulis telah menyusun lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I - Pendahuluan: Berisi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu, Hipotesis Penelitian, Asumsi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II - Kajian Teori dan Kerangka Pikir: Pada kajian teori membahas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Model Pembelajaran Konvensional, Media Pembelajaran Ular Tangga dan Alat Peraga 3D, Bangun Ruang Sisi Datar, Literasi Matematis, serta *Self Efficacy*. Bab ini juga mencakup Kerangka Pikir.

BAB III - Metode Penelitian: Meliputi Jenis dan Pendekatan Penelitian, Metode Penelitian, Setting Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Teknik Validasi dan Keabsahan Data, serta Prosedur Penelitian.

BAB IV - Hasil Penelitian dan Pembahasan: Berisi hasil penelitian yang meliputi Deskripsi Lokasi Penelitian, Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran, Deskripsi Data Hasil Penelitian, Analisis Statistik Deskriptif, dan Analisis Statistik Inferensial Hasil Tes Literasi Matematis. Bab ini juga berisi Pembahasan.

BAB V - Penutup: Berisi Simpulan dan Saran.