

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang, segala bidang kehidupan mengalami kemajuan, termasuk pendidikan. Pendidikan dimaknai sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya dan tidak ada batas usia tertentu.¹ Pada dasarnya pendidikan adalah sebuah proses untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di kehidupan manusia. Oleh sebab itu, pendidikan menempati peringkat tertinggi dalam kebutuhan manusia. Mengutip pernyataan Proopert Lodge, bahwa “*life is education and education is life*”, artinya manusia akan selalu bersamaan dengan pendidikan, dan demikian sebaliknya.² Pendidikan memegang peranan krusial dalam kemajuan sebuah negara yakni dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Jika kualitas sumber daya manusia meningkat maka negara akan semakin maju. Dengan adanya pendidikan, potensi individu dapat ditingkatkan untuk menciptakan individu yang unggul dan mendorong perkembangan yang lebih bagi masyarakat.³ Salah satu cara untuk mengembangkan potensi individu adalah melalui pembelajaran di sekolah, diantaranya yaitu pembelajaran matematika.

Matematika ialah bidang studi yang mempunyai peran krusial dalam mengasah potensi seseorang. Hal ini tampak dari matematika yang diimplementasikan di tiap-tiap jenjang pendidikan. Dengan mempelajari matematika, siswa dapat mengembangkan pola pikir yang memungkinkan mereka untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan konsep matematika di dunia nyata.⁴ Matematika merupakan

¹ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014).

² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Bara Kota Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018).

³ I Ketut Sudarsana, “Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upayapembangunan Sumber Daya Manusia,” *Jurnal Penjaminan Mutu* 1, no. 1 (2016): 1, <https://doi.org/10.25078/jpm.v1i1.34>.

⁴ Ruminda Hutagalung, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Budaya Toba Di Smp Negeri 1Tukka,” *Journal of Mathematics Education and Science* ISSN, no. 2 (2017): 70.

pondasi pengetahuan dasar yang digunakan sebagai alat untuk memahami ilmu-ilmu lainnya. Seperti yang dikatakan oleh Carl Friederich Gauss bahwa “*Mathematics is the queen and servant of science*” yang bermakna matematika adalah ratu dan juga sebagai pelayan bagi ilmu pengetahuan, dimana matematika tidak bergantung dengan ilmu yang lain dan selalu ada melayani ilmu pengetahuan lain.⁵ Oleh karena itu, matematika tidak hanya ilmu yang digunakan untuk keperluan matematika itu sendiri, melainkan diaplikasikan oleh ilmu lain seperti sains, teknologi, maupun ilmu agama.⁶

Pada hakikatnya, matematika sangat bermanfaat dan berperan dalam berbagai macam penerapan dalam kehidupan. Kontribusi matematika dalam kehidupan nyata tercermin dari beragam aspek yang menggunakan konsep matematika, termasuk aljabar, kalkulus, aritmatika, hingga geometri.⁷ Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan nyata, dirasa untuk mendorong pentingnya pemahaman serta penguasaan matematika oleh setiap individu dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Siswa dituntut harus memiliki lebih dari sekadar kemampuan berhitung, namun juga diharapkan memiliki kemampuan berpikir yang rasional, analitis, imaginative, serta inovatif dalam memecahkan suatu masalah.⁸ Dengan demikian, kebutuhan dalam kehidupan menuntut setiap individu memiliki kemampuan matematika. *National Council of Teacher Mathematics* (NCTM) mengesahkan lima kemampuan matematis yang penting untuk dikuasai dalam pembelajaran matematika, yaitu kemampuan penalaran matematis, kemampuan representasi matematis, kemampuan koneksi matematis, kemampuan komunikasi matematis, dan kemampuan pemecahan masalah matematis.

⁵ Wahyudi Wahyudi, Hardi Suyitno, and St. Budi Waluya, “Dampak Perubahan Paradigma Baru Matematika Terhadap Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika Di Indonesia,” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2018): 38–47, <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2315>.

⁶ Abidin Yunus, Tita Mulyati, and Hana Yunansah, *PEMBELAJARAN LITERASI: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

⁷ Ernawati et al., *Problematika Pembelajaran Matematika*, ed. Mohammad Supratman, *Problematika Pembelajaran Matematika*, vol. 1 (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

⁸ Indrawati, Fiqi Annisa, and Wardono, “Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Dan Pembentukan Kemampuan 4C,” *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2* (2019): 247–67.

Kelima kemampuan tersebut tercakup dalam kemampuan literasi matematika.⁹

Literasi matematika adalah kemampuan individu untuk merumuskan, menggunakan, dan menginterpretasikan konsep matematika dalam berbagai situasi, termasuk melakukan penalaran secara matematis dan penggunaan konsep, langkah-langkah, dan informasi yang konkret untuk menjelaskan, memprediksi, atau menggambarkan peristiwa.¹⁰ Siswa sangat perlu menguasai kemampuan literasi matematika karena matematika sangat erat dengan kehidupan nyata sehingga dapat membantu siswa memahami makna dan kegunaan ilmu matematika serta sebagai kemampuan dasar untuk meraih kesuksesan dalam kehidupan.¹¹

Literasi matematika memfokuskan pada siswa untuk dapat menjabarkan, memberikan argumen, dan mengkomunikasikan suatu ide dalam permasalahan matematika secara tepat dalam kehidupan nyata. Dengan memahami literasi matematika, seseorang mampu menggambarkan logika matematis untuk diterapkan pada kehidupan, komunitas, dan masyarakatnya. Literasi matematika juga memungkinkan seseorang dapat mengambil kesimpulan dengan menggunakan pemikiran matematis yang bermakna sehingga mampu menghadapi permasalahan di dunia nyata.¹²

Berdasarkan asesmen internasional yang dilaksanakan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* Tahun 2018, kemampuan literasi matematika siswa Indonesia tergolong dalam taraf yang rendah. Dalam kemampuan literasi matematika sejumlah 28% siswa Indonesia mencapai level 2 yaitu kelompok soal dengan skala rendah (rata-rata OECD pada level 2 adalah 76%). Artinya siswa mampu mengartikan dan mengenali tanpa instruksi langsung, serta dapat mempresentasikan suatu keadaan secara matematis. Dan

⁹ Yunus, Mulyati, and Yunansah, *PEMBELAJARAN LITERASI: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*.

¹⁰ OECD, *PISA 2012 Assesment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy, Autistic States in Children* (Paris: OECD Publishing, 2013)

¹¹ Ahmad Muzaki and Masjudin, "Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (3) (2019): 493–502.

¹² Masjaya and Wardono, "Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Meningkatkan SDM," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 1* (2018): 571.

sejumlah 1% siswa Indonesia mendapatkan nilai di level 5 yaitu kelompok soal dengan skala tinggi (rata-rata OECD pada level 5 yaitu 11%). Artinya hanya sekitar 1% siswa mampu memodelkan keadaan yang kompleks secara matematis dan mampu mengevaluasi strategi pemecahan masalah yang sesuai dan efektif untuk diterapkan.¹³

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di MA Mazro'atul Huda Wonorengo, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM dalam ulangan harian. Hal ini menyebabkan siswa kurang mampu menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Sebagian besar siswa mengalami kekeliruan ketika menyelesaikan tugas-tugas kontekstual dan ketika dihadapan dengan soal matematika, siswa masih kesulitan dalam menentukan rumus yang sesuai untuk menjawab soal atau permasalahan yang ada. Hanya sedikit siswa yang mampu memahami sampai dengan memecahkan soal dengan prosedur sistematis. Disamping itu, ketika guru memberikan soal yang berbeda dari contoh yang diajarkan, siswa seringkali mengeluh tidak dapat menyelesaikan persoalan karena siswa kurang mampu menalar secara matematis dan memahami konsep matematika untuk menemukan jawaban dari permasalahan. Permasalahan tersebut menunjukkan beberapa aspek literasi matematika kurang tercapai dengan maksimal.¹⁴

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika di MA Mazro'atul Huda Wonorengo, beliau mengatakan permasalahan yang dihadapi siswa terkait literasi matematika disebabkan karena kurangnya minat belajar matematika dan siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang terdapat banyak rumus dan perhitungan yang sangat rumit dan sulit. Sehingga selama pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang memperhatikan guru yang sedang menerangkan sedangkan siswa yang lain hanya menyibukkan diri dengan bermain, tidur, berbicara dengan temannya, bahkan ada yang izin keluar kelas hanya untuk menghindari pembelajaran matematika. Akibatnya ketika guru memberikan soal dan meminta untuk mengerjakannya, siswa kurang bisa memecahkan persoalan matematika dengan tepat. Hal ini juga disebabkan karena kurangnya keyakinan diri pada

¹³ OECD, *Programme for International Student Assessment (PISA)*, (PISA, 2018).

¹⁴ Wawancara dengan salah satu guru matematika di MA Mazro'atul Huda Wonorengo Demak

siswa untuk dapat menyelesaikan soal yang tidak biasa ditemui dan memerlukan penyelesaian yang kompleks. Secara psikologis siswa tidak yakin mampu menyelesaikan soal yang dianggap sulit.¹⁵

Aspek psikologis tersebut menjadi penting bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu aspek psikologis yang dimaksud adalah *self efficacy*. *Self efficacy* identik dengan kepercayaan diri atau keyakinan diri pada seseorang.¹⁶ Bandura mengatakan bahwa *self efficacy* ialah keyakinan individu mengenai kemampuannya dalam merencanakan dan mengatasi tindakan yang diperlukan untuk menghadapi situasi di masa depan.¹⁷ *Self efficacy* memegang peranan yang sangat krusial dalam kehidupan nyata karena keyakinan pada diri seseorang akan menunjukkan sikap yakin terhadap segala hal, namun jika seseorang tidak memiliki keyakinan diri maka akan selalu merasa takut dan bimbang untuk mengambil tindakan. Dengan keyakinan diri tersebut mampu mempengaruhi pemikiran, tindakan, dan motivasi diri seseorang.¹⁸

Self efficacy dapat mempengaruhi prestasi matematika.¹⁹ Dalam matematika *self efficacy* dapat diartikan sebagai keyakinan siswa terhadap kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematika. *Self efficacy* yang dimiliki siswa dalam memecahkan permasalahan matematika bisa memengaruhi hasil belajar matematika siswa.²⁰ Siswa yang mempunyai tingkat *self efficacy*

¹⁵ Wawancara dengan salah satu guru matematika di MA Mazro'atul Huda Wonorengo Demak

¹⁶ Muhammad Gilar Jatisunda, "Hubungan Self-Efficacy Siswa SMP Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* 1, no. 2 (2017): 24–30.

¹⁷ Ratna Widiyanti Utami and Dhoriva Urwatul Wutsqa, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self-Efficacy Siswa SMP Negeri Di Kabupaten Ciamis," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2017): 167

¹⁸ Sri Florina, "Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 2 (2019): 386–91, <https://journal.universitas pahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/667/752>.

¹⁹ Muhammad Gilar Jatisunda, "Hubungan Self-Efficacy Siswa SMP Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* 1, no. 2 (2017): 24–30.

²⁰ Baihaki, Lu'luil Mknun, and Rahmatya Nurmeidina, "SELF-EFFICACY SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING DI MA MIFTAHUL 'ULUM TUYAU," *Jurnal Cendekia □: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2022): 1–9, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1618>.

yang tinggi akan memberikan dorongan, keberanian, dan tekad kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Begitu juga sebaliknya, siswa yang mempunyai tingkat *self efficacy* yang rendah akan menjauhi tugas-tugas yang sulit dan mudah menyerah apabila dihadapkan dengan suatu masalah.²¹

Hasil wawancara dengan salah satu guru matematika MA Mazro'atul Huda Wonorengo memperoleh informasi bahwa, siswa di sekolah tersebut memiliki *self efficacy* yang rendah. Diketahui bahwa siswa masih tergolong pasif ketika pembelajaran matematika berlangsung. Kebanyakan siswa sering menyerah dan cenderung menghindari ketika menghadapi soal matematika yang sulit dipecahkan.²²

Self efficacy yang rendah biasanya disebabkan karena siswa tidak ada semangat dan motivasi dalam pembelajaran matematika karena menganggap matematika sebagai pelajaran yang rumit, tidak menarik, dan membosankan sehingga siswa mempunyai sikap pesimis atau tidak percaya diri dalam menyelesaikan masalah matematika. Akibatnya akan mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi tidak maksimal. Hal ini dipertegas dengan hasil penelitian Handayani dan Nurwidawati "Hubungan *Self Efficacy* dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi" yang menunjukkan bahwa semakin rendah *self efficacy*nya akan diikuti dengan rendahnya prestasi belajar.²³

Kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa yang rendah dikarenakan adanya kegiatan pembelajaran matematika yang terlalu monoton. Hal ini ditandai dengan cara mengajar guru yang masih menerapkan model pembelajaran langsung yang dominan menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran matematika. Akibatnya ketertarikan dalam belajar menjadi kurang dan siswa merasa jenuh ketika pembelajaran matematika berlangsung. Oleh sebab itu perlu adanya pembaruan

²¹ Nugrahaning Nisa Alifia and Intan Aulia Rakhmawati, "Kajian Kemampuan Self-Efficacy Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah," *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 5, no. 1 (2018): 44–54, <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/26024/18242>.

²² Wawancara dengan salah satu guru matematika di MA Mazro'atul Huda Wonorengo Demak

²³ Febrina Handayani and Desi Nurwidawati, "Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi," *Character* 1, no. 2 (2013): 1–5, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/1868/5240#:~:text=Data prestasi belajar diperoleh berdasarkan nilai raport siswa.>

dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa. Allah SWT menyatakan dalam Al-Qur'an surat ar-Ra'd ayat 11, berbunyi:

لَهُر مَعْقَبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِن خَلْفِهِ سَخَفُطُونَهُر مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ
 إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ
 بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ

Artinya : “Baginya (manusia) ada (malaiikat) yang selalu menemaninya secara bergantian di depan dan di belakangnya, dan mereka menjaganya sesuai dengan perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka berubah dalam diri mereka sendiri. Jika Allah ingin mendatangkan keburukan bagi suatu kaum, maka tidak ada seorang pun yang dapat menolaknya dan sama sekali tidak ada pelindung bagi mereka kecuali Allah.”²⁴

Ayat tersebut menyatakan bahwa perubahan dalam keadaan suatu kaum tidak akan terjadi kecuali jika kaum tersebut yang menginisiasi perubahan tersebut.²⁵ Hal ini relevan dengan fokus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti berharap adanya inovasi dalam metode pembelajaran matematika. Inovasi yang diharapkan adalah pembaharuan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan terbiasa menyelesaikan masalah kontekstual dengan pengetahuan matematika yang dimiliki dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa. Karena pada dasarnya proses pembelajaran yang dilaksanakan harus didasarkan pada suatu sistem yang baik yaitu dengan menentukan strategi, pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang cocok

²⁴ Alquran, ar-Ra'd ayat 11, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Surabaya: Departemen Agama RI, CV Fajar Mulya)

²⁵ Aisyah Nabila, Maya Sari Dewi, and Samsir Damanik, “Tafsir Ayat-Ayat Tentang Motivasi Kerja,” *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* 2, no. 1 (2021): hal 78, <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrсс>.

dengan kemampuan siswa, sehingga mampu menentukan keberhasilannya dalam proses pembelajaran matematika.²⁶

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi matematika dan keyakinan diri pada siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan kontekstual. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas semua siswa tanpa adanya perbedaan status untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dan mengandung unsur permainan dan turnamen.²⁷ Kegiatan pembelajaran dengan permainan yang disusun sesuai model pembelajaran TGT membantu meningkatkan kenyamanan siswa dengan tetap mengedepankan semangat kerjasama, kewajiban, kompetisi yang adil dan keikutsertaan dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT siswa akan tertarik serta menumbuhkan minat dalam belajar matematika.²⁸

Model TGT tersebut perlu diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa lebih maksimal. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual ialah rancangan pembelajaran yang memungkinkan guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan nyata siswa dan memitivasi mereka untuk mengaitkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka termasuk aspek-aspek pribadi, sosial dan budaya.²⁹ Melalui pendekatan kontekstual siswa bisa belajar lebih terfokus karena guru berperan sebagai pengarah selama proses

²⁶ Raja Lottung Siregar, “Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, Dan Taktik,” *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2021): 63–75.

²⁷ Nurun Najmi et al., “The Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (Tgt) on Student’S Learning Achievement,” *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2021): 246–58, <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>.

²⁸ Arlina et al., “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung,” *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* Vol 1, no. No 4 (2023): Hal 1 21-32.

²⁹ Taniredja, Faridli, and Harmianto, “MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF,” (Bandung: ALFABETA, 2011).

pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran.³⁰

Agar proses pembelajaran matematika mudah diterima dengan mudah dan dapat dipahami oleh siswa serta tidak membosankan maka diperlukan media pembelajaran yang menarik. Karena media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam proses pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.³¹ Salah satu media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan model TGT pada pembelajaran matematika adalah permainan ludo matematika (lumatika).³²

Lumatika merupakan sebuah permainan yang menggunakan papan berpetak yang dimainkan oleh dua hingga empat orang pemain, yang bertujuan untuk memindahkan keempat bidak mereka dari titik awal hingga mencapai titik akhir dengan mengandalkan lemparan dadu.³³ Media lumatika yang digunakan dalam penelitian ini terinspirasi dari permainan ludo yang telah dimodifikasi peraturannya. Cara bermain dari lumatika tersebut yaitu tedapat pion sebagai pemain, dimana pemain menjalankan pion mereka sesuai dengan mata dadu yang keluar maka pion tersebut akan berhenti dan diberikan permasalahan matematika.³⁴ Selain itu, karena permainan lumatika merupakan permainan kelompok maka

³⁰ Delfi Eliza, "Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra Di Taman Kanak-Kanak," *PEDAGOGI Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* XIII, no. 2 (2013): 93–106, <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.05277>.

³¹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

³² Ichvita Rachma Unengan, Chusnal Ainy, and Himmatul Mursyidah, "Implementasi Model Kooperatif TGT Dengan Media Ludo Math Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa," *JARTIKA □: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 113–26, <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.21>.

³³ Sendi Ekawan, Marmi Sudarmi, and Diane Noviandi, "Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi," *Junal Radiasi* 06, no. 1 (2015): 1–13, <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/273>.

³⁴ Tri Aniah, Dwi Oktaviana, and Hartono Hartono, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa," *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2022): 51–65, <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i2.441>.

siswa dapat lebih meningkatkan kerjasama yang baik antar siswa. Harapannya, mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Karena adanya permainan akan menambah minat dan ketertarikan siswa selama pembelajaran matematika sehingga dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam memahami dan menganalisis materi pembelajaran.³⁵

Adapun beberapa penelitian terkait variable-variabel yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya ialah penelitian Hasanah, Wijayanti, dan Liesdiani menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan permainan ludo memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.³⁶ Selain itu penelitian Akhsanul In'am dan Eko Sabdo Sutrisno menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat mengembangkan kemampuan efikasi diri serta motivasi belajar matematika siswa secara keseluruhan.³⁷ Penelitian Siti Uswatun Khasanah, dkk membuktikan bahwa kemampuan literasi statistika matematika peserta didik lebih baik dengan menerapkan pembelajaran kontekstual.³⁸

Meskipun beberapa penelitian mengenai model TGT, ludo, pendekatan kontekstual sudah pernah dilakukan, namun perpaduan antara ketiganya belum pernah diteliti. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah yang diteliti yaitu MA Mazro'atul Huda Wonorengo dapat segera terselesaikan. Apalagi di MA Mazro'atul Huda Wonorengo belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT pada pelajaran matematika. Faktor lain dipilih MA Mazro'atul Huda

³⁵ Muhtarom, Nizaruddin, and Sugiyanti, "Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas VII SMP," *Pythagoras* 5, no. 1 (2016): 20–31.

³⁶ Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 104–11, <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.

³⁷ Akhsanul In'am and Eko Sabdo Sutrisno, "Strengthening Students' Self-Efficacy and Motivation in Learning Mathematics through the Cooperative Learning Model.," *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (January 2021): 395–410, <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14123a>.

³⁸ Siti Uswatun Khasanah et al., "Pembelajaran Kontekstual Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Statistika Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 583–92, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4624>.

Wonorengo sebagai tempat penelitian karena rerata nilai UN mata pelajaran matematika tahun 2019 di MA Mazro'atul Huda Wonorengo adalah 33,11 lebih rendah dibandingkan rerata UN Matematika di Kabupaten Demak sebesar 33,62 dan lebih rendah dari rerata UN Matematika tingkat Nasional sebesar 34,17.³⁹ Dalam hal ini peneliti mengambil materi barisan dikarenakan terdapat banyak permasalahan sehari-hari didalamnya, sehingga membutuhkan kemampuan literasi matematika untuk menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan materi barisan. Apalagi materi barisan termasuk materi yang dianggap sulit.⁴⁰ Selain itu daya serap barisan di Kabupaten Demak memiliki rerata 37,69 dimana rerata yang diperoleh lebih rendah dari rerata provinsi yaitu 47,03.⁴¹

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Studi Komparasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Lumatika Berpendekatan Kontekstual dengan Model Pembelajaran Langsung terhadap Literasi Matematika dan *Self Efficacy* Siswa Kelas XI.”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diperoleh berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya yaitu “Manakah yang menghasilkan literasi matematika dan *self efficacy* lebih baik antara siswa yang dikenai model pembelajaran TGT menggunakan media lumatika berpendekatan kontekstual atau siswa yang dikenai model pembelajaran langsung pada materi barisan kelas XI MA Mazro'atul Huda Wonorengo?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat yaitu untuk mengetahui hasil literasi matematika dan *self efficacy* lebih baik antara siswa yang dikenai model pembelajaran TGT menggunakan media lumatika berpendekatan kontekstual atau siswa yang dikenai model pembelajaran langsung pada materi barisan kelas XI MA Mazro'atul Huda Wonorengo.

³⁹ Pusmenjar Kemendikbud, *Laporan Hasil Ujian Nasional*, 2019.

⁴⁰ Sri Yelinda Tama, “ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR METAFORA PADA MATERI BARISAN DAN DERET DI KELAS XI SMA NEGERI 1 GORONTALO UTARA,” *Jurnal Edumatica* 1, no. 1 (2019): 1–6.

⁴¹ Kemendikbud, *Laporan Hasil Ujian Nasional*.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mengenai penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media lumatika berpendekatan kontekstual terhadap literasi matematika dan *self efficacy* siswa bagi pembaca dan juga dapat digunakan sebagai sumber literatur yang berguna untuk penelitian-penelitian di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Madrasah

Madrasah dapat memperbaiki kualitas model pembelajaran yang diterapkan sehingga dapat mengoptimalkan kinerja para guru dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa. Sekolah juga dapat menghimbau guru untuk menerapkan model pembelajaran TGT.

b. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan permainan ludo matematika dalam mengajar untuk meningkatkan minat belajar matematika dan dipadukan dengan pendekatan kontekstual sehingga dapat meningkatkan literasi matematika dan *self efficacy* siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT menggunakan pendekatan kontekstual berbantuan permainan lumatika, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran matematika. Selain itu, juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut mengenai model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual berbantuan permainan selain lumatika dan peneliti selanjutnya dapat memadukan model TGT dengan pendekatan lain yang sesuai dengan literasi matematika dan *self efficacy*. Selain itu penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan mengembangkan permainan matematika yang dapat digunakan pada model TGT

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

1. Bagian Awal: Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan kelulusan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan lampiran.
2. Bagian Isi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variable, uji validitas dan reliabilitas instrument, dan Teknik pengumpulan data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berisi laporan hasil penelitian dimulai dari gambaran umum objek yang diteliti serta pembahasan

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yaitu berisi penutup yang mencakup kesimpulan dan saran-saran

3. Bagian Akhir:
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN