

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran matematika, proses belajar tidak hanya berfokus pada penguasaan prosedur, tetapi juga pada pemahaman hubungan antar konsep, kemampuan bernalar secara runtut, serta menyelesaikan masalah secara terstruktur. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan tidak sekadar menghafal rumus, tetapi mampu memahami makna konsep dan menerapkannya dalam berbagai situasi pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir konseptual dan pemecahan masalah siswa secara optimal (Armin & Minarni, 2024:111)

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat memahami dan mengelola berbagai aspek kehidupan, seperti mengatur keuangan pribadi, merencanakan waktu dengan baik, serta menganalisis data untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat. Selain itu, matematika juga melatih siswa untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya berperan dalam penguasaan konsep akademik, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan berpikir yang bermanfaat dalam kehidupan nyata. (Usman & Sudane, 2025:10). Tanpa pemahaman terhadap konsep dan proses dasar matematika, manusia akan mengalami banyak kesulitan dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan (Tampubolon et al., 2022:450).

Berdasarkan uraian tersebut, penguasaan konsep matematis menjadi aspek fundamental yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika. Penguasaan konsep matematis merupakan dasar utama bagi kemampuan berpikir lebih lanjut (Nurfad et al., 2024). Tanpa penguasaan konsep, siswa hanya akan menghafal rumus dan prosedur secara mekanis tanpa memahami alasan matematis di balik langkah penyelesaian. Selain itu, hubungan antara penguasaan konsep matematis

dan perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi juga terbukti penting. Penelitian dalam IJOEE (*Indonesian Journal of Elementary Education*), menemukan adanya hubungan positif antara penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa. Artinya, peningkatan pemahaman konsep berpotensi meningkatkan kemampuan intelektual lainnya (Kowiyah et al., 2024: 72).

Berkaitan dengan temuan tersebut, kajian teori dalam pendidikan matematika menegaskan bahwa proses pembelajaran dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya. Dalam pembelajaran matematika, konsep dipelajari secara bertahap dari yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sehingga pengetahuan baru dapat dikaitkan dengan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, pemahaman konsep matematis menjadi penting karena memungkinkan siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami makna konsep, mengaitkan berbagai ide matematika, serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Tanpa pemahaman konsep yang baik, siswa cenderung mengalami kesulitan ketika menghadapi soal yang bervariasi dan menuntut penalaran yang lebih mendalam (Usman & Sudane, 2025:30).

Meskipun demikian, realitas pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa penguasaan konsep sebagian besar siswa masih berada pada tingkat sedang hingga rendah dalam pemahaman konsep matematis. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Analisis berdasarkan lima indikator pemahaman konsep menunjukkan bahwa capaian tertinggi terdapat pada indikator mengaplikasikan konsep untuk menyelesaikan masalah dengan persentase 81,48%, yang menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menggunakan konsep secara prosedural. Sebaliknya, capaian terendah terdapat pada indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi dengan persentase 33,33%, yang menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan mengubah konsep ke dalam bentuk simbol, grafik, maupun penjelasan verbal. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih terbatas pada aspek prosedural dan belum sepenuhnya bersifat konseptual (Mukti & Pratiwi, 2025:36).

Untuk memperkuat kondisi tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru serta analisis jawaban siswa. Studi pendahuluan tersebut dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2026 di kelas VIII B SMP Negeri 1 Jatiwangi, dengan tujuan memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih bergantung pada hafalan rumus dalam menyelesaikan soal dan cenderung mengikuti langkah prosedural tanpa memahami alasan matematisnya. Selain itu, ketika diberikan soal dengan bentuk atau konteks yang berbeda, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan strategi penyelesaian. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih bersifat permukaan dan belum mencapai pemahaman konseptual yang mendalam.

Berikut disajikan soal yang diberikan kepada siswa beserta hasil jawaban yang diperoleh.

1. Mengaplikasikan, menghubungkan, dan menjelaskan makna dari suatu konsep matematika. Susunan kursi di sebuah aula membentuk pola sebagai berikut: Baris pertama terdapat 6 kursi, baris kedua 10 kursi, dan baris ketiga 14 kursi.
 - a. Tuliskan pola bilangan dari jumlah kursi pada setiap baris.
 - b. Tentukan jumlah kursi pada baris ke-8.
 - c. Jelaskan bagaimana pola bilangan tersebut membantu kamu dalam menyelesaikan masalah ini.

Baris 1 = 6, Baris 2 = 10, Baris 3 = 14

3) a. 6, 10, 14, ..., 8-11

b. $a = 6$
 $b = 4$

$U_8 = 6 + (8-1) \times 4$
 $= 6 + 7 \times 4$
 $= 6 + 28$
 $U_8 = 34 \text{ kursi}$

c. Polanya ditambah 4

Gambar 1.1 Jawaban Studi Pendahuluan Siswa

Pada soal, siswa mampu menentukan suku ke-n barisan aritmetika menggunakan rumus dengan tepat, namun penjelasan mengenai pola yang terbentuk masih

sederhana dan cenderung bersifat prosedural. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mengandalkan hafalan rumus dibandingkan pemahaman konsep yang mendalam. Indikator pemahaman konsep dalam mengaplikasikan konsep sudah mulai terlihat pada soal-soal rutin, tetapi kemampuan mengaitkan konsep dengan pola, representasi matematis, atau konteks masalah belum berkembang optimal. Akibatnya, pemahaman siswa masih bersifat parsial dan belum terintegrasi secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam, tidak hanya sekadar menggunakan rumus yang telah dihafal.

Jawaban siswa pada poin (c) yang hanya menyatakan “polanya ditambah 4” menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengidentifikasi adanya keteraturan dalam pertambahan jumlah kursi, namun belum sepenuhnya mengaitkan pola tersebut dengan konsep matematika yang lebih formal. Secara konseptual, pola bilangan tersebut merepresentasikan barisan aritmetika dengan beda tetap sebesar 4 pada setiap baris. Pemahaman terhadap keteraturan ini memungkinkan penggunaan rumus suku ke- n untuk menentukan jumlah kursi pada baris tertentu tanpa harus melakukan perhitungan secara berulang dari awal. Dengan demikian, penguasaan konsep pola bilangan tidak hanya membantu siswa menemukan jawaban secara prosedural, tetapi juga mendorong penyelesaian masalah yang lebih sistematis, efisien, dan berbasis pada pemahaman konsep matematis yang mendalam.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelemahan dalam pemahaman konsep tidak hanya menjadi persoalan pada penyelesaian soal-soal rutin, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak yang lebih luas terhadap perkembangan kemampuan kognitif siswa. Rendahnya pemahaman konsep matematis dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam mengaitkan berbagai ide matematika, menafsirkan permasalahan secara tepat, serta menentukan strategi penyelesaian yang sesuai. Dengan demikian, rendahnya pemahaman konsep tidak hanya berdampak pada penurunan hasil belajar dalam jangka pendek, tetapi juga memengaruhi kemampuan siswa dalam merespons tantangan kognitif yang lebih tinggi, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah yang lebih kompleks, serta

beradaptasi dengan materi yang semakin abstrak pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, penguatan pemahaman konsep matematis menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran matematika di sekolah (Safari & Nurhida, 2024: 9820-9821).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman konsep matematis siswa, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mendorong siswa aktif berpikir dan berdiskusi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengartikulasikan pemahamannya secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran kooperatif model *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan motivasi, interaksi, serta hasil belajar siswa apabila diterapkan secara tepat dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, yaitu adanya ketergantungan positif antaranggota, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, serta evaluasi terhadap proses kerja kelompok (Vegetari et al., 2020:1451-1452). Selain itu, integrasi media permainan edukatif seperti ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menurunkan kecemasan belajar matematika (*math anxiety*), dan memfasilitasi siswa untuk bereksplorasi dalam konteks yang kontekstual dan interaktif (Tazkiyah & Gumala, 2025: 878). Kombinasi model *Fan-N-Pick* dan media permainan ular tangga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa melalui interaksi sosial, diskusi kolaboratif, dan pengalaman belajar aktif, sehingga dapat memperkaya makna pembelajaran dan memfasilitasi pemecahan masalah secara kreatif.

Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh capaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga oleh keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, respons tersebut menunjukkan bagaimana siswa memahami hubungan antar materi serta mengungkapkan tingkat kesulitan yang mereka hadapi. Respons siswa dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana mereka mampu mengaitkan konsep yang telah dipelajari dengan konsep lainnya, serta bagaimana mereka menerapkan pemahaman tersebut dalam menyelesaikan permasalahan. Melalui respons yang diberikan, guru juga dapat mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami dengan baik sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat untuk

meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. (Purwati et al., 2025:197). Respons yang positif akan membuat siswa lebih menyukai komponen pembelajaran yang digunakan serta meningkatkan ketertarikan mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Hal ini juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Ahmad et al., 2020:320)

Berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika, di mana sebagian siswa masih kesulitan memahami konsep secara mendalam dan cenderung mengandalkan hafalan rumus dalam menyelesaikan soal. Ketika dihadapkan pada soal dengan bentuk atau konteks yang berbeda, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan strategi penyelesaian serta menghubungkan konsep yang telah dipelajari dengan konsep lainnya. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media permainan ular tangga dipilih sebagai alternatif untuk mendorong interaksi dan diskusi antar siswa dalam membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Penerapan Model *Fan-N-Pick* Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”, yang diharapkan dapat memberikan informasi mengenai efektivitas model dan media tersebut serta memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran matematika di sekolah.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sintaks pembelajaran matematika di kelas yang menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

Sebagai tindak lanjut dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sintaks pembelajaran matematika di kelas yang menerapkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga.
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui respon respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media ajar. Secara teoretis, penelitian ini menambah referensi ilmiah dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media permainan ular tangga dalam meningkatkan penguasaan konsep matematis siswa, serta menunjukkan bagaimana keterlibatan aktif dan interaksi antarsiswa dapat mendukung pemahaman konsep secara lebih bermakna.
 - b. Menjadi bahan referensi dan kajian ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti penggunaan model pembelajaran *Fan-N-Pick* atau pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan dalam pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan penguasaan konsep matematis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga membantu siswa memahami dan menguasai konsep matematis melalui model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media permainan ular tangga.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah pemahaman konsep matematika
- c. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk menerapkan dan mengembangkan pemahaman dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang berpusat pada siswa.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model *Fan-N-Pick* berbantuan media permainan ular tangga pada materi matematika atau jenjang pendidikan yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika yang masih didominasi oleh metode konvensional menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses berpikir menjadi terbatas, sehingga pemahaman konsep matematis belum berkembang secara optimal. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivistik menempatkan siswa sebagai *active learner* yang secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar, bukan sekadar menerima informasi dari guru saja (Tamrin et al., 2011: 41-42)

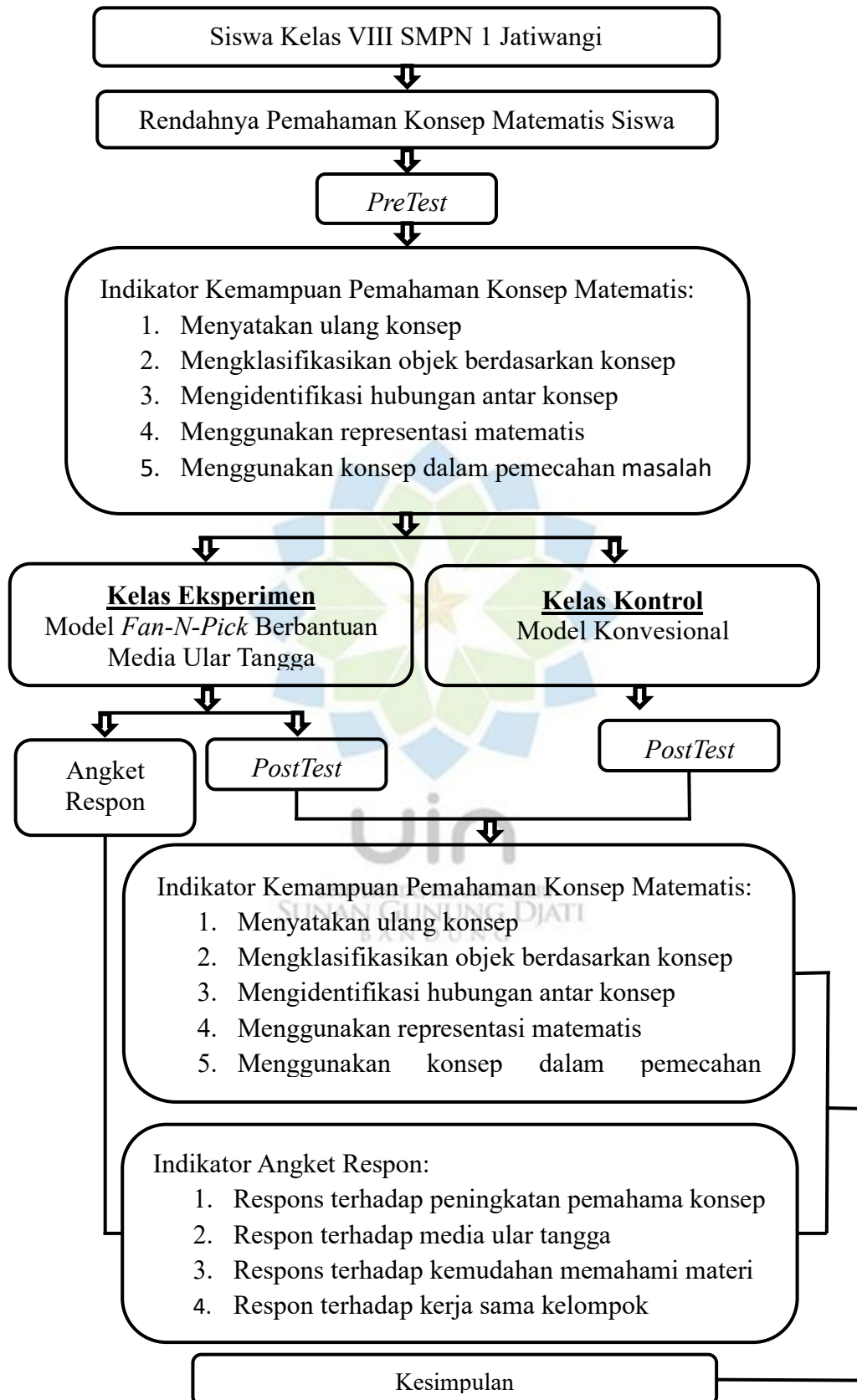
Sejalan dengan prinsip konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan interaksi dan diskusi antarsiswa melalui kerja kelompok dipandang dapat membantu siswa memperjelas dan memperdalam pemahaman konsep. Melalui kegiatan berdiskusi, bertukar pendapat, serta saling menjelaskan ide, siswa memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuannya secara aktif dan menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Prinsip ini didukung oleh berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan

strategi *cooperative learning* memiliki hubungan positif dengan peningkatan hasil belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran matematika, karena siswa belajar secara kolaboratif dalam memecahkan masalah dan memahami konsep yang dipelajari. (Fatikasari et al., 2024:1551-1552).

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, model pembelajaran *Fan-N-Pick* diposisikan sebagai model yang relevan untuk diuji karena menuntut keterlibatan aktif setiap siswa melalui peran bertanya, menjawab, dan memberikan umpan balik. Aktivitas tersebut selaras dengan konsep *active learning*, di mana siswa terlibat secara kognitif dalam proses berpikir selama pembelajaran berlangsung, dan memungkinkan peningkatan pemahaman konsep secara lebih bermakna dibanding pembelajaran yang pasif. Konsep keterlibatan aktif ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan pendekatan aktif konstruktivistik mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Asrinawati et al., 2025: 329-332).

Selain model pembelajaran, penggunaan media seperti permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Metode belajar sambil bermain juga merupakan pendekatan yang efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika (Panjaitan & Suriadi, 2023:129). Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, metode belajar sambil bermain tidak hanya membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Berdasarkan kondisi awal pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif, diduga bahwa penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan nilai Normalized Gain (N-Gain) untuk membandingkan peningkatan kemampuan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis diharapkan dapat menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya, berikut rumusan hipotesis penelitian yang dibuat berdasarkan pada rumusan masalah ke-2 dalam penelitian. Hipotesis ini disusun sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan dan akan diuji kebenarannya melalui analisis data penelitian.

H_0 : Peningkatan kemampuan konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga tidak lebih baik atau sama dengan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

H_1 : Peningkatan kemampuan konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* berbantuan media ular tangga lebih baik atau sama dengan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

Atau

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata N_{gain} kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran Model *Fan-N-Pick* Berbantuan Media Ular Tangga

μ_2 : Rata-rata N_{gain} kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan serta kemampuan matematis siswa. Oleh karena itu, penelitian-penelitian tersebut dijadikan sebagai landasan dalam penelitian ini.

1. Hasil penelitian Nugrahawati dan Sintawati (2021) dengan judul "*Fan-N-Pick: Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengurangi Kecemasan Matematika Siswa*" menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Fan-N-Pick* mampu menurunkan kecemasan matematika siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar secara signifikan, terutama pada aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran

matematika. Temuan ini menunjukkan bahwa struktur kooperatif *Fan-N-Pick* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dalam pembelajaran matematika. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian tersebut menekankan pada hasil belajar dan kecemasan matematika siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa serta memadukan model *Fan-N-Pick* dengan media permainan ular tangga.

2. Hasil Penelitian Dewi (Dewi, 2022) dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Fan-N-Pick dan Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*" menunjukkan bahwa model pembelajaran *Fan-N-Pick* memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMP. Selain itu, disposisi matematis juga berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa, dan secara simultan kedua variabel tersebut memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Fan-N-Pick* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project*. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dalam pembelajaran matematika. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan variabel yang dikaji, di mana penelitian tersebut menitikberatkan pada kemampuan komunikasi matematis dan disposisi matematis siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa serta memadukan model *Fan-N-Pick* dengan media permainan ular tangga sebagai pendukung pembelajaran.
3. Hasil penelitian Setyowati, Budiyo, dan Riyadi (2013) dengan judul "*Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games*

Tournament (TGT) dan Fan-N-Pick pada Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kecemasan Matematika pada Siswa SMP Negeri di Kabupaten Magelang” menunjukkan bahwa model *Fan-N-Pick* memberikan prestasi belajar matematika yang lebih baik pada siswa dengan berbagai tingkat kecemasan matematika dibandingkan metode pembelajaran lain. Temuan ini menunjukkan bahwa *Fan-N-Pick* mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika meskipun terdapat faktor emosional seperti kecemasan. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dalam pembelajaran matematika. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian tersebut menitikberatkan pada prestasi belajar matematika dan kecemasan matematika siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa serta memadukan model *Fan-N-Pick* dengan media permainan ular tangga sebagai pendukung pembelajaran.

4. Hasil penelitian Pratami (2025) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Fan-N-Pick Berbantuan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Self-Efficacy Matematis Siswa*” menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Fan-N-Pick* berbantuan aplikasi *Kahoot!* berada pada kategori sangat baik pada setiap pertemuan. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Fan-N-Pick* berbantuan *Kahoot!* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, di mana model tersebut lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Fan-N-Pick* dan berfokus pada peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa. Namun, perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai media

pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai temuan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Fan-N-Pick* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan berbagai kemampuan matematis siswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Fan-N-Pick* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi tertentu dalam pembelajaran matematika masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model *Fan-N-Pick* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, sekaligus melengkapi dan memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya.

