

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Angkola et al (2021) matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam kelompok MIPA yang sangat penting dan memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dalam aktivitas sehari-hari, seperti melakukan transaksi jual beli, mengukur luas suatu bidang, atau mengenali bentuk bangunan dan benda di sekitar kita, pemahaman matematika sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, mempelajari matematika sejak dini menjadi suatu keharusan, baik di tingkat taman kanak-kanak maupun sekolah dasar. Matematika juga menjadi dasar bagi kelanjutan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 225 Palembang disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satunya adalah anggapan negatif siswa terhadap Matematika yang dianggap sulit dan membosankan, sehingga menurunkan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Selain itu, minat belajar yang rendah juga menjadi hambatan utama, diperparah oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas membuat siswa kesulitan memahami konsep abstrak dalam Matematika. Lingkungan belajar yang kurang mendukung, baik dari segi suasana kelas maupun keterlibatan orang tua, turut memengaruhi semangat belajar siswa. Perbedaan kemampuan awal siswa juga menjadi tantangan tersendiri dalam pencapaian hasil belajar yang merata. rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebanyak 50% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, bahkan cenderung dihindari. Kurangnya minat dan motivasi belajar ini menjadi kendala utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Hidayati et al (2023). Selain itu menurut Sofiasyari et al (2022) hal yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam lingkungan pendidikan adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru, model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang paling umum digunakan di sekolah dasar, hal ini menyebabkan siswa bosan dan berpengaruh terhadap keaktifan siswa dan juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa tentang materi yang diberikan.

Dibutuhkan inovasi terbaru dari guru untuk membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga siswa terlibat secara aktif. Dengan menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat, guru dapat mengubah paradigma matematika yang abstrak dan sulit menjadi menyenangkan (Dewi & Agustika 2020). Menurut Prehaten (2021) model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan guru dalam mengajar. Dalam metode ini, siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Dengan bekerja sama, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Menurut Tabrani & Amin (2023) pembelajaran kooperatif bisa menjadi pilihan karena banyak yang meyakini bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Pendekatan ini juga mengubah peran guru, yang awalnya sebagai pusat pembelajaran, menjadi fasilitator yang mengelola siswa dalam kelompok kecil. Model ini sangat cocok untuk materi yang kompleks dan membantu guru dalam mengembangkan aspek sosial serta interaksi antar siswa. Selain itu, pembelajaran kooperatif memberikan banyak manfaat, terutama dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dan mengembangkan kemampuan mereka melalui kerja sama dalam kelompok.

Dalam penelitian ini peneliti memakai model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Pembelajaran *cooperative learning* dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) melibatkan semua siswa tanpa membedakan status mereka dan mudah digunakan. Model ini menggunakan pendekatan pembelajaran sambil bermain. Peserta didik berpartisipasi dalam permainan dan turnamen yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dan perwakilan dari masing-masing kelompok berusaha mengumpulkan jumlah poin yang sebanyak-banyak untuk setiap kelompok masing-masing Permadi et al (2023) model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) akan lebih efektif jika didukung dengan penggunaan media yang tepat, seperti *Wordwall* yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut Sofiasyari et al (2022) penggunaan media yang mendukung model pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi berbasis web ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, permainan mencocokkan, dan aktivitas interaktif lainnya, yang dapat diunduh serta dibagikan kepada siswa Sudarsono & Mulyani (2021). *Wordwall* ini memiliki keunggulan karena fiturnya permainannya yang interaktif Savira & Gunawan (2022). Dengan menerapkan pembelajaran ini, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berkembang secara seimbang. Penggunaan media *Wordwall* dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa Nisa & Susanto (2022). Oleh karena itu, diharapkan pemanfaatan media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam aspek kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Fauzi & Masrupah (2024) bahwa hasil penilaian tengah semester sebanyak 70% peserta didik kelas IV di MI Miftahul Ulum Pandanarum tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan nilai KKM 70. Hal ini disebabkan karena kurangnya antusias peserta didik terhadap pelajaran Matematika. Peserta didik cenderung berpendapat bahwa pelajaran Matematika itu sulit, tidak mudah dipahami, dan membosankan, apalagi ketika peserta didik sudah menerima materi yang banyak muatan angka dan rumus. Untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran tersebut, pemilihan model

pembelajaran yang menyenangkan bisa mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, agar siswa aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian, peserta didik harus melakukan diskusi antar siswa/kelompok. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada aktivitas ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasannya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian Aprialda et al (2024) berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan. 3) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

Penelitian Sukmawati et al (2025) menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara masih rendah. Permasalahan tersebut disebabkan karena penerapan pembelajaran IPA hanya berfokus pada kegiatan menghafal informasi dan terpaku

pada buku pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah model Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 37 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA kelas IV. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,265 > 2,024$ dengan nilai sig. $0,029 < 0,05$ dengan besar pengaruh $0,5746$ yang menunjukkan memiliki tingkat pengaruh sedang atau G-sedang dengan rentang nilai $0,30 \leq G \leq 0,70$.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "**Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.**" Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang didukung oleh media interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa siswa masih rendah
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurangnya minat siswa dalam pelajaran matematika
3. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan masalah adalah upaya untuk membatasi luas penelitian ini. Batasan masalah yaitu:

1. Siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 225 Palembang
2. Model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar.
3. Model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
4. Materi pembelajaran bangun datar
5. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: Adakah pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning*

tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan, terutama dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Hasilnya dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan metode pengajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran Matematika dapat memberikan proses pembelajaran yang baru dan lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa akan lebih semangat dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai bahan referensi dan wawasan tambahan bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative* berbantuan media

Wordwall, sehingga dapat mendukung upaya peningkatan hasil belajar Matematika siswa di Sekolah Dasar.

3. Bagi peneliti lainnya, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya untuk meningkatkan atau memperluas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Hal ini juga dapat digunakan sebagai dasar atau perbandingan untuk mengevaluasi metode dan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menginspirasi lebih lanjut tentang penerapan model atau media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.