

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan utama bagi kemajuan suatu bangsa, karena melalui pendidikan, bangsa tersebut dapat mencapai perkembangan yang lebih baik. Pendidikan sendiri adalah sebuah sistem yang terdiri dari beberapa elemen penting. Elemen pertama mencakup peserta didik dan guru yang berperan sebagai pendidik (Zakiyah et al, 2022). Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh yang bertujuan agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari serta untuk berkontribusi positif bagi masyarakat (Rahman Abd, 2022). Sehingga pendidikan dijadikan sebagai landasan oleh pendidik dalam menerapkan kegiatan-kegiatan pendidikan di berbagai jenjang, salah satunya pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu tingkat pendidikan yang memiliki tujuan sebagai landasan utama dalam mencetak generasi penerus bangsa. Menurut (Kurniawan & Chan, 2019) sekolah dasar merupakan masa anak-anak pada usia emas (*golden age*) sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur. Artinya, dalam pendidikan di sekolah dasar (SD) dapat memberikan nilai-nilai budi

pekerti yang luhur untuk berkontribusi dalam mencetak generasi yang memiliki kualitas intelektual, moral, dan sosial yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Pendapat lain dari (Andri, 2016) pendidikan sekolah dasar (SD) adalah tahap awal yang penting bagi siswa dalam perjalanan pendidikan mereka. Pendidikan di tingkat SD berperan dalam membangun fondasi pengetahuan siswa yang akan berguna untuk jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dilakukan dengan sebaik mungkin.

Pendidikan di sekolah dasar terdiri dari berbagai mata pelajaran wajib, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Menurut (Isnaina et al., 2022) matematika adalah suatu pembelajaran yang melibatkan pengembangan pemikiran logis dan kritis, serta menyajikan ide atau pendapat yang dapat diterapkan dalam kemampuan memecahkan masalah. Matematika di sekolah dasar lebih menekankan pada pengenalan konsep-konsep serta pencarian hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Kurniyhati, et al., 2019). Untuk itu, dengan adanya mata pelajaran matematika peserta didik diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan perhitungan melalui proses pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran ada sebuah hasil yang ingin dicapai yang disebut dengan hasil belajar. (Fitriani, 2016) menyatakan bahwa, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu yang mencakup perubahan dalam

pemahaman, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar dan pembelajaran. Ini merupakan bukti keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam suatu mata pelajaran (Perwita et al., 2020). Dalam hal ini, hasil belajar diartikan sebagai pencapaian akhir yang dapat berupa kemampuan tertentu yang berhasil dikuasai oleh peserta didik.

Dalam pencapaian hasil belajar, tentunya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik yaitu mulai dari faktor (internal) maupun faktor (eksternal). Berdasarkan pendapat (Marlina & Sollehun, 2021) faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Faktor internal meliputi faktor fisiologi (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Sedangkan Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Pendapat lain dari (Damayanti, 2022) faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, termasuk aspek fisiologis (jasmani). Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 79 Palembang kelas V pada mata pelajaran matematika, ditemukan beberapa indikator permasalahan, yaitu hasil belajar matematika dinilai masih kurang memuaskan atau masih belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil

belajar peserta didik kelas V berjumlah 31 peserta didik diantaranya 20 peserta didik yang belum mencapai KKM dengan persentase 64,5% dan 11 peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM dengan persentase 35,4% dengan nilai rata-rata hasil belajar 46,4. Dikarenakan ketika dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik kurang aktif dan masih banyak pendidik yang menggunakan metode ataupun model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dimana proses belajar mengajar dilaksanakan dengan cara yang sangat monoton, dimana materi pelajaran disampaikan melalui ceramah atau pendekatan yang menempatkan pendidik sebagai pusatnya. Berdasarkan faktor tersebut hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika tergolong masih rendah.

Dalam menunjang hasil belajar peserta didik di butuhkan suatu inovasi baru dari seorang pendidik sesuai dengan perkembangan zaman, agar terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran peserta didik harus di dukung oleh model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai keseluruhan rangkaian penyajian materi ajar yang mencakup semua aspek sepanjang proses pembelajaran, mulai dari persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan selama proses belajar mengajar, hingga evaluasi (Julaeha et al., 2022). Model pembelajaran pada dasarnya menggambarkan keseluruhan proses yang terjadi dalam pembelajaran, mulai dari awal, saat berlangsung, hingga akhir pembelajaran, yang melibatkan tidak hanya pendidik tetapi juga peserta didik (Sundari, 2015). Dalam hal ini, dalam model

pembelajaran yang baik itu terdapat suatu langkah yang direncanakan, mulai dari persiapan, pelaksanaan dan sampai tahap evaluasi pembelajaran yang dimana dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan begitu di perlukan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi, minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar. Model pembelajaran yang menarik dan inovatif itu seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dipilih karena model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran, tanpa adanya melihat perbedaan, serta memiliki unsur permainan, (Yusuf & ValeIndina, 2023). Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 hingga 6 orang. Anggota kelompok ini memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang suku atau ras yang beragam (Ulfa & Irwandani, 2019). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi ataupun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui sebuah permainan.

Selain diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), diperlukan juga sebuah alat bantu sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. (Nurhasana, 2021) berpendapat bahwa, media pembelajaran adalah alat

peraga atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut (Hidayatullah et al., 2023) dengan adanya media teknologi tentunya dapat berdampak baik pada prestasi belajar peserta didik apabila diarahkan pada hal yang baik pula seperti pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang prestasi belajar peserta didik itu adalah media pembelajaran *wordwall*.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang berbasis *website*. Menurut (Yusuf & Valendina, 2023) *wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, termasuk kuis, acak kata, pencarian kata, dan berbagai aktivitas lainnya. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk permainan dan dapat dimainkan secara mandiri tanpa perlu pendamping (Novyanti, 2022). Dalam hal ini media *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mana terdiri dari beberapa template yang bisa diakses secara gratis oleh siapapun dan dimanapun.

Adapun penelitian yang relevan yang mendukung permasalahan diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh (Yusuf & ValeIndina, 2023) dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen semu atau disebut juga dengan *quasi eksperimen*. Penelitian ini membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan berbasis *wordwall* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika materi pecahan kelas IV SD. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatullah et al., 2023) penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT *wordwall* dapat meningkatkan semangat dan

minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas IV. Selanjutnya penelitian dari (Ermawati et al., 2023) hasil penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD 1 Gribig.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan. Peneliti memberikan sebuah solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *wordwall*, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Kelas V SD”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi yang sering dihadapi yaitu:

- a) Hasil belajar matematika peserta didik tergolong masih rendah belum mencapai nilai KKM.
- b) Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
- c) Belum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika dan tidak menggunakan media

- d) pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 79 Palembang.
- e) Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika mudah merasa bosan.

1.2.2 Pembatasan lingkup Masalah

Agar penelitian ini terarah dan memiliki tujuan, maka diberikan batasan batasan diantaranya:

- a) Hasil belajar peserta didik tergolong rendah belum mencapai nilai KKM. Hasil belajar yang dimaksud yaitu ranah pengetahuan (*kognitif*) peserta didik.
- b) Belum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 79 Palembang.
- c) Peneliti hanya berfokus pada pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang.
- d) Peserta didik yang diteliti yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 79 Palembang.

1.2.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua diantaranya yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai upaya dalam mengembangkan pengetahuan serta wawasan mengenai pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar materi bangun ruang.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Diharapkan mampu memahami perkembangan kognitif peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan usianya dan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memilih model pembelajaran dan memanfaatkan media yang tepat yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran lebih menarik.

b) Bagi peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *wordwall*

berpengaruh dalam membantu peserta didik untuk memahami materi-materi pembelajaran di kelas dengan mudah.

c) Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik dan sebagai acuan penyemangat untuk sekolah agar terus membimbing dan memberikan pengarahannya kepada pendidik supaya lebih kreatif lagi pada saat proses pembelajaran yang mana akan membuat peserta didik akan lebih terus bersemangat dalam belajar.

d) Bagi peneliti Selanjutnya

Manfaat yang diharapkan untuk peneliti yaitu menjadi sebuah bahan acuan untuk menambah referensi, sehingga peneliti selanjutnya dapat memberikan ide-ide kreatif dan inovatif.