

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan cara seseorang dalam mengembangkan kemampuan diri dengan kegiatan pembelajaran, seseorang mendapatkan ilmu pengetahuan dari proses pembelajaran agar menciptakan peserta didik yang aktif dan dapat meningkatkan potensi diri yang dimiliki, serta berguna untuk kehidupan yang akan datang (Yusniawati, 2024). Dalam pengertian dasar pendidikan adalah proses memperbaiki diri sendiri serta tumbuh sejalan dengan bakat, kemampuan, dan kesadaran batin sepenuhnya.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik mengembangkan potensi jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” .

Salah satu langkah utama dalam transformasi tersebut adalah melalui Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan berpendapat serta kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan bakat yang dimilikinya (Muna, 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka tidak dijalankan secara bersamaan dan masih massif mengacu pada ketentuan yang memberikan keleluasaan sekolah dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Sejalan dengan penerapan Kurikulum

Merdeka, mata pelajaran di Sekolah Dasar juga disusun untuk mendukung perkembangan siswa secara terpadu seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, PPKN, IPAS, SBDP, PJOK, PAI, dan Matematika.

Menurut Sukarjo dalam (Santoso et al., 2021) matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap Negara dikarenakan sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, matematika juga membekali siswa yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut (Yayuk, 2019:1) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, logika dan menggunakan penalaran berfikir kritis seseorang.

Pembelajaran Matematika juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis , analitis, logis, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan dalam pemecahan masalah (Gusteti & Neviyarni, 2022) Salah satu tujuan utama dalam pembelajaran matematika adalah meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir logis. Sejalan dengan itu, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan. Menurut Wirda et al., (2020:7) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk dapat melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Hasil Belajar juga mencakup beberapa aspek diantaranya yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik.

Dalam penelitian ini akan berfokus pada aspek kognitif sebagai indikator hasil belajar. Menurut Dhiu et al., 2021(2021:9) mengemukakan bahwa “kognitif adalah seluruh proses aktifitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, merencanakan masa depan, atau semua proses kognisi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.”

Meskipun hasil belajar merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran, namun pencapaiannya tidak selalu sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2024) dimana penelitian tersebut mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya penerapan model pembelajaran inovatif, minimnya penggunaan media pendukung yang berakibat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, banyak peserta didik merasa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau bertanya, yang disebabkan oleh rendahnya minat belajar mandiri dan ketergantungan yang tinggi terhadap arahan guru.

Kondisi tersebut juga terjadi di SD N 53 Palembang, Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Oktober 2024 dengan guru kelas IV, di mana pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan

model yang kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan, mengantuk, serta kurang aktif selama proses belajar, dan juga banyak siswa cenderung mengobrol saat guru menjelaskan materi. Selain itu, nilai ujian matematika mereka sebagian masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 70.

Ada berbagai cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Ahyar et al., (2021:4) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kegiatan pada proses belajar yang telah direncanakan atau dirancang, bertujuan agar proses belajar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan model pembelajaran merupakan alternatif yang bisa digunakan oleh pendidik salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

Menurut Amalia et al., (2023:11) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menginstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan untuk mata Pelajaran matematika adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Amri et al., (2022) Model TGT merupakan pembelajaran yang diawali dengan cara penyajian materi terlebih dahulu oleh guru lalu diakhiri dengan pembagian kelompok dan memberikan soal kepada peserta didik, bagi tiap kelompok yang mendapatkan skor terbanyak maka akan mendapatkan penghargaan. Model ini

bertujuan agar menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan Rohmani et al., (2024:95)

Hal tersebut terbukti dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Fauzi & Masrupah, (2024) hasilnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Selain penggunaan model pembelajaran tersebut, tentunya lebih efektif apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media Pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan materi atau informasi serta membangun interaksi, peralatan fisik yang dimaksud bisa berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web (Yaumi, 2019:11). Salah satu contoh dari media tersebut yaitu media *Wordwall* , media tersebut merupakan media berbasis web yang cocok digunakan dalam model TGT tersebut. Menurut Wahyudi et al., (2024) mengemukakan bahwa media *Wordwall* merupakan web aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan dan juga digunakan untuk sumber belajar, serta alat penilaian yang menarik bagi peserta didik, web aplikasi ini sangat cocok untuk membuat games berbasis kuis, dan juga diskusi. Media *Wordwall* mempunyai beberapa

kelebihan yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic dan juga memungkinkan siswa untuk bersaing, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, selain kelebihan tersebut media *Wordwall* juga mempunyai kekurangan yaitu media *Wordwall* tidak dapat digunakan pada saat kondisi jaringan internet tidak stabil atau terganggu. Meskipun memiliki kekurangan media ini tetap memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadanti et al., (2024) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai postes kelas posttest sebesar 68,87 dan nilai postes kelas eksperimen sebesar 76,95, oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Mengacu pada masalah yang ditemui peneliti dan pentingnya pembelajaran Matematika di Tingkat SD sebagai dasar untuk ketingkat yang lebih tinggi, maka peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Wordwall*, dalam pembelajaran matematika, serta diharapkan dapat memberikan implikasi terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa SD Negeri 53 Palembang”.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar tidak menyimpang dari lingkup penelitian, maka peneliti memberikan Batasan lingkup masalah yang akan diteliti yaitu;

1. *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran.
2. *Wordwall* sebagai media Pembelajaran.
3. Materi Matematika difokuskan pada topik bangun datar, khususnya Segitiga, Persegi, dan Persegi Panjang.
4. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif level C1-C4.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah ada Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 53 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 53 Palembang?”

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini berhasil serta memberikan manfaat untuk penelitian selanjutnya sebagai salah satu referensi melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) kedalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini kiranya dapat dijadikan bahan atau contoh dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan gambaran penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan topik yang berbeda.