

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara tentang Pendidikan, bahwa pendidikan sangat identik dengan sekolah. Terkait dengan hal ini, pendidikan adalah salah satu proses pembelajaran yang diselenggarakan sekolah sebagai tempat untuk mendidik (mengajar). Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022).

Dalam definisi yang sederhana dan umum, pendidikan dapat di artikan sebagai upaya manusia untuk mengembangkan potensi bawaan, baik fisik maupun mental, agar selaras dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung. Pendidikan dalam kehidupan bangsa ini mendorong banyak ahli untuk merumuskan pengertian pendidikan yang luas, tidak hanya terbatas pada sekolah atau jalur pendidikan formal yang terstruktur dan berjenjang (Rahman et al., 2022).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar (SD) merupakan bidang yang menarik untuk dikembangkan. Pada usia ini, anak-anak sedang

berada dalam tahap perkembangan kemampuan berpikir dan belajar. Oleh karena itu, matematika yang bersifat deduktif, berdasarkan aksioma, formal, abstrak, serta menggunakan bahasa simbol menjadi sangat penting untuk diajarkan sejak dini. Hal ini karena karakteristik pembelajaran matematika berbeda dengan mata pelajaran lainnya (Teranikha et al., 2024).

Motivasi belajar siswa merupakan aspek penting dalam mencapai kesuksesan pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang motivasi belajarnya rendah hanya karena memiliki rasa jenuh dalam pembelajaran yang guru mereka sampaikan. Oleh karena itu salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sempurna dan telaah serta rasa ingin tahu. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pegangan pembelajaran dapat menjadikan titik interaksi dan kebutuhan terkini, menjadikan motivasi dan memperkuat pembelajaran berhasil, dan tentunya membawa efek mental pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penyelenggaraan pengajaran akan sangat membantu kecukupan pegangan pembelajaran dan penyampaian pesan dan substansi contoh di sekitarnya (Husna & Supriyadi, 2023)

Menurut (Rahman & Elshap, 2018) Secara umum motivasi merupakan tenaga dorong selama tahap-tahap proses belajar. Motivasi merupakan tenaga dorong untuk mencari dan menemukan informasi mengenai hal-hal yang dipelajari, menyerap informasi dan mengolahnnya, mengubah informasi yang didapat ini menjadi suatu hasil seperti pengetahuan, perilaku, keterampilan, sikap, kreativitas dan menerapkan hasil ini dalam kehidupan. Motivasi itu sangat

penting, sebab dapat memberikan dorongan kepada seseorang untuk melaksanakan kegiatan. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Lebih luas makna dari kooperatif learning sendiri lebih mengacu pada berbagai macam model pembelajaran dimana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. (Handayani, 2022)

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar, dan lain-lain. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa metode belajar adalah suatu cara yang ditempuh dalam menyajikan materi atau pelajaran yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan tertentu. Pentingnya penggunaan metode dalam mengajar adalah karena metode merupakan salah satu komponen dari pada proses pendidikan, metode merupakan alat mencapai tujuan yang didukung oleh alat-alat bantu mengajar, dan metode merupakan alat kebulatan dalam suatu sistem pendidikan (Fred, 2023).

Dalam menunjang model pembelajaran *kooperatif learning*, perlu adanya metode *teams games tournament*, Salah satu metode pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal : TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan atau

memebuat posisi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya tidak di satukan sesama siswa yang pintar (Handayani, 2022).

Aplikasi Kahoot adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah tujuan dari penelitian ini. Tinjauan literatur adalah metodologi penelitian yang digunakan. Berdasarkan hasil temuan, motivasi siswa untuk belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran yang mereka pilih. Karena mudah digunakan oleh guru dan siswa, aplikasi Kahoot cocok untuk digunakan di dalam kelas sebagai media pembelajaran (Latifa, 2024).

Berdasarkan hasil observasi selama PLP dan observasi ulang pada hari Rabu 23 Oktober 2024 di SD Negeri 55 Palembang sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan belajar seperti kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Kurang aktifnya siswa dapat dilihat dari malu bertanya, tidak mencatat materi pada saat proses pembelajaran. Hal ini juga bisa mengakibatkan kurangnya kemampuan pemahaman siswa sehingga nilai yang didapat tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada mata pelajaran Matematika, KKM untuk mata pelajaran Matematika kelas IV SD 55 Palembang yaitu 70. Sedangkan Siswa kelas IV masih banyak mendapatkan nilai 65 bahkan dibawahnya atau dapat dikatakan dibawah KKM. Hal ini terlihat dari indikator-indikator yaitu Siswa tidak dapat menjelaskan materi pelajaran yang

berhubungan dengan mata pelajaran Matematika dengan baik dan benar, Siswa tidak menerapkan dan memahami mengenai pembelajaran yang sudah dijelaskan guru khususnya pada mata pelajaran Matematika dan Tujuan pembelajaran belum bisa dicapai oleh siswa. maka diperlukan metode pembelajaran yang efektif untuk mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, langkah yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk menghidupkan suasana pada proses belajar mengajar sehingga dapat belajar dengan aktif, efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan model pembelajaran yang diulang-ulang dapat menyebabkan peserta didik bosan dan menurunkan semangat belajar. Maka dari masalah tersebut peneliti memberikan solusi untuk mengatasinya yaitu dengan menerapkan metode *teams games tournament* berbasis kahoot. Dengan diterapkannya metode *teams games tournament* berbasis kahoot diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Matematika sehingga peserta didik mendapatkan motivasi belajar yang maksimal.

Penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian (Handayani, 2022) dari hasil penelitian menunjukan terdapat pengaruh motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa. Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Wulandari et al., 2024) pada penelitian ini mengatakan bahwa pembelajaran TGT dengan menggunakan kahoot di nilai lebih efektif di terapkan untuk peningkatan kemampuan

komunikasi siswa di bandingkan dengan model pembelajaran langsung. Penelitian ini juga di perkuat oleh penelitian (Armin, 2021) yang Penelitian ini mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model *Kooperatif games tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini dapat memberikan efek positif pada saat proses pembelajaran dan mendorong peningkatan hasil belajar siswa, penggunaan media ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak meningkatkan hasil belajar di SD.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode teams games tournament (TGT) yang di dukung kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SD Negeri 55 Palembang.

1.2 Masalah penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka ruang lingkup permasalahannya dibatasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *teams games tournament* berbantuan *kahoot*

2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika
3. Materi yang di gunakan yaitu Pelajaran 16 balok dan kubus
4. Subjek yang di teliti adalah siswa kelas IV SD Negeri 55 Palembang

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah ada pengaruh penggunaan metode teams games tournament berbantuan kahoot terhadap motivasi belajar matematika di SD Negeri 55 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode TEAMS GAMES TOURNAMNET BERBANTUAN KAHOOT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri 55 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1 Penelitian ini diharapkan berguna dan dijadikan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan menjadi inspirasi kemajuan pendidikan dasar.
- 2 Dapat memberikan gambaran mengenai metode teams games tournament berbasis kahoot terhadap motivasi belajar matematika di SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa dalam proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode *teams games tournament* berbasis *kahoot*

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan kesempatan baru pada guru untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam menggunakan metode-metode pembelajaran terutama metode *teams games tournament* berbasis *kahoot* guna untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi ataubahan acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti topic dan permasalahan serupa di masa mendatang.