

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, ada banyak yang harus dipersiapkan dalam pendidikan. Menurut peraturan pemerintah tentang standar nasional nomor 57 tahun 2021 Bab 1 pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud., 2021). Pendidikan itu diwujudkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. “Sekolah merupakan suatu tempat berlangsungnya proses pembelajaran dan pengajaran yang terstruktur sesuai dengan jenjang dan waktu tertentu, sekolah adalah salah satu pusat pendidikan yang dari hasil proses pembelajaran di dalamnya diharapkan dapat mencerdaskan kehidupan anak bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya” (Syaadah et al., 2022). Dalam proses pembelajaran dan pengajaran tidak hanya fokus pada satu mata pelajaran tetapi ada banyak salah satunya matematika.

Kata matematika berasal dari bahas Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas, 2001). Menurut Oktaviani et al., (2022) “Matematika merupakan suatu bidang ilmu tentang hubungan antara konsep satu dengan lainnya untuk berfikir logis, kritis, dan sistematis yang digunakan dalam memecahkan persoalan sehari-hari”. Manfaat mempelajari matematika bagi murid dapat mengasah pertumbuhan dan kecerdasan otak, untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan soal matematika, maka siswa dapat melatih kecerdasan otak untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan. Mempelajari matematika dapat melatih pikiran agar berpikir secara objektif. Dengan berpikir secara objektif, pikiran akan terbiasa berpikir

secara logis. Selain itu, kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika dengan baik akan melatih pikiran untuk mengembangkan tugas kognitif yang melibatkan observasi visual dan pengambilan keputusan (Ayunda Lestari et al. 2023).

Matematika sangat berpengaruh pada kehidupan sehari-hari dengan mempelajari matematika dari tingkat pendidikan awal dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis, analitis dan kreatif tidak hanya melatih dalam perhitungan saja. Keterampilan-keterampilan dalam mempelajari matematika sangat berharga dalam menghadapi dunia yang semakin maju dan modern. Oleh karena itu, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib ada mulai tingkat SD sampai SMA. Menurut *Cornelius* dalam Ariyanti et al., (2024) mengemukakan lima alasan perlunya siswa belajar matematika karena matematika merupakan: sarana berfikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola kehidupan sehari-hari, sarana untuk mengembangkan kreativitas dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. “Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang cara berpikir dan mengelola logika baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif (Ariska, 2020)”. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika maka dapat dilihat melalui hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

“Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa hasil tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021)”. Hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau *symbol* (Yeni et al., 2022). Jadi, hasil belajar adalah cerminan dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Dengan mengetahui hasil belajar, dapat mengukur efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan, mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa, dan guru bisa mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah

tersebut. Mengetahui hasil belajar adalah kunci untuk meningkatkan prestasi. Hal ini dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Selain itu, hasil belajar juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk memperbaiki kualitas pengajarannya.

Melihat pentingnya hasil belajar tentu dalam hal ini maka hasil belajar matematika diharapkan mampu mendapatkan skor atau nilai yang baik namun dalam kenyataannya berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan terhadap pembelajaran matematika belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas 4 A dan kelas 4 B diperoleh data bahwa hasil belajar matematika menunjukan masih rendah terbukti dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	>KKTP	%	<KKTP	%	Jumlah
IV A	24	70	8	34%	16	66%	100%
IV B	22	70	7	32%	15	68%	100%

Berdasarkan data diatas diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV A yang berjumlah 24 siswa 66% siswanya masih dibawah KKTP dan kelas IV B yang berjumlah 22 siswa juga 68% siswanya sama masih dibawah KKTP. Berdasarkan data tersebut maka kedua kelas IV di SD Negeri 1 Awirarangan mengalami kesulitan dalam belajar matematika dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dari kedua kelas kurang dari KKTP itu lebih dari 50%.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor potensi diri maupun faktor dari lingkungan belajar. Faktor dalam diri merupakan kemampuan tentang bagaimana untuk mengolah pengetahuan atau menyelesaikan permasalahan dan faktor dari lingkungan belajar berupa penyampaian materi yang berpusat kepada guru saja (Nainggolan et al., 2021). Dalam faktor tersebut sangat mempengaruhinya maka diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan disukai oleh siswa mulai dari pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang

menarik dan suasana kelas yang perlu dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat hasil belajar yang optimal oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Center Learning*). Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan diharapkan mampu mengatasi hal tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Abdurrahman (2012) dalam Nabillah et al. (2019) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. hal ini disebabkan adanya anggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran paling sulit dan menakutkan dibanding dengan mata pelajaran lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar pada konsep matematika disebabkan oleh cara belajar mengajar guru yang masih menggunakan pendekatan tradisional sehingga siswa kurang minat dalam proses belajar mengajar dan beranggapan matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami.

Menurut Nana et al. (2021) menyatakan bahwa: “Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status dalam turnamen siswa akan berkompetensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya”. Jadi, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat guru gunakan model ini manfaatnya dapat memudahkan siswa memahami materi karena model

pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* menggunakan sistem belajar sambil bermain dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga menghasilkan hasil belajar yang meningkat. Namun, model pembelajaran saja tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Untuk itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

Media pembelajaran sebagai alat bantu atau perantara untuk membuat siswa menerima materi dan memahami konsep pembelajaran yang diajarkan dengan lebih mudah. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik benar-benar terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini juga, akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik mau berusaha lebih ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi salah satunya menjadi solusi untuk dijadikan sumber media pembelajaran dan untuk membantu proses belajar mengajar. Menurut Sihombing et al. (2024) “Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal menganalisis, mengevaluasi, mendesain, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran”. Dengan itu, guru memiliki peran penting dalam merancang dan mengolah pembelajaran apabila pembelajaran di rancang dengan semenarik mungkin maka akan menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan berkualitas. *Wordwall* merupakan salah satu web yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, di dalam web tersebut terdapat beberapa permainan yang di sangutkan pada mata pelajaran untuk memahami materi ajar khususnya pada mata pelajaran matematika perlu adanya pemahaman yang baik dan bentuk pemahaman yang nyata. “*Wordwall* dapat digunakan sebagai media pendukung penyampaian teori pembelajaran berbasis permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta didik, dan pembelajaran yang efektif” (Yusrika Qurrotu et al., 2024).

Keunggulan model pembelajaran tipe *tgt* ini dan *wordwall* tentunya hal ini perlu dicari cara lebih jauh mengenai sejauh mana pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* berbantuan media *wordwall* di kelas IV oleh karena itu maka berdasarkan latar belakang masalah diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SD Negeri 1 Awirarangan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan urian latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika
2. Masih kurang bervariasinya dalam proses pembelajaran dalam penggunaan model dan media pembelajaran
3. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*)
4. Pembelajaran masih berpusat tradisional tidak memunculkan atau menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran
5. Belum diketahui sejauh mana model pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *TGT* berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran matematika dikelas IV. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* pada kelas eksperimen dan model *direct instruction* berbantuan media gambar pada kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah yang menjadi sasaran penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* yang berbantuan

media *wordwall* dengan siswa yang menerapkan model *direct instruction* berbantuan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan.

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar antara siswa yang menerapkan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbantuan *wordwall* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan pembelajaran model *direct instruction* berbantuan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* yang berbantuan media *wordwall* dengan siswa yang menerapkan model *direct instruction* berbantuan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menerapkan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan pembelajaran model *Direct Instruction* berbantuan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Awirarangan.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melaksanakan proses penelitian ini, diharapkan dapat membawa manfaat dalam dunia pendidikan, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai salah satu bahan kajian dalam perkembangan ilmu pendidikan khususnya model pembelajaran *cooperative* tipe *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

Meningkatkan wawasan dan pengetahuan guru tentang berbagai model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme dalam mengajar di kelas.

b. Bagi Sekolah :

Dapat menjadi tambahan wawasan dan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran dan pembelajaran di sekolah khususnya guru.

c. Bagi Peneliti :

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran di kelas yang bervariasi.