

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Matematika dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam berpikir logis, kritis, maupun sistematis. Matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang susah serta menantang, tidak hanya dipandang sulit banyak siswa juga menghadapi kendala saat mempelajarinya, seperti merasa cemas, takut, dan kehilangan kepercayaan diri. Kondisi ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan (Ayu dkk., 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Hutabarat, 2020). Seperti yang dikemukakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 40 ayat (2) yaitu Pendidik dan Tenaga Kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Berdasarkan rumusan Undang-Undang tersebut, dapat dilihat bahwa pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk mendidik dan membimbing peserta didik, pembelajaran kooperatif hadir dalam beragam bentuk, termasuk *Jigsaw*, *STAD*, *Group Investigation*, *Team Games Tournament* (TGT), dan beberapa variasi lainnya.

Kurikulum nasional di Indonesia menekankan pentingnya pengembangan kompetensi dasar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia mengharuskan para pendidik untuk mengembangkan kreativitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan yang tepat karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menggembirakan. Keberhasilan TGT dapat dilihat dari hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa. Dalam model ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan tetapi juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama (Novianto & Abidin, 2023) .

Pada beberapa sekolah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) telah terbukti sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa Sekolah Dasar (SD) dalam proses pembelajaran di beberapa sekolah. Keberhasilan TGT dapat dilihat dari hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa. Dalam model ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan tetapi juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama. Dalam keberhasilan TGT ini dapat dilihat juga dari peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa, serta kemampuan sosial yang lebih baik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika karena dapat melatih kekompakan siswa serta dapat berkolaborasi dan mengajarkan peserta didik untuk bersaing positif. Siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga mendapat kesempatan untuk berbagi pengetahuan dengan temannya.

Implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) seperti turnamen akademik, dimana setiap siswa berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya untuk meraih nilai tertinggi melalui berbagai kuis dan sistem penilaian perkembangan individual (Fitriani dkk., 2020).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Faktor-faktor tersebut seperti dari dalam diri siswa (internal) dan yang datang dari luar diri siswa (eksternal). Faktor – faktor tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa seperti motivasi belajar, kerajinan, kemampuan menganalisis pelajaran dan kognitif dasar yang dimiliki oleh siswa dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang sifatnya dari luar seperti ketersediaan sumber belajar, kemampuan guru mengelola pembelajaran, kurangnya pemahaman pendidik tentang perubahan kurikulum serta pendidik yang kurang menguasai teknologi di era saat ini (Ayu dkk., 2021). Untuk mengatasi hasil belajar yang kurang memuaskan dan untuk mempermudah siswa yang kurang memahami pelajaran matematika dan untuk menginovasi guru dalam mengajar maka penulis mengantisipasi hal tersebut maka perlu dicarikan pembelajaran yang tepat. Penggunaan *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* memungkinkan proses pembelajaran serta hasil belajar yang baik. Model *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik (Susanti dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan tenaga pendidik kelas IV pada 16 Oktober 2024 ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar matematika siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari data awal yang didapatkan,

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran matematika di UPT SDN 9 Mengkendek adalah 70. Pada mata pelajaran matematika di UPT SDN 9 Mengkendek pada tahun ajaran 2024/2025 masih tergolong rendah, di mana dari 19 siswa hanya 4 siswa atau 21,05 % siswa yang mencapai nilai KKTP sedangkan 15 siswa atau 78,95 % belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya nilai KKTP yang dicapai peserta didik pada mata pelajaran matematika berkaitan dengan minat belajar siswa, siswa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik serta suasana kelas yang membosankan sehingga hasil belajar yang tidak tercapai.

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *wordwall* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya dalam perkembangan kognitif peserta didik yang sangat aktif dan memiliki daya ingat yang tinggi jika peserta didik memiliki motivasi belajar pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan *wordwall*, guru dapat memperkuat pemahaman siswa melalui interaksi yang lebih menarik, sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat informasi. *Wordwall* berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung diskusi kelompok, dimana siswa dapat berbagi pengetahuan dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran, hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mengajarkan peserta didik untuk bisa saling bekerja sama (Nisa & Susanto 2022).

Melihat begitu pentingnya pembelajaran matematika di sekolah dasar maka pendidik harus mampu mengelola pembelajaran secara efektif dan terarah

mengacuh pada tujuan yang hendak dicapai. *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, permainan menjodohkan, diagram, pencarian kata, dan lain sebagainya. Menariknya *wordwall* dapat diakses secara *online*, dapat diunduh dan dicetak. Aplikasi ini menawarkan beragam *template* gratis yang memudahkan pengguna untuk mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan dengan mudah. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital *wordwall* dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik sekolah dasar untuk lebih memahami dan mengapresiasi matematika, sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan (Taufik dkk., 2022).

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di UPT SDN 9 Mengkendek”**.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek ?.

2. Pemecahan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek ?

C. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *wordwall* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa Kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team games Tournament* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa Kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menanamkan konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta membuat suasana

belajar yang menyenangkan di dalam kelas, mengajarkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, ide, gagasan, dan pertanyaan serta meningkatkan hasil belajar matematika agar dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal.

b. Bagi guru

1. Diharapkan menjadi acuan dalam perbaikan pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek.
2. Menjadi bahan pertimbangan guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat bagi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai secara optimal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mampu memberikan sumbangan terhadap sekolah dalam upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan dapat meningkat serta dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam menyusun program pengembangan yang inovatif sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran matematika di UPT SDN 9 Mengkendek.

d. Bagi peneliti

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* diharapkan dapat membawa pengalaman langsung serta pengetahuan yang berkesan sebagai calon pendidik kedepannya mengenai peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

matematika menggunakan *Team Games Tournamen* (TGT) berbantuan
Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas
IV UPT SDN 9 Mengkendek