

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan seseorang untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan dari pendidikan formal maupun nonformal sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Agar Pendidikan tersebut bisa terlaksana dengan baik maka perlu disusun tujuan pendidikan nasional. Sesuai rumusan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab yang baik (Sujana, 2019).

Pendidikan menjadi aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Adanya pendidikan diharapkan mampu mengembangkan pikiran, sikap, perilaku, dan kemampuan diri. Pendidikan juga memegang peran yang sangat penting pula bagi perkembangan sebuah negara. Sistem pendidikan yang baik akan membentuk sumber daya manusia yang baik dan berkualitas. Hal tersebut menjadi modal awal munculnya ide-ide baru yang kreatif dari generasi muda, sehingga mampu membawa perubahan besar bagi negara Indonesia bahkan dunia. Namun, sistem pendidikan di Indonesia saat ini masih tertinggal jauh dengan negara maju sehingga mutu pendidikan di Indonesia pun masih rendah.

Kurikulum di Indonesia terus mengalami pergantian seiring dengan berkembangnya zaman dalam upaya perubahan sistem pendidikan yang lebih baik. Penyusunan kurikulum tersebut disesuaikan dengan kondisi yang ada, dengan tujuan agar pengembangan kurikulum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik. Merdeka belajar dapat diartikan suatu kebebasan

bahwa peserta didik bebas merdeka mengekspresikan pemikirannya, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi (Nasution, 2021).

Penerapan kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga membuat kreativitas guru di zaman sekarang harus berbeda dengan guru zaman dahulu. Dunia telah memasuki era industri 5.0 oleh karena itu dunia pendidikan harus mampu mengikuti perubahan tersebut dengan persiapan yang baik. Perkembangan teknologi seharusnya mampu meningkatkan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang akan diterapkan. Anak di zaman sekarang ini sudah tidak asing lagi dengan sebuah teknologi karena mereka hidup di zaman yang modern. Hal itu tentunya menjadi tantangan bagi guru masa kini untuk memanfaatkan perkembangan IPTEK ini dalam mencapai tujuan pendidikan dengan sebaik mungkin. Sehingga, membuat pembelajaran yang dulunya monoton menjadi jauh lebih menyenangkan dan proses pembelajaran terlaksana dengan maksimal.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang akan selalu ada dan selalu dipelajari dari sekolah dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas bahkan hingga di perguruan tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran (Oktaviani et al., 2020). Namun, mata pelajaran ini selalu menjadi mata pelajaran yang hasil belajarnya rendah dan dianggap sulit bagi sebagian besar anak karena dianggap membosankan berisi angka angka.

Hasil belajar peserta didik akan terwujud dengan baik apabila guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan kreatif. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang didapatkan dari tes selama proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan pengetahuan materi yang telah diajarkan (Larasati & Syamsurizal, 2022). Salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu ketrampilan mengajar guru dalam mentransfer ilmunya kepada peserta didik,

memilih model dan media pembelajaran yang tepat serta mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil wawancara pemerolehan data awal yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SD 3 Karangbener pada Kamis, 5 Oktober 2023 menyatakan

“Mata pelajaran matematika, sebelum pelajaran itu anak sudah beranggapan sulit dan tidak bisa. Jadi nilainya jelek-jelek.”

“Metode pembelajaran ceramah dan diskusi.”

“Pernah, tetapi untuk matematika masih jarang penggunaan medianya.”

Dari pernyataan guru kelas tersebut maka dapat disimpulkan beberapa hambatan dalam mengajar salah satunya yaitu rendahnya hasil belajar matematika, banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran yang paling sulit adalah matematika, serta keaktifan siswa dalam mata pelajaran matematika yang masih perlu ditingkatkan. Beberapa permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika yang mampu membantu peserta didik. Sumber yang digunakan dalam pembelajaran matematika juga terbatas hanya dari LKS dan buku paket. Selain itu, pembelajaran juga masih menggunakan model konvensional yang menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan wawancara langsung dengan peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener pada Kamis, 5 Oktober 2023 peserta didik (NZN) menyatakan

“Aktif tertentu seperti TIK dan olahraga karena TIK pakai chromebook dan olahraga karena pelajarannya santai seperti bermain.”

“Tidak suka matematika, karena sulit sekali dan membosankan. Nilai matematika saya jelek.”

Dari pernyataan tersebut permasalahan yang ditemukan sama dengan yang diungkapkan guru wali kelas bahwa mata pelajaran paling sulit bagi peserta didik adalah matematika dan nilai mata pelajaran ini paling rendah dibandingkan yang lainnya. Saat pembelajaran matematika peserta didik sering merasa ngantuk karena membosankan. Sedangkan, mata pelajaran yang paling banyak disukai anak-anak adalah TIK dikarenakan menggunakan *chromebook* selama proses pembelajaran berlangsung yang membuat peserta didik

bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain itu peserta didik juga menyukai pembelajaran praktek seperti mata pelajaran olahraga dan IPA karena guru sering melakukan pembelajaran dengan praktek diluar kelas.

Hasil ulangan harian matematika menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 15, yang belum tuntas KKM sebanyak 10 peserta didik (67%) dan yang berhasil tuntas hanya 5 peserta didik (33%). Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus meningkatkan hasil belajar matematika pada penilaian sumatif.

Berdasarkan penjelasan diawal bahwa kurikulum merdeka seharusnya memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik guna meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, berdasarkan pemerolehan data awal yang dilakukan masih terdapat ketidak sesuaian yang mengakibatkan munculnya beberapa hambatan belajar. Ketidak sesuaian tersebut yaitu peserta didik yang harusnya bisa diberikan kebebasan dalam mengekspresikan dan mengembangkan pemikiran idenya selama pembelajaran namun berdasarkan wawancara model pembelajaran yang digunakan guru masih dengan model pembelajaran konvensional sehingga peserta didik hanya diam dan mendengarkan guru ceramah menjelaskan materi. Kebebasan yang diberikan pada kurikulum merdeka untuk mengembangkan media pembelajaran tapi fakta dilapangan guru terutama pada mata pelajaran matematika masih belum mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media. Dari ketidaksesuaian tersebut maka memunculkan beberapa permasalahan lainnya yaitu rendahnya hasil belajar matematika, peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran, rasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Salah satu penyebab sulitnya belajar matematika yaitu cara guru mengajar guru yang masih konvensional dengan ceramah, menjelaskan materi di depan kelas, dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang terlihat aktif saja (Fauzia, 2018). Oleh karena itu, model pembelajaran menjadi sebuah hal yang harus diperhatikan karena hal tersebut bisa mempengaruhi minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat

dan media yang sesuai mampu meningkatkan pemahaman peserta didik lebih maksimal.

Permasalahan yang ada, peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik lebih menyukai pembelajaran secara aktif, berkelompok serta berisi permainan atau *games* yang membuatnya tidak mudah jenuh. Sehingga, peserta didik merasa tertantang melakukan pembelajaran sambil bermain. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dalam pelaksanaannya terdapat pertandingan yang melibatkan aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, kemampuan belajar, jenis kelamin dll. Dalam turnamen siswa akan berkompetisi aktif dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya untuk menjadi kelompok terbaik (Tanjung et al., 2022). Kelebihan dari model ini yaitu bisa menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, terjadi interaksi antar teman yang lebih baik, memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar. Sehingga apabila model ini diterapkan dalam proses pembelajaran matematika akan sangat cocok dan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Peserta didik yang awalnya takut dan merasa bosan akan merasa lebih nyaman dan senang.

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan komponen pendidikan yang sangat penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Media digunakan oleh guru sebagai sarana penghubung untuk menyampaikan materi secara lebih mendalam. Adanya teknologi dalam bidang pendidikan harus mampu sebagai media dalam membantu proses pembelajaran dikelas. Mengingat anak-anak sekarang banyak sekali tertarik permainan modern dengan menggunakan teknologi daripada permainan secara tradisional. *Wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari et al., 2020). Media *wordwall* akan membantu peserta didik untuk lebih *fleksibel* dalam proses belajar tidak harus menggunakan buku tetapi juga bisa belajar menggunakan *handphone* atau *laptop*. Sehingga, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* merupakan solusi

yang tepat dengan menggabungkan permainan dan juga teknologi yang sudah mendukung di sekolah tersebut. Penggunaan model pembelajaran dan media ini tentunya akan jauh menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga mampu mengatasi persoalan yang ada.

Berdasarkan pernyataan diatas, didukung oleh penelitian terdahulu dari Suryani et al., (2020) yang memperoleh kesimpulan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68,4 dengan ketuntasan klasikal 43,75% dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,6 dengan ketuntasan klasikal 71,875%. Sehingga ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 28,125%. Artinya penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan Alamsah et al., (2023) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantaun media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran, pemahaman materi siswa juga jauh lebih baik. Selain itu penelitian dari Sya'bani et al., (2024) Juga menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* memiliki keunggulan dalam hasil belajar siswa dan menghindari kesan monoton karena adanya fitur-fitur yang menarik dan kompleks di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas yakni terkait rendahnya hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD 3 Karangbener, kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Peneliti ingin mengkaji lebih dalam terkait penerapan model pembelajaran *Teams game Tournament* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Teams Game Turnament* dengan berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wardwall)* terhadap Hasil Belajar Matematika”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan rumusan masalah apakah terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* terhadap hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* terhadap hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener.

1.4 Manfaat Penelitian

Kegunaan Penelitian Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menambah pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *GAULL (Games Edukasi Wordwall)* terhadap hasil belajar peserta didik terutamanya pada muatan pelajaran matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dihipkan mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bahwa belajar bisa dengan bermain menggunakan *game edukasi wardwall* yang edukatif sehingga tidak membosankan, sehingga mampu membuat minat belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tambahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif,

kreatif, dan efektif menggunakan model pembelajaran dan media yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD N 3 Karangbener, sehingga dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran berikutnya.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalitas dalam memperbaiki kualitas Pendidikan di Indonesia pada mata pelajaran matematika serta menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Teams Game Turnament* dengan berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wardwall)* terhadap Hasil Belajar Matematika” memberikan batasan ruang lingkup dalam penelitian ini, yang difokuskan pada:

1. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD 3 Karangbener yang ber alamat di karangbener, kec.Bae, Kabupaten Kudus.
2. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil penilaian sumatif dalam mata pelajaran matematika.
3. Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Turnament* dengan berbantuan media *GAULL(Game Edukasi Wardwall)* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
4. Peneliti dalam penelitian ini memberikan batasan pada kelas IV semester genap tahun pelajaran 2023/2024 di SD 3 Karangbener sebanyak 15 peserta didik, dengan 8 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki.

1.6 Definisi Oprasional

1.6.1 Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Teams Game Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu peserta didik untuk lebih menguasai

materi. Model pembelajaran ini dengan menggunakan pertandingan permainan secara berkelompok. Peserta didik dapat membentuk kelompok-kelompok kecil secara heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Model pembelajaran ini melibatkan aktivitas peserta didik sehingga siswa bisa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sintaks dari model pembelajaran Teams Game Tournament yaitu (1) penyajian kelas (2) *teams* (kelompok) (3) *game* (permainan) (4) *tournament* (pertandingan) (5) penghargaan kelompok. Sintaks dari pembelajaran tersebut diharapkan membuat peserta didik lebih aktif, semangat mengikuti pembelajaran sehingga akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

1.6.2 Media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*)

GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) merupakan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik, seperti *handphone*, *komputer* dan tentunya dengan dukungan jaringan internet untuk bisa menggunakannya. *Game Edukasi Wardwall* merupakan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. *Game Edukasi Wardwall* ini digunakan guru untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dalam lingkup pendidikan. *Game Edukasi Wordwall* ini berisi kuis-kuis soal yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dengan template permainan yang beragam dan tentunya menarik. Melalui media ini, siswa bisa belajar secara fleksibel.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku dan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang memuat 3 aspek yaitu afektif (sikap), pengetahuan (kognitif), dan ketrampilan yaitu (psikomotorik). Jadi hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini mengambil hasil penilaian sumatif mata pelajaran matematika.

1.6.4 Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang akan selalu dipelajari dalam setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas bahkan hingga di perkuliahan. Dalam kehidupan sehari-hari matematika akan selalu dipergunakan. Begitu pentingnya ilmu tersebut maka setiap lapisan masyarakat harus memahami dengan baik.

