

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah aspek fundamental dalam kehidupan manusia guna memajukan serta mengasah keterampilan. Pendidikan tidak sekadar sebagai usaha menerima informasi, melainkan untuk meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Pada proses pendidikan, seseorang dapat berpikir kritis karena mengalami perubahan jika telah mendapatkan pendidikan yang baik. Menurut Sari dan Armanto (2022, hlm. 203) mengemukakan apabila manusia tidak mempunyai pendidikan yang baik, maka tidak akan mampu berkreasi, berinovasi dan meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan dapat berdampak terhadap kehidupan seseorang dan diterima di masyarakat sebagai pribadi yang menjunjung prinsip-prinsip akhlak dan susila yang luhur. Melalui proses pendidikan diharapkan manusia dapat berkembang dari pengalaman, kemampuan, dan pengetahuan sebelumnya.

Pendidikan dipandang sebagai suatu perkembangan yang berkesinambungan dalam kehidupan manusia dan berlangsung dari lahir sampai meninggal dunia. Oleh sebab itu, manusia sangat membutuhkan interaksi sosial karena memungkinkan untuk berkembang. Interaksi sosial dapat menjadi peluang manusia untuk saling transfer informasi serta pengalaman. Aktivitas tersebut, manusia dapat memperluas wawasan dan memperoleh pengetahuan baru. Secara sadar maupun tidak sadar pendidikan dapat berlangsung tanpa mempertimbangkan waktu dan tempat. Berlangsungnya pendidikan ditemukan pada area akademik, rumah tangga, dan komunitas. Nasution, dkk. (2022, hlm. 422) mengemukakan bahwa pendidikan yang dilaksanakan wajib tetap merujuk pada Pancasila dan UUD RI 1945 yang bersumber dari prinsip-prinsip keagamaan, tradisi lokal Indonesia, serta adaptif terhadap perubahan zaman. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, pembelajaran ialah usaha secara sadar dan dirancang untuk mewujudkan lingkungan serta mekanisme pengajaran agar peserta didik dapat secara mandiri menggali kemampuan pribadinya guna mencapai ketahanan rohani, pengaturan diri, karakter,

intelektualitas, moral luhur, serta kompetensi untuk diri sendiri, lingkungan, negara, dan bangsa.

Sebagaimana yang diterangkan pada Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai kaum beriman! Ketika ada seruan, "Luaskanlah tempat duduk dalam pertemuan-pertemuan," maka berikanlah ruang, agar Allah membukakan kemudahan bagimu, dan jika diperintahkan, "Bangkitlah," maka tegaklah, supaya dia meninggikan martabat orang beriman serta manusia yang dikaruniai pengetahuan beragam tingkatan. Sungguh, Allah maha mengetahui segala perbuatanmu” (Al-Mujadalah:11). Ayat ini menggambarkan kedudukan ilmu yang sangat mulia dalam perjalanan hidup manusia, terutama dalam konteks pendidikan. Allah akan mengangkat derajat seseorang beriman dan berilmu jika ia mengamalkan semua perintah-Nya, menjauhi larangan-Nya, dan taat patuh kepada-Nya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa manusia paling mulia menurut Allah adalah manusia yang menggabungkan keimanan dan kepandaian.

Hal ini sesuai dengan motto perguruan tinggi di Universitas Pasundan yaitu Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jembar Budayana. Motto tersebut menggambarkan komitmen untuk menghasilkan individu yang tidak sekadar unggul pada bidang ilmu pengetahuan, melainkan juga teguh dalam menjalankan ajaran agama dan memiliki wawasan budaya yang luas. Nilai-nilai motto ini mencerminkan keseimbangan antara perkembangan intelektual, spritualitas, dan penghargaan terhadap warisan budaya yang ada. Ilmu bukan hanya sekadar untuk meningkatkan derajat manusia secara spiritual, melainkan berperan juga dalam kehidupan sosial dan intelektualnya. Jika manusia mempunyai ilmu yang baik, maka ia akan dapat menjadi lebih bijaksana dalam bertindak, terutama dalam mengambil suatu keputusan. Pendidikan dalam bidang matematika memiliki peran penting dalam melatih logika, memecahkan masalah, dan analisis.

Matematika tidak hanya mengajarkan angka dan rumus, melainkan guru mendidik peserta didik agar dapat berpikir secara sistematis, sebagaimana Allah menciptakan alam semesta ini secara teratur. Oleh karena itu, dalam ayat di atas menegaskan bahwa pendidikan erat kaitannya dengan ilmu yang dapat mendekatkan diri kepada Allah serta mencapai kedudukan yang lebih mulia di hadapan-Nya. Hal ini sejalan dengan peribahasa Sunda yaitu "*carakcak ninggang batu laun-laun jadi legok*". Peribahasa tersebut memiliki makna bahwa pentingnya kita konsisten dan tekun ketika memulai sesuatu. Jika kita konsisten dalam melakukan sesuatu maka lambat laun akan tercapai tujuan yang signifikan. Berkaitan dalam bidang akademis, pendidikan ialah tahap berkelanjutan yang membutuhkan durasi panjang dan tidak akan selesai dalam waktu yang singkat, karena membutuhkan proses secara bertahap. Proses ini mengajarkan kita bahwa pencapaian akademis bukan didasarkan pada kemampuan yang ada dalam diri seseorang, melainkan karena adanya kemauan untuk belajar. Pencapaian seseorang tidak datang secara cepat, tetapi melalui proses yang membutuhkan waktu serta kegigihan.

Matematika dalam cabang ilmu pendidikan merupakan ilmu *universal* yang saling berhubungan dengan ilmu yang lainnya. Menurut Sukardjo (dalam Santoso, dkk., 2021, hlm. 174) mengemukakan bahwa matematika ialah mata pelajaran harus dipelajari dan diajarkan di setiap negara, karena berhitung sebagai keahlian dasar individu yang dapat membekali untuk mempunyai kemampuan matematika sehingga bisa diterapkan pada aktivitas keseharian. Secara sadar ataupun tidak, matematika sering kita temui bahkan dilakukan di lingkungan sehari-hari yang bisa berpengaruh terhadap pola pikir manusia. Sejalan dengan pemaparan di atas, Novita dan Akhsan (2022, hlm. 20) mengemukakan bahwa matematika ialah bidang pengetahuan yang mempelajari angka, bentuk, relasi konsep, serta penalaran dengan memanfaatkan notasi atau simbol dalam menyelesaikan persoalan. Maka dari itu, matematika akan berperan sebagai pelajaran krusial di setiap jenjang pendidikan di Indonesia.

Hasil belajar didapat setelah melalui serangkaian kegiatan belajar terkait pemahaman. Pada ranah akademik, guru mengemban dan memiliki tanggung jawab dalam menjalankan tugasnya di sekolah. Sebab di lingkungan sekolah,

guru menjadi tonggak keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan seorang guru dalam melaksanakan tugasnya ketika menyampaikan materi pembelajaran memberikan kontribusi terhadap capaian belajar. Menurut Damayanti, dkk. (2024, hlm. 3) menyatakan bahwa meskipun kurikulum, sarana, dan prasarana di sekolah sangat baik, apabila kompetensi seorang guru tidak memadai, maka kegiatan pembelajaran tidak akan optimal. Oleh karena itu, kemampuan seorang guru itu akan sangat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Bloom berpendapat (dalam Ulfah & Suryantoro, 2021, hlm. 2) mengatakan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar peserta didik ada 3 yakni: (1) ranah kognitif, terkait pencapaian kemampuan berpikir; (2) ranah afektif, terkait nilai dan emosi; dan (3) ranah psikomotorik, terkait penguasaan gerak dan praktik. Nilai akademik bukan hanya menjadi tolak ukur dari hasil belajar, tetapi juga dapat terlihat dari perkembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama PLP 2 di SDN 020 Lengkong Besar, menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik tertarik pada bidang studi matematika, sebab mereka mengasumsikan bahwa materi ini kompleks. Hal ini diperparah oleh stigma sosial yang berasumsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang hanya bisa dikuasai oleh orang cerdas saja. Terdapat banyak peserta didik yang enggan minat berpartisipasi aktif pada mata pelajaran matematika, serta peserta didik lebih cenderung bergantung pada guru dalam proses pembelajarannya. Kondisi ini mengakibatkan mata pelajaran matematika menjadi kurang optimal, karena peserta didik kurang terdorong untuk belajar secara mandiri. Akibatnya, pencapaian matematika peserta didik menjadi rendah serta kompetensi yang diharapkan sulit tercapai.

Isu ini kerap ditemui di berbagai instansi pendidikan di Indonesia. Hal ini membuat capaian pembelajaran dalam bidang matematika tergolong kurang memuaskan, bahkan berdasarkan pencapaian di kancah global, posisi pendidikan Indonesia khususnya dalam matematika hampir menempati urutan terbawah dibandingkan dengan negara-negara lain. Menurut Ndraha dan Mendrofa (2022, hlm. 673) berdasarkan laporan PISA, Indonesia mencatat posisi yang kurang memuaskan dalam bidang matematika jika dibandingkan

dengan berbagai negara lainnya. Berdasarkan daftar 41 negara pada tahun 2000, Indonesia menempati peringkat ke-39 berdasarkan perolehan skor 367 untuk mata pelajaran matematika. Enam tahun kemudian, tepatnya pada 2006, posisinya sedikit membaik menjadi urutan ke-38 dari 40 negara, meskipun nilainya turun menjadi 361, dan ditahun yang sama, posisi Indonesia adalah ke-38 dari 57 negara dengan nilai 391. Menurut Gunardi (dalam Ndraha & Mendrofa, 2022, hlm. 673) pada 2009, Indonesia merosot ke posisi dari 65 negara berada pada posisi 61 dengan skor 371. Tahun 2012, Indonesia hampir berada di dasar klasemen, yakni dari 65 negara termasuk ke 64 dengan nilai 375. Pada 2015, terjadi sedikit peningkatan di mana Indonesia menempati posisi 63 dari 70 negara dengan nilai 386. Sementara itu, laporan hasil PISA terbaru pada tahun 2018 untuk bidang matematika kembali menunjukkan posisi Indonesia posisi ke-72 dari 79 negara dengan nilai 379.

Berdasarkan penjelasan tersebut, rendahnya mutu pendidikan di Indonesia menjadi fokus perhatian. Terdapat berbagai faktor yang menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran peserta didik, baik yang bersumber dari faktor internal ataupun eksternal. Pengaruh internal yang berdampak signifikan yaitu minat belajar. Apabila peserta didik minat belajarnya rendah, mereka cenderung belajar karena dorongan atau kewajiban, bukan karena ingin tahu atau ketertarikan terhadap materi. Faktor-faktor seperti metode pengajaran, minat belajar peserta didik, kompetensi guru, serta dukungan dari lingkungan belajar perlu dievaluasi dan ditingkatkan secara komprehensif. Kondisi tersebut berakibat pada pencapaian akademik yang tidak maksimal, karena kurangnya motivasi internal dan ketertarikan pada materi yang dipelajari. Jika seseorang tidak memiliki minat yang kuat, mereka pasif pada saat belajar yang berujung mencapai nilai yang rendah dan terbatas.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama PLP 2 di SDN 020 Lengkong Besar, peneliti menemukan bahwa minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika sangat rendah. Pada kegiatan belajar, peserta didik enggan minat berpartisipasi aktif dalam mata pelajaran matematika. Pada data hasil yang diperoleh ketika mengajar, gejala yang muncul terlihat ketika saat berdiskusi, hanya 43% atau 11 peserta didik yang terlihat antusias dalam belajar, sedangkan

57% atau 15 peserta didik tidak aktif saat proses pembelajaran. Kondisi tersebut memengaruhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang tidak memenuhi nilai. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang mendukung serta menunjukkan keterkaitan matematika dengan konteks nyata.

Menyikapi permasalahan tersebut guru perlu melakukan berbagai upaya dalam menciptakan pendekatan komprehensif agar membuat peserta didik termotivasi pada kegiatan pembelajaran. Guru harus dapat berkomunikasi yang efektif dan dapat diserap secara optimal. Memfasilitasi pembelajaran interaktif dan variatif untuk menarik minat peserta didik mengikuti pelajaran matematika harus dilakukan oleh guru. Penggunaan model mengajar yang menarik dan menyenangkan berperan pada pencapaian akademik. Guru bisa memanfaatkan model pembelajaran kooperatif dalam pengoptimalan hasil belajar guna tercapainya tujuan belajar yang diharapkan. Menurut Damayanti, dkk. (2024, hlm. 4) model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah teknik pengajaran melalui diskusi dalam tim beranggotakan terbatas. Pada penggunaan model ini, setiap anggota dalam kelompok akan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas saat kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran kolaboratif yang mampu mendorong keterlibatan saat pelajaran matematika yakni model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Pendapat Wahyuningtyas dan Saputra (2023, hlm. 14) *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan grup kecil beranggotakan 4-5 peserta didik dengan latar belakang beragam. Tujuan model pembelajaran STAD adalah mengaktifkan peran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan saling mendukung dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung. Setiap anggota kelompok akan saling bergantung untuk menuntaskan permasalahan yang diberikan guru. Menurut Shoiman (dalam Amelia, dkk., 2022, hlm. 544) kelebihan dari model STAD yakni: (1) Peserta didik berkolaborasi meraih tujuan dengan mengutamakan nilai-nilai tim; (2) Peserta didik saling mendukung dan memberi dorongan demi kesuksesan bersama; (3) Aktif menjadi pengajar teman sebaya guna menunjang pencapaian tim; (4) Mengasah kemampuan baik secara pribadi

ataupun berkelompok; (5) Tidak bersaing dengan anggota kelompok. Oleh sebab itu, model pembelajaran kooperatif tipe ini layak diimplementasikan pada bidang matematika sebab dapat mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik. Pada STAD, peserta didik diwajibkan terlibat proaktif pada kegiatan belajar di kelas, baik secara fisik, mental, dan intelektualnya.

Selain penerapan model pembelajaran yang efektif, media juga memengaruhi hasil belajar. Media yang tepat tidak hanya meningkatkan minat peserta didik, melainkan membantu mereka menguasai materi pelajaran dengan lebih mendalam. Penggunaan media pada kegiatan belajar memudahkan peserta didik dalam mencerna ide-ide rumit dengan cara yang sederhana, sehingga mengurangi tingkat ketidakpahaman. Media pembelajaran juga harus menarik agar peserta didik lebih terpacu untuk aktif belajar. Media yang menarik dapat membuat belajar menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan. Kondisi ini membangun agar lebih bersemangat ketika mengikuti pelajaran, yang dapat memperlancar mengingat materi yang telah dipelajari. Maka dari itu, guru diharuskan kreatif serta inovatif saat memilih media pembelajaran demi mewujudkan lingkungan belajar yang efisien.

Capaian belajar akan maksimal jika pemilihan media relevan dengan materi yang diajarkan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman seperti dalam halnya penggunaan teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Penggunaan teknologi yang diterapkan sebagai media pembelajaran bukan hanya meningkatkan kualitas belajar mengajar, melainkan dapat menciptakan pengalaman belajar supaya isi pelajaran mengesankan. Sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru saat belajar matematika yakni *wordwall*.

Wordwall adalah media dalam bentuk *website* yang memfasilitasi beragam *game* edukasi yang ditujukan sebagai alat bantu serta evaluasi pembelajaran yang menawan untuk peserta didik (Nisa & Susanto, 2022, hlm. 142). Media *wordwall* ini dapat mendorong semangat peserta didik supaya lebih terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga mampu berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan perkembangan zaman dalam bidang teknologi, guru harus lebih penuh ide dan pembaruan supaya bisa menyesuaikan

dengan kebutuhan. Hal ini penting agar kegiatan belajar menjadi relevan serta impresif. Pada *website* ini menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru menyesuaikan kebutuhan dan materi.

Media *wordwall* memiliki beberapa fitur kuis dengan variasi warna, animasi dan suara yang mampu digunakan guru pada proses pembelajaran serta dapat menggugah minat belajar peserta didik. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh guru bahkan peserta didik yang dapat diakses melalui *gadget* maupun laptop. Media *wordwall* ini dapat langsung ditampilkan dalam kelas, menjamin visibilitas yang optimal bagi seluruh peserta didik dari posisi mana pun mereka berada. Penggunaan media ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas tinggi maupun kelas rendah. Menurut Nisa dan Susanto (2022, hlm. 142) *wordwall* merupakan media pembelajaran yang mempunyai fitur beragam visual, audio-visual, serta audio untuk memikat perhatian peserta didik pada matematika yang memiliki indikator yaitu: (1) Media ini dimanfaatkan sesuai konsep belajar sambil bermain; (2) Mampu mengundang perhatian; (3) Tidak rumit; (4) Membuat peserta didik tertarik belajar dengan permainan edukatif berbasis *wordwall*; (5) Meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik; (6) Meningkatkan kreativitas peserta didik; (7) Mempunyai korelasi dengan pembelajaran matematika dalam konteks literasi (numerik, bahasa, dan data).

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Depari, dkk. (2022) di SD Negeri 040529 Ajibuhara, menyatakan bahwa peserta didik kelas III SD dapat dikatakan kurang minatnya ketika belajar mata pelajaran matematika. Oleh sebab itu, guru bisa memilih model pembelajaran yang relevan kebutuhan peserta didik dapat memaksimalkan proses belajar. Guru perlu mengaplikasikan media yang inovatif agar kegiatan belajar lebih maksimal.

Berdasar pada latar belakang sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) serta media *wordwall* memiliki dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis terdorong mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang di atas, persoalan yang timbul yaitu:

1. Rendahnya minat belajar matematika.
2. Peserta didik mempersepsikan matematika termasuk mata pelajaran kompleks.
3. Kegiatan belajar monoton dan tidak bervariasi.
4. Masih terdapat peserta didik belum memenuhi nilai minimal yang ditetapkan.
5. Minimnya penggunaan media interaktif saat proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasar pada latar belakang di atas, batasan masalah penelitian ini hanya akan mengkaji:

1. Penelitian dilakukan di kelas II SDN 020 Lengkong Besar.
2. Pokok bahasan pada penelitian ini adalah bilangan pecahan.
3. Parameter penelitian ini yaitu hasil belajar yang diukur melalui aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan di atas dapat diidentifikasi, peneliti akan membahas permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana proses pembelajaran model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematis peserta didik sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematis peserta didik sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematis peserta didik sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar pada poin masalah yang dirumuskan, dapat diambil intensi dari studi, yaitu untuk memahami proses pembelajaran, menganalisis hasil belajar matematis, dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematis peserta didik sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Temuan yang didapatkan pada kajian ini yaitu untuk peneliti dapat memperluas wawasan, khususnya terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi calon guru dalam memahami dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, khususnya pada konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, temuan riset ini harapannya mampu berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan efektivitas sistem pendidikan.

G. Definisi Operasional

Guna menghindari kekeliruan dalam memahami istilah yang diterapkan pada variabel riset ini, dengan demikian istilah tersebut, diantaranya:

1. Hasil Belajar Matematis

Hasil belajar matematis merupakan pemahaman dan perkembangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika. Hasil belajar ini dapat diukur guna menilai seberapa jauh pencapaian peserta didik di bidang matematika. Hasil belajar dapat diuji dan dilihat melalui tes dan observasi untuk melihat kemampuan peserta didik dalam meraih tujuan pembelajaran. Terdapat tiga indikator dalam hasil belajar, yakni kognitif, afektif, serta psikomotorik. Pada indikator kognitif lebih memfokuskan pada pengetahuan dan pemahaman peserta didik, seperti mampu menghafal dan memahami teori yang dipelajari. Berhubungan dengan moral yang dimiliki peserta didik, seperti menghargai, percaya diri, kedisiplinan, tanggung jawab, serta berkolaborasi termasuk

indikator afektif. Indikator psikomotorik dapat diamati di kelas, jadi peserta didik bukan menghafal teori saja, melainkan dapat mengimplementasikan pada aktualisasi nyata.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok secara heterogen berdasarkan tingkat prestasi yang beragam guna berkolaborasi meraih target. Penggunaan model STAD tidak hanya meningkatkan partisipasi, melainkan dapat mendorong peserta didik berkolaborasi dan berinteraksi satu sama lain, sehingga aktivitas proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada pendidikan. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik bisa terlibat secara fisik, perasaan, dan intelektual sehingga pada akhirnya diharapkan mampu membantu mereka menguasai materi belajar. Sintaks model STAD meliputi menyampaikan tujuan dan memotivasi, menyajikan materi, pengaturan peserta didik pada tim-tim belajar, pendampingan aktivitas kelompok, evaluasi, serta pemberian apresiasi.

3. Media *Wordwall*

Wordwall merupakan platform digital berbasis *website* yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Media *wordwall* menyediakan beragam fitur permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar tanpa mudah merasa bosan. Fleksibilitas fitur-fitur yang tersedia memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. *Wordwall* juga mudah digunakan dan dapat langsung ditampilkan di dinding kelas, sehingga bisa dilihat dengan jelas dari posisi tempat duduk peserta didik. Media *wordwall* tidak hanya membuat suasana belajar lebih berwarna, melainkan juga mendorong partisipasi aktif peserta didik serta memperdalam penguasaan terhadap materi yang diajarkan.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Rangkaian skripsi mencakup dari beberapa bagian utama dengan urutan penyajian mengacu pada Buku Panduan Penulisan Karya Tulis (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm. 39), yakni:

Bab I Pendahuluan

Bagian ini bertujuan untuk menggambarkan konteks dan isu terkini yang sedang dihadapi. Peneliti ingin mengeksplorasi lebih jauh mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematis peserta didik sekolah dasar, sehingga di dalamnya dikemukakan permasalahan, seperti pada latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Tahapan ini memaparkan tinjauan teoritis dasar riset. Bagian ini memaparkan konsep subjek dan objek variabel sesuai judul, serta menguraikan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan bantuan media *wordwall*, mencakup definisi, keunggulan dan keterbatasan, serta prosedur penerapannya. Bab ini juga mengkaji media pembelajaran, khususnya media *wordwall*, dengan subbab yang membahas definisi, mekanisme penggunaan, dan tutorial pembuatannya.

Selanjutnya, dibahas variabel hasil belajar matematika yang mencakup pemahaman hasil belajar, tolok ukurnya, dan elemen yang memengaruhinya. Bagian ini juga disajikan studi-studi sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian, dilengkapi kerangka pemikiran sebagai dasar teoritis untuk pengembangan penelitian. Selain itu, dijelaskan pula asumsi dan dugaan sementara (*hipotesis*) penelitian guna mempertegas arah dan target yang ingin dicapai.

Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mendetail terkait strategi penyelidikan yang akan dilaksanakan guna menemukan solusi atas persoalan yang diteliti. Termasuk di dalamnya meliputi metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel

penelitian, teknik pengumpulan data dengan instrumen terkait, teknik analisis data serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan temuan penelitian yang menggambarkan situasi aktual dan kondisi lapangan. Prosesnya meliputi tahapan pengambilan data hingga capaian akhir studi, termasuk telaah mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematis peserta didik sekolah dasar.

Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini memaparkan ringkasan berdasarkan temuan riset. Simpulan menguraikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan, sementara saran memberikan alternatif penyelesaian atau masukan bagi pihak terkait untuk menangani masalah temuan yang teridentifikasi melalui proses analisis data riset.