

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Menurut Pristiwanti et al. (2022, hlm. 7912), pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjadi individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, peserta didik dipandang sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran yang perlu memperoleh bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya. Dengan demikian, pendidikan bertujuan membentuk manusia yang cerdas, mandiri, ber karakter, dan mampu berpikir kritis sebagai wujud dari proses memanusiakan manusia (Pristiwanti et al., 2022, hlm. 7912–7913).

Tujuan pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis yang menjadi dasar pengembangan identitas dan tanggung jawab sebagai warga negara. Nurgiansah et al. (2023) menjelaskan bahwa pencapaian tujuan pendidikan karakter dilakukan melalui pengembangan moral dan etika, nasionalisme, kepedulian sosial, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif sehingga peserta didik mampu menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas, pendidikan adalah usaha yang direncanakan dan dilakukan dengan sadar untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini tidak dilakukan secara sembarangan, tetapi berfokus pada pengembangan potensi peserta didik sebagai individu yang terus berkembang. Oleh karena itu, kurikulum dan proses pengajaran diperlukan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Sayangan, dkk., 2024, hlm. 757).

Salah satu tujuan pendidikan dalam Al-Qur'an disebutkan dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11, yaitu agar manusia memiliki ilmu pengetahuan dan memperoleh derajat yang tinggi. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
 خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.*

Ayat ini menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan proses memperolehnya, di mana Allah SWT mengangkat derajat orang-orang beriman dan berilmu. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah sarana vital untuk meningkatkan kualitas dan kedudukan manusia. Ayat ini mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam ayat tersebut, seperti anjuran untuk saling memberi kelapangan, bekerja sama, dan menghargai sesama dalam proses belajar. dengan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan inovatif, diharapkan hasil belajar matematika peserta didik dapat meningkat, yang merupakan manifestasi dari upaya menuntut ilmu sesuai dengan perintah dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11, yaitu untuk meraih ilmu pengetahuan demi mencapai derajat yang lebih tinggi di sisi Allah SWT.

Salah satu peribahasa Sunda menurut (Tilaar, H. A. R.2012.hlm 75). berbunyi "*silih asah, silih asih, silih asuh*" yang berarti saling mengasah (memberikan ilmu), saling mengasihi (berempati), dan saling mengasuh (membimbing). Silih asah Menekankan pentingnya saling berbagi pengetahuan dan pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan potensi diri. Ini berarti saling belajar, mengajari, dan memberikan masukan konstruktif untuk membantu orang lain berkembang.

Silih asuh Mendorong sikap saling membantu, melindungi, dan memberikan dukungan kepada sesama, terutama dalam menghadapi kesulitan. Ini termasuk memberikan perhatian, kasih sayang, dan bimbingan kepada orang lain. Silih asih Menekankan pentingnya rasa kasih sayang, empati, dan kepedulian sosial antar individu. Ini berarti saling mencintai, menghargai, dan bersikap toleran terhadap perbedaan.

Implementasi Kurikulum Merdeka berfokus pada pembelajaran bermakna yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Kurikulum ini dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan kompetensi yang relevan untuk kehidupan saat ini dan masa depan. Salah satu aspek penting dari pembelajaran abad ke-21 adalah penguasaan keterampilan 6C, termasuk berpikir kritis. Pembelajaran matematika berperan penting dalam mengasah keterampilan berpikir kritis, karena siswa diajarkan untuk tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses dan alasan di balik jawaban yang diperoleh. Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memahami masalah secara mendalam, mengidentifikasi informasi yang relevan, serta menghubungkan konsep-konsep untuk menentukan strategi penyelesaian yang tepat. Menurut Anggraini (2021, hlm. 2416), pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) sangat menarik untuk dikembangkan, mengingat anak-anak pada usia ini sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajar. Matematika, sebagai ilmu yang deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak, menggunakan bahasa simbol yang membuatnya penting untuk diajarkan sejak pendidikan dasar.

Matematika adalah mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis siswa sejak tingkat sekolah dasar. Namun, banyak siswa menganggap pembelajaran matematika sebagai hal yang sulit dan abstrak, yang berdampak negatif pada motivasi dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, termasuk model dan media yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menawarkan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat.

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang oleh Robert E. Slavin, yang menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok melalui permainan dan turnamen akademik. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk belajar bersama, diikuti dengan partisipasi dalam permainan dan turnamen yang berisi soal-soal yang relevan dengan materi pembelajaran. Setiap siswa berkompetisi secara sehat dengan rekan-rekan yang memiliki tingkat kemampuan yang relatif sama, dan hasil dari turnamen tersebut berkontribusi pada skor kelompok. Tujuan utama dari model pembelajaran TGT adalah untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama, serta hasil belajar siswa. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media seperti Wordwall dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara interaktif, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Fokus penelitian pada pembelajaran matematika bertujuan untuk mengatasi tantangan yang sering muncul dalam mata pelajaran ini dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif dan bermakna.

Sehubungan dengan pentingnya peran matematika dalam membentuk kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, hasil belajar menjadi aspek yang perlu diperhatikan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai pada diri siswa. Menurut Lahagu dan Telaumbanua (2023, hlm. 619), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan penguasaan materi, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Zainudin dan Ubabuddin (2023, hlm. 918), hasil belajar merupakan perubahan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sehubungan dengan pentingnya peran matematika dalam membentuk kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, hasil belajar menjadi aspek yang perlu diperhatikan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai pada diri siswa. Menurut Lahagu dan Telaumbanua (2023, hlm. 619), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan penguasaan materi, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Zainudin dan Ubabuddin (2023, hlm. 918), hasil belajar merupakan perubahan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran matematika yang efektif bergantung pada proses yang sistematis dan terencana, yang berfungsi sebagai sarana utama untuk mencapai capaian belajar peserta didik. Fokus pembelajaran tidak hanya pada penguasaan konsep dari yang sederhana hingga kompleks, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis. Ketika proses pembelajaran dilakukan secara efektif dan melibatkan peserta didik secara aktif, hasil belajar yang diperoleh akan mencakup peningkatan tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotor. Hal ini terlihat dari sikap teliti, percaya diri, serta keterampilan dalam menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika merupakan proses yang sistematis dan terencana yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep dasar hingga kompleks dalam matematika, serta membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis. Proses ini mencakup lebih dari sekadar penguasaan rumus atau teknik perhitungan; yang lebih utama adalah pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep matematika dan kemampuan untuk menerapkannya dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Cabang-cabang matematika seperti aritmetika, aljabar, geometri, statistik, dan kalkulus memiliki peran penting dalam mendukung berbagai disiplin ilmu, termasuk sains, teknologi, ekonomi, dan teknik. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus disusun sedemikian rupa agar relevan dengan kehidupan sehari-hari dan perkembangan zaman.

Hasil belajar matematika merupakan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi matematika yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin melalui kemampuan memahami konsep, menerapkan prosedur, dan menyelesaikan masalah matematika (Meganingrum & Utami, 2024, hlm. 177). Mereka menekankan bahwa peserta didik perlu diberikan kesempatan

untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan kontekstual. Pendekatan ini dapat berupa pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), atau pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi matematika dengan situasi nyata yang dihadapi siswa. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang mendorong kolaborasi, komunikasi, serta penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya menjadi sarana untuk mencapai hasil akademik, tetapi juga sebagai fondasi dalam membentuk kemampuan berpikir dan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan dan dunia kerja.

Pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti pendekatan konvensional (ceramah dan latihan soal) maupun modern (pembelajaran berbasis masalah, diskusi, dan teknologi digital). Salah satu teori yang banyak digunakan dalam pembelajaran matematika adalah teori konstruktivisme oleh Jean Piaget, yang menekankan bahwa siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi. teori ini diterapkan melalui pemberian penguatan positif seperti pujian, nilai yang baik, atau hadiah kecil setiap kali siswa berhasil menyelesaikan tugas atau memahami materi. Tujuannya adalah untuk membentuk kebiasaan belajar yang baik dan memotivasi siswa agar terus belajar dengan semangat. teori tersebut, pembelajaran matematika dapat dirancang menjadi lebih seimbang, yaitu dengan memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri sekaligus memberikan penguatan yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Pendekatan yang bervariasi dan berbasis teori ini akan membantu menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran matematika juga harus dirancang agar menarik dan relevan, misalnya dengan menggunakan media interaktif, permainan edukatif, atau pemecahan masalah kontekstual. Dengan pendekatan yang tepat, matematika dapat menjadi mata pelajaran yang tidak hanya menantang, tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik. dengan menerapkan pendekatan-pendekatan tersebut, matematika tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan atau

sulit. Sebaliknya, siswa akan merasa tertantang, terlibat aktif, dan bahkan menikmati proses pembelajarannya. Pada akhirnya, pembelajaran matematika yang menarik dan relevan akan membantu meningkatkan pemahaman, prestasi, serta sikap positif siswa terhadap matematika.

Hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas IV SDN 3 Bayasari menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif, kurangnya konsentrasi siswa selama pembelajaran mengakibatkan pemahaman konsep matematika yang belum optimal. Di ranah afektif, rendahnya motivasi belajar berpengaruh pada sikap siswa yang cenderung pasif, kurang percaya diri, dan minim minat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sementara itu, dalam ranah psikomotorik, kurangnya kemandirian belajar membuat siswa belum terampil dalam menyelesaikan soal dan menerapkan langkah-langkah penyelesaian masalah. Akibatnya, nilai yang diperoleh siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil analisis nilai ulangan harian matematika di SDN 3 Bayasari pada materi pengolahan data menunjukkan bahwa 56,05% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), yang ditetapkan sebesar 75. Dari total 23 siswa, hanya 13 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara 10 siswa belum mencapai ketuntasan. Temuan ini mengidentifikasi adanya tantangan dalam pemahaman materi pengolahan data di kalangan siswa, yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menguasai keterampilan, dan menerapkan pengetahuan matematika setelah mengikuti proses pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, sering kali ditemukan masalah terkait hasil belajar, di mana banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada rendahnya pencapaian nilai akademik mereka. Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar ini, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Wordwall dianggap relevan. Model kooperatif ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi

peserta didik, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi matematika. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar, dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai efektivitas model dan media pembelajaran yang diterapkan. Diharapkan, penerapan metode ini dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika di kalangan peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sikap (afektif). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes tertulis, observasi, atau proyek praktik. Kemampuan kapasitas atau keterampilan seseorang dalam melakukan suatu tugas, menyelesaikan masalah, atau mencapai tujuan tertentu. Kemampuan dapat bersifat bawaan (potensi alami) maupun hasil dari latihan dan pembelajaran. Keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam memahami, menerapkan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep-konsep matematika. Keterampilan ini penting dalam kehidupan sehari-hari serta berbagai bidang ilmu dan pekerjaan.

Menurut Andika Hagia Ginting dkk. (2024), hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi tersebut berfungsi sebagai dasar dalam memantau perkembangan belajar serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skala nilai, baik berupa huruf, kata, maupun simbol. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya, yang telah melalui proses transfer pengetahuan dari pengajar yang berpengalaman. Dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat mengevaluasi sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi pelajaran tertentu. Informasi ini sangat penting bagi pendidik dalam merumuskan strategi belajar mengajar yang lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar matematika siswa menunjukkan angka yang rendah, yang disebabkan oleh kurangnya minat belajar di dalam kelas. Hal ini terjadi karena guru

belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, cenderung monoton, dan hanya mengandalkan contoh soal serta penjelasan informatif. Proses pembelajaran juga tidak memanfaatkan media yang beragam, termasuk media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, lebih banyak memperhatikan penjelasan guru dan mencatat, yang berdampak pada rendahnya pengalaman dan hasil belajar mereka. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penting untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Permasalahan pembelajaran materi pengolahan data terlihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik mencakup pemahaman konsep dasar pengolahan data, yang meliputi kemampuan membaca dan menafsirkan tabel atau diagram. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam mengolah data sederhana dan menarik kesimpulan dari data yang disajikan. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih efektif dalam pengajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam pengolahan data. Walaupun guru telah menyampaikan materi sebaik mungkin, tetap saja masih ada peserta didik yang kurang paham. Kondisi seperti ini tentu saja sangat berpengaruh ke dalam hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus menggunakan model pembelajaran agar peserta didik merasakan suasana yang menyenangkan. Dengan adanya model pembelajaran juga dapat mengubah paradigma berpikir peserta didik bahwa pembelajaran matematika itu menyenangkan. Guru perlu melakukan inovasi dalam perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, model pembelajaran tersebut yaitu model kooperatif. Model pembelajaran menurut Rahman dkk. (2023, hlm. 127), model pembelajaran adalah pola atau rancangan sistematis yang digunakan guru sebagai pedoman dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik, termasuk pemilihan metode, media, dan sumber belajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. model pembelajaran yang mengutamakan kelompok, dalam setiap kelompok terdapat peserta didik yang mempunyai tingkat kemampuan

yang berbeda- beda (rendah, sedang, tinggi) dan apabila memungkinkan peserta didik berasal dari ras, suku, dan budaya yang berbeda serta jender yang berbeda.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika melibatkan penerapan strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IV lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam kegiatan seperti diskusi, kerja sama, dan pertukaran pendapat dengan teman sebayanya. Dengan model pembelajaran yang tepat, pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa dapat meningkat, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

Model pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok sangat sesuai untuk siswa kelas IV yang memiliki beragam kemampuan belajar. Melalui kolaborasi, siswa dapat saling membantu dalam memahami materi matematika yang belum dikuasai. Guru disarankan untuk memanfaatkan model pembelajaran kooperatif guna mengoptimalkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Abrori dkk. (2023, hlm. 302), model pembelajaran kooperatif adalah strategi yang menekankan kerja sama tim dalam menyelesaikan masalah materi. Dalam model ini, setiap anggota kelompok berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas selama kegiatan pembelajaran. Salah satu model kolaboratif yang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika adalah model kooperatif tipe TGT.

Model pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar, menciptakan suasana kelas yang demokratis dan saling mendukung. Pendekatan ini memberikan kesempatan lebih besar bagi siswa untuk memberdayakan potensi mereka secara maksimal. Pembelajaran kooperatif merupakan implementasi dari beberapa teori dasar dalam pendidikan, dengan teori Konstruktivisme sebagai landasan utamanya.

Menurut Usman. (2022,hlm.11), pengetahuan diperoleh melalui keaktifan siswa, yang berperan dalam membangun konsep dan pemahaman baru berdasarkan pengalaman dan data yang mereka peroleh. Proses pembelajaran harus dirancang untuk mendorong siswa dalam mengorganisasi pengalaman mereka menjadi pengetahuan yang bermakna. Selain Konstruktivisme, teori kognitifisme juga

berkontribusi pada dasar pembelajaran kooperatif, menekankan pentingnya proses mental dalam memahami dan mengolah informasi. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya fokus pada interaksi sosial, tetapi juga pada pengembangan kognitif siswa.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar ini dalam pembelajaran matematika kita libatkan strategi dengan menggunakan media Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi matematika, Wordwall menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta menghindari kebosanan yang sering dialami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan preferensi peserta didik yang lebih menyukai metode belajar berbasis permainan.

Wordwall sangat cocok untuk diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua pendekatan ini menekankan pada elemen permainan, kerja sama kelompok, dan kompetisi sehat, yang dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika. Oleh karena itu, Wordwall dipilih sebagai alat pendukung untuk mengoptimalkan penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Wordwall adalah dapat menciptakan guru banyak metode belajar dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs web Joshua Barker dimana dipergunakan sebagai pembuat penilaian hasil belajar contohnya spin, pencarian kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan siswa dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis dimana kemudian disebut Wordwall (Oviliani & Susanto, 2023, hlm.83). Wordwall memungkinkan siswa untuk bersaing, motivasi belajar siswa dapat bertambah dengan adanya hal tersebut. Kegiatankegiatan ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu dan dirancang untuk melibatkan pelajar pada proses belajar.

Matematika merupakan salah satu komponen dan serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika wajib dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas bahkan sampai perguruan tinggi. Namun, masalah yang biasanya muncul dalam dunia pendidikan matematika yaitu sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini menyebabkan beberapa siswa di sekolah mengalami stress ketika menghadapi soal matematika sehingga capaian hasil belajar matematika siswa di sekolah selalu rendah. Hasil belajar adalah penilaian terhadap pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada siswa-siswanya dalam jangka waktu tertentu yang ditetapkan. Blooms mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain (ranah), yaitu ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Hasil yang dicapai oleh siswa setelah melalui serangkaian proses belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor dari dalam dan dari luar diri siswa. Di dalam kegiatan belajar-mengajar (KBM) di kelas, tidak terlepas dengan mata pelajaran matematika. Menurut National Research Council (NRC) yang dikutip dalam Jurnal Ilmiah Edukatif (2023, hlm. 50), matematika merupakan ilmu yang mempelajari pola dan keteraturan (*mathematics is a science of patterns and order*), sehingga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 siswa dengan beragam tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang suku atau ras. Dalam model ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru melalui lembar kerja. Selanjutnya, dalam turnamen, siswa bertanding mewakili tim mereka melawan tim lain, dengan tujuan untuk memperoleh skor bagi kelompok masing-masing. Kegiatan ini melibatkan permainan yang dapat berupa kuis dengan pertanyaan terkait materi pelajaran matematika. Keunggulan dari model TGT adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kerjasama di antara anggota kelompok. Dengan demikian, model ini tidak hanya

fokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.

Menurut Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran matematika. Proses pembelajaran yang menyenangkan melalui model ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan TGT di kelas dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis merasa terdorong untuk melakukan pembahasan lebih lanjut mengenai studi kepustakaan yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif TGT dan dampaknya terhadap hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini lebih efektif dengan dibantunya bantuan aplikasi *Wordwall* supaya tampilannya lebih menarik.

ernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Yoseptry et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi sehingga perhatian, antusiasme, dan partisipasi mereka dalam pembelajaran meningkat. Bentuk interaksi langsung ini dapat berupa kuis di dalam Wordwall. Selain itu, fitur hyperlink internal memungkinkan guru membuat "peta konsep" interaktif, di mana siswa dapat mengklik tombol untuk menavigasi ke penjelasan video atau contoh soal yang berbeda.

Konteks pembelajaran matematika, visualisasi melalui wordwall membantu siswa memahami hubungan antar konsep seperti pecahan, bangun datar, dan perbandingan secara lebih jelas. Wordwall mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Noverita, Darliana, & Darsih (2023, hlm,6) mengungkapkan bahwa pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkreasi, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran inti memerlukan pendekatan yang lebih dari sekadar penguasaan rumus,

melainkan juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif, serta pemahaman konsep yang mendalam. Banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini berlandaskan teori konstruktivisme dan melibatkan kolaborasi siswa dalam kelompok heterogen. Penerapan TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keaktifan, motivasi, dan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas permainan dan turnamen. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti wordwall dapat memperkuat efektivitas pembelajaran dengan mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi visual yang konkret dan menarik. Integrasi model TGT dengan media Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar secara partisipatif, berinteraksi langsung dengan materi, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, kombinasi antara model pembelajaran kooperatif TGT dan media Wordwall diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik serta mengubah persepsi mereka terhadap matematika menjadi lebih positif dan bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah identifikasi masalah dari latar belakang masalah di atas.

1. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam hasil belajar matematika karena metode pembelajaran yang kurang efektif, sehingga hasil belajarnya rendah.
2. Rendahnya keaktifan partisipasi peserta didik sehingga cenderung pasif dalam proses pembelajaran, serta interaksi dan keterlibatan mereka dalam memahami materi menjadi minim.
3. Minimnya penggunaan media Interaktif dalam Pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan media Wordwall dan TGT ?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan Wordwall dengan peserta didik yang menggunakan TGT
3. Seberapa besar pengaruh peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi pengolahan data sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Mengetahui proses pembelajaran matematika materi penyajian data pada kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini berkontribusi pada penguatan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model tipe TGT, dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar matematika. bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan pencapaian akademik melalui keterlibatan aktif siswa. pembelajaran kooperatif ini mencerminkan pendekatan pedagogi

modern yang mendukung keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis proyek, yang secara teoritis dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian model ini mendorong partisipasi aktif siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui diskusi dan interaksi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan ide. Penggunaan media Wordwall sebagai media juga membantu siswa dalam menyesuaikan konsep matematika secara interaktif dan menarik.

b. Bagi guru

Penelitian model ini menjadi sarana untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif, serta memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar siswa, bukan hanya sebagai pemberi materi. Selain itu, penggunaan Wordwall mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Guru juga lebih mudah melakukan evaluasi karena dapat mengamati keterlibatan, pemahaman, dan kerja sama siswa secara langsung selama kegiatan berlangsung.

c. Bagi sekolah

Penelitian penerapan model pembelajaran ini mencerminkan upaya sekolah dalam mengembangkan inovasi pendidikan yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka dan perkembangan teknologi. Sekolah yang mendukung penggunaan metode dan media pembelajaran inovatif seperti ini cenderung memiliki citra yang positif di mata masyarakat karena menunjukkan komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu, keberhasilan model ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik sekolah secara keseluruhan.

d. Bagi peneliti

Peneliti model pembelajaran Tipe TGT berbantuan media Wordwall ini menjadi objek kajian yang relevan dan menarik dalam dunia pendidikan. Peneliti dapat mengeksplorasi efektivitas kombinasi metode kooperatif dan media digital dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta pengaruhnya terhadap keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut dalam merancang model-model pembelajaran inovatif lainnya, serta memberikan kontribusi nyata terhadap literatur pendidikan berbasis teknologi dan strategi pembelajaran aktif.

e. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki Batasan sebagai berikut :

1. Penelitian di lakukan di kelas IV Sekolah dasar.
2. Materi yang di fokuskan pada penelitian ini yaitu penyusunan data.
3. Penelitian ini di fokuskan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall.

f. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara di bawah ini.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tes dan observasi. Terdapat tiga ranah utama dalam hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif, menurut Benyamin Bloom dalam Kartini et al. (2022, hlm. Ranah afektif mencerminkan perilaku siswa dan terdiri dari lima aspek: memperhatikan, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan internalisasi. Sementara itu, ranah psikomotorik (7294), ranah kognitif dalam revisi Taksonomi Bloom menggambarkan proses berpikir yang digunakan peserta didik dalam memperoleh dan mengolah pengetahuan melalui enam

tingkatan, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan melalui aktivitas langsung, dengan enam aspek yang meliputi gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, ini adalah suatu cara belajar kelompok di mana siswa secara bergiliran menjawab atau menjelaskan materi menggunakan tongkat berbicara sebagai alat untuk bergiliran. Pendekatan pembelajaran yang dimaksud adalah cara pandang atau sudut pandang dalam merancang dan melaksanakan proses belajar, dalam hal ini berbasis konstruktivisme yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, Adapun Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Robert E. Slavin (dalam Handayani, L. P., & Nurlizawati, 2022: hlm.200) yaitu : (1) Penyajian Kelas (Class Presentation) (2) Pembentukan Tim (Teams) (3) Permainan (Games) (4) Turnamen (Tournament) (5) Penghargaan Tim (Team Recognition)

3. Aplikasi Media Wordwall

Media Wordwall ini adalah sebuah platform digital interaktif yang menyediakan berbagai alat visual seperti grafik, diagram, dan animasi matematika yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih menyenangkan dan mendalam. Mathigon memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi sesuai dengan kemampuan masing-masing, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan demikian, media ini dioperasionalkan sebagai perangkat teknologi pendukung yang memfasilitasi proses pembelajaran matematika melalui visualisasi konsep dan latihan interaktif.

g. Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa yang diterbitkan oleh Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP Universitas

Pasundan (2024, hlm 27-38) bahwa, Struktur Skripsi terdiri atas lima bab, kelima bab itu mencakup Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran. Sistematika Penulisan Skripsi dijelaskan, sebagai berikut :

1. Bab I ini berisi latar belakang penelitian mengenai pentingnya peningkatan hasil belajar matematika di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Dalam bab ini diuraikan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoretis dan praktis), serta definisi operasional terkait model pembelajaran kooperatif tipe TGT, media Wordwall, dan hasil belajar matematika.
2. Bab II berfokus pada Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran Bab ini membahas landasan teori yang relevan dengan penelitian, meliputi:
 - a. Teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), termasuk pengertian, langkah-langkah, kelebihan dan kelemahannya.
 - b. Teori tentang media pembelajaran Wordwall, pengertian, fungsi, kelebihan, serta penerapannya dalam pembelajaran matematika.
 - c. Konsep hasil belajar matematika di sekolah dasar.
 - d. Penelitian terdahulu yang relevan.
 - e. Kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.
3. Bab III membahas Metode Penelitian Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian (misalnya kuantitatif dengan metode eksperimen), desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian (siswa sekolah dasar), variabel penelitian (variabel bebas, model TGT berbantuan Wordwall, variabel terikat, hasil belajar matematika), teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.
4. Bab IV dari penelitian ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa data yang telah dianalisis, seperti hasil pretest dan posttest, uji hipotesis, serta pembahasan

mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian dibandingkan dengan teori dan penelitian terdahulu.

5. Bab V akan membahas simpulan dan saran Bab ini berisi simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, serta saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.