

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Matematika termasuk mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga jenjang pendidikan perguruan tinggi. Hal itu dikarenakan Matematika menjadi subjek yang membangun pengetahuan dari tingkat dasar hingga tingkat yang lebih kompleks. Mengajarkannya secara terus-menerus dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi memungkinkan siswa untuk memperluas pemahaman mereka tentang konsep matematika dan mengembangkan keahlian yang lebih mendalam. Selain itu, pembelajaran Matematika yang komprehensif membekali siswa dengan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan dan bidang studi.

Oleh sebab itu pembelajaran Matematika tidak dapat diabaikan dan harus diperhatikan. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar untuk kelas IV, V dan VI pembelajaran Matematika tidak termasuk pembelajaran yang menggunakan tema atau tematik terpadu, melainkan mata pelajaran yang berdiri sendiri (Permendikbud No. 24 Tahun 2016). Arianti, (2019) menyatakan pembelajaran Matematika adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi guru dan siswa dalam suatu bentuk aktivitas yang dilakukan secara terorganisir untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan untuk mengkomunikasikan kembali informasi yang diperoleh sebelumnya.

Dalam pembelajaran matematika menurut Christianti, (2018) siswa tidak hanya perlu menghafal rumus atau menerima demonstrasi langsung dari guru mengenai konsep jadi (*final*) selama studi mereka, namun siswa diharapkan dapat mengembangkan konsep pemahaman mereka sendiri. Dengan dibelajarkannya Matematika, siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis dan kritis, Selain itu, Matematika melatih kemampuan berpikir dan penalaran siswa sehingga sangat berguna dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, Matematika sangatlah penting diterapkan di sekolah dasar untuk dapat memahami suatu konsep serta dapat membantu memecahkan masalah dalam kehidupan seharinya (Suprianingsih, N. W. S., & Wulandari, I. G. A. A. (2020). Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan utama pembelajaran Matematika di jenjang pendidikan sekolah dasar, yaitu mendidik siswa agar mampu menerapkan Matematika dan pola pikir Matematika dalam kehidupan sehari-hari serta dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Namun pada kenyataannya Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi para siswa. Mata pelajaran Matematika sering dikaitkan dengan angka, rumus, dan prosedur aritmatika lainnya sehingga mengakibatkan siswa kurang menyukai Matematika dibandingkan mata pelajaran lainnya. Sehingga mengakibatkan rendahnya kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya. Menurut hasil survei sistem pendidikan dan keterampilan siswa yang dilakukan oleh kelompok yang beroperasi di bawah naungan *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* yang disebut *Program for International Student Assessment*

(*PISA*) menunjukkan bahwa Indonesia berada pada urutan ke-74 dari 79 negara. Survei ini dilakukan setiap tiga tahun sekali dan sudah berlangsung sejak tahun 2000. Survei di tahun 2018, Indonesia memperoleh skor 379 pada kemampuan matematika dan menempati urutan ke-73 pada kemampuan Matematika.

Rendahnya kedudukan Indonesia dalam *PISA* dikarenakan Kualitas pendidikan di Indonesia yang masih menghadapi tantangan dalam hal akses, kurikulum, kualitas pengajaran, dan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pendidikan. Ketidaksetaraan akses pendidikan di seluruh wilayah Indonesia, kualifikasi guru yang bervariasi, serta keterbatasan sumber daya dan fasilitas pendidikan dapat mempengaruhi pembelajaran dan pencapaian siswa. Terlalu banyak penekanan pada hafalan dan penguasaan konsep-konsep dasar tanpa penerapan yang kontekstual dapat membatasi kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuannya dalam situasi nyata. Faktor sosial ekonomi juga dapat berperan dikarenakan akses terhadap sumber daya pendidikan, dan perbedaan kualitas sekolah di berbagai wilayah dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh pendidikan berkualitas. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dan tekanan sosial dapat berdampak negatif pada motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi.

Selain rendahnya kompetensi pengetahuan yang dinyatakan oleh *PISA*, hal tersebut juga didukung berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2022 di SD Negeri Gugus VII Ubud didapatkan bahwa hasil kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan akhir Matematika siswa kelas V SD Negeri

Gugus VII Ubud sebanyak 63,1% yang belum mencapai KKM dan hanya 36,9% siswa yang telah mencapai KKM dari total 118 siswa.

Rendahnya kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika dapat disebabkan oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, kesehatan dan minat bakat. Untuk faktor eksternal sendiri meliputi lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, serta lingkungan sosial. Dalam lingkungan pendidikan, kompetensi pengetahuan siswa dipengaruhi oleh salah satu faktor yakni, model pembelajaran. Model pembelajaran yang masih banyak digunakan pada saat pembelajaran di sekolah dasar adalah model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran ini merupakan model yang masih berfokus pada guru sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadikan guru sebagai penggerak utama proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa memiliki keterbatasan untuk mendapatkan informasi dikarenakan proses pembelajaran satu arah. Siswa juga jarang diberikan kesempatan untuk memberikan ide beserta gagasannya. Pembelajaran yang seperti ini sangat tidak efektif karena akan menghambat keberhasilan belajar siswa. Tidak hanya itu, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah. Metode ini memberikan materi kepada siswa dan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Metode ini masih dipakai karena guru lebih mudah mengontrol dan memantau siswa selama proses pembelajaran. Dan metode ini tidak memerlukan persiapan yang begitu banyak seperti lembar kerja atau yang lainnya, dikarenakan semua persiapan dilakukan oleh guru itu sendiri.

Terdapat sebuah cara yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara menggunakan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan metode dan model pembelajaran yang kurang tepat pada mata pelajaran Matematika menyebabkan rendahnya struktur kognitif siswa. Untuk mengubah paradigma pembelajaran Matematika yang abstrak dan sulit diperlukan metode dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Dewi, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif bisa melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Menurut Slavin, (2020) model *Team Games Tournament* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kerjasama tim dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Dan model pembelajaran ini tidak memandang perbedaan status dan peran siswa disini sebagai tutor sebaya. Model pembelajaran ini memiliki unsur bermain. Sedangkan menurut Fauziah, (2020) model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang membentuk sebuah tim secara heterogen dan terdiri dari empat sampai enam orang, yang dibentuk untuk saling memahami dan menguasai sebuah materi dengan baik. Permainan ini dilalui dengan turnamen atau kompetisi tim yang dimainkan untuk mendapatkan poin tambahan untuk skor akhir tim, dan tim dengan skor terbaik akan mendapat hadiah di fase akhir.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bentuk kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan yang mana siswa tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat siswa menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* menurut Pardede, (2019) yaitu, penyajian kelas, membentuk kelompok yang heterogen, mengadakan permainan, mengadakan pertandingan, memberikan penghargaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahayuni, (2020) didapatkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas V. Maka dari itu peneliti akan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall*.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan meningkatkan pemahaman, keterampilan serta sikap yang dimilikinya. Di dunia modern saat ini guru dituntut untuk memiliki keahlian dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif, efisien serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini yaitu, Media *Wordwall*. Menurut Nenohai, (2021) Media *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu guru dalam

merancang pembelajaran dan menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik. Media *Wordwall* dapat digunakan sebagai bahan ajar, sumber belajar, atau sebagai instrumen penilaian dengan berbagai template games yang menarik. Media ini dapat membuat siswa berinteraksi secara langsung dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mengakibatkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

Media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pemanfaatan Media *Wordwall* akan membuat pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas terasa lebih menarik dan terasa menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu pemanfaatan Media *Wordwall* diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam ranah kognitif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen mengenai kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* yang kemudian dijadikan bahan analisis skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- (1) Belum maksimalnya kompetensi pengetahuan Matematika yang diperoleh siswa.
- (2) Masih ditemukan siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran Matematika.
- (3) Pembelajaran yang dilaksanakan sebelumnya masih berpusat pada guru, dikarenakan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.
- (4) Dalam proses pembelajaran Matematika, penggunaan model pembelajaran yang inovatif masih perlu divariasikan dan dioptimalkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah diidentifikasi, serta adanya keterbatasan dari peneliti baik dari biaya, waktu, ruang lingkup serta sumber daya yang ada, maka permasalahan dibatasi dan difokuskan pada permasalahan yang melatar belakangi, maka penelitian ini hanya terbatas pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Bagaimana kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall*?
- (2) Bagaimana kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall*?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika pada kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif

tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud.

- (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus VII Ubud.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada kegiatan pembelajaran muatan pelajaran khususnya di sekolah dasar. Selain itu, dapat menjadi sebuah sumbangan pemikiran yang dapat menjadi nilai tambah pengetahuan ilmiah dalam dunia pendidikan di Indonesia.

1.6.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika, dimana selama proses pembelajarannya dianggap tidak menyenangkan dan diharapkan juga dapat

meningkatkan minat belajar siswa agar lebih semangat serta tertarik mengikuti pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Untuk seorang guru penelitian ini dapat membantu dalam merancang sebuah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* selama proses pembelajaran, khususnya pada muatan mata pelajaran matematika dan perhatian guru untuk membangun motivasi belajar dalam diri siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah yaitu dapat dijadikan referensi untuk membuat suatu kebijakan dalam menyusun rencana pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang merupakan salah satu cerminan dari kualitas suatu sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat untuk peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi para peneliti sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa sekolah dasar.