

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia yaitu pendidikan. Pendidikan memegang peran vital dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan, manusia dapat dibentuk agar mampu bersaing serta kompeten di berbagai aspek kehidupan (Alpian, dkk., 2019, hlm. 67). Peranan pendidikan yang sangat besar tersebut menjadikan hampir semua negara termasuk Indonesia menjadikan pendidikan sebagai hal yang utama (Muhardi, 2004, hlm. 478). Pendidikan bagi Indonesia tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam upaya menggali dan mengembangkan potensi tersebut, sekolah berperan penting dalam menemukan dan mengembangkannya (Masni, 2018, hlm. 276). Dalam mengembangkan potensi siswa di sekolah diperlukan suatu proses yang disebut pembelajaran (Asnawi, 2023, hlm. 1090).

Pembelajaran merupakan proses dimana guru memberikan bantuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta dapat mengembangkan sikapnya. Agar dapat mencapai pembelajaran yang sesuai dengan harapan, diperlukannya peran guru untuk dapat menjadikan ilmu- ilmu yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa (Suardi, 2018, hlm. 7). Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran penting dalam mewujudkan keberhasilan suatu pembelajaran, hal ini dikarenakan guru merupakan pelaksana sekaligus penentu proses belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa keberhasilan pembelajaran di kelas sangat ditentukan oleh keberhasilan mengajar seorang guru (Buchari, 2018, hlm 107). Seorang guru harus dapat menjadi motor penggerak siswa untuk aktif belajar, serta harus mampu memberi bimbingan dan

membantu mewujudkan arah tujuan pengajaran (Buchari, 2018, hlm. 108). Selain itu, guru juga harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menginspirasi agar dapat mencapai hasil belajar siswa yang optimal (Arianti, 2019, hlm. 120).

Namun, kondisi yang ada pada saat ini masih belum seperti yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung khususnya pada mata pelajaran IPAS, peneliti menemukan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B dari 18 siswa hanya 7 siswa (39%) yang sudah mencapai ketuntasan minimal menurut KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal tersebut menunjukkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa masih rendah yang menyimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi dan melibatkan siswa secara aktif di kelas. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang berminat dan merasa bosan yang terlihat dari banyaknya siswa yang mengobrol dan bermain dengan temannya saat proses pembelajaran IPAS berlangsung yang mengakibatkan hasil belajar kognitif yang dicapai siswa pun menjadi kurang optimal.

Hal ini harus diperbaiki guru agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Hal yang dapat dilakukan guru mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru dapat melakukan inovasi pada pembelajaran dengan menggunakan model dan media pada saat proses pembelajaran. Menurut Hamzah (dalam Ahyar, 2021, hlm. 5) model pembelajaran bertujuan membantu guru dalam menyesuaikan cara mengajar dengan kemampuan dan karakteristik siswa. Menurut Sumantri (dalam Sianturi dkk., 2022, hlm. 6587) anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) suka bermain, (2) suka bergerak, (3) suka bekerja dalam tim, (4) suka merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan karakteristik tersebut, guru dituntut tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja di kelas, melainkan guru juga dituntut menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta melibatkan siswa pada proses

pembelajaran agar materi pembelajaran dapat mudah diterima oleh siswa yang akhirnya menjadikan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal (Rofiq, 2019, hlm 112; Rahmayanti dkk., 2022, hlm.1064).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru serta sesuai dengan karakter siswa SD yang suka bermain, serta dapat melibatkan aktivitas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan model pembelajaran yang mudah dilaksanakan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Shoimin dalam Putri, 2019, hlm. 9). Selain itu, model *Teams Games Tournament* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersaing dengan kelompok lain, hal ini menyebabkan siswa termotivasi dalam proses belajar karena mereka memiliki dorongan untuk membuktikan bahwa mereka mampu menjadi yang terbaik (Slavin dalam Thalita dkk., 2019, 148). Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan aspek kognitif siswa yang dibuktikan pada penelitian yang dilakukan Sari (2023) dan Luthfiyah (2023) yang menyatakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dikarenakan, model ini menjadikan siswa terlibat aktif dan antusias dalam belajar akibat adanya *games* dan turnamen pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dapat disimpulkan, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menjadikan siswa aktif, meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* cocok untuk diterapkan dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Kemudian, dalam menunjang model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pelaksanaan model pembelajaran, maka dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan agar materi yang disampaikan guru dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat diantaranya yaitu menjadikan pembelajaran dapat lebih menarik serta dapat

membangkitkan semangat belajar siswa (Wulandari, dkk., 2023, hlm 3929). Seiring dengan perkembangan teknologi, guru pun dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi adalah media pembelajaran berbasis *games wordwall* (Fikriansyah& Layyinnati, 2022, hlm. 2). *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara *online* melalui *wordwall.net* dengan tampilan yang sangat menarik dan bervariasi yang nantinya akan dijawab oleh siswa (Nadia, dkk., 2022, hlm. 35). Menurut Dotutinggi, dkk. (2023, hlm. 363) *wordwall* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat serta menjadikan pembelajaran siswa lebih menyenangkan. Selain itu, Sari dan Yarza (2021, hlm. 196) menambahkan tampilan aplikasi *wordwall* juga menyediakan berbagai macam *template games* yang bisa digunakan guru untuk dapat membuat *games* sederhana pada saat proses pembelajaran di kelas.

Aplikasi *wordwall* dipilih sebagai media pembelajaran pada penelitian ini dikarenakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan fasilitas sekolah yang sudah menunjang. Kemudian, penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Octavia, 2020, hlm 58). Penggunaan aplikasi *wordwall* ini juga dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa. Aplikasi ini tidak perlu *download* terlebih dahulu, siswa hanya perlu mengeklik tautan yang sudah disebarakan guru (Sari & Yarza, 2021, hlm. 196). Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran *wordwall* juga dapat menjadikan hasil belajar siswa meningkat (Hardeliska, Landong, 2023; Nadia dan Desyandri, 2022). Pada hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari *posttest* siswa lebih unggul saat menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar”.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain sebagai bahan informasi bagi guru dan siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Aplikasi *Wordwall*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk “Mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar”

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat secara teoritis maupun praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian dapat digunakan untuk dijadikan referensi tentang integrasi antara model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.
2. Secara praktis

Hasil penelitian ini dapat membantu guru, sekolah, dan peneliti lainnya.

- a. Manfaat bagi guru

Acuan dalam mengembangkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga hasil penelitian ini akan memberikan gambaran tentang desain pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

- b. Manfaat bagi sekolah

Dapat memberikan solusi terhadap kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya pada hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS.

c. Manfaat bagi peneliti lainnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti berikutnya untuk dapat dilanjutkan agar dapat tercipta hasil penelitian yang dapat berguna bagi proses peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Hasil penelitian ini disusun secara sistematis dalam bentuk skripsi sebagai salah satu karya ilmiah dengan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab. Berikut struktur organisasi pada penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bab I (Pendahuluan)

Pada bagian ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

2. Bab II (Kajian Pustaka)

Bab ini memaparkan penjelasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall*, pemahaman konsep mengenai hasil belajar kognitif siswa, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan definisi operasional.

3. Bab III (Metode Penelitian)

Pada bab ini terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan, instrumen penelitian, pengembangan instrumen penelitian dan analisis data.

4. Bab IV (Temuan dan Pembahasan)

Bab ini terdiri dari penjelasan mengenai analisis hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

5. Bab V (Simpulan dan Rekomendasi)

Bab ini terdiri dari simpulan dan rekomendasi dari penelitian kepada pihak- pihak lain.