

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan, dan kemampuan berpikir logis siswa dalam bidang matematika. Pembelajaran matematika melalui proses membangun pengetahuannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan berdasarkan kemampuan individunya. Guru menyajikan materi, dan setiap siswa menggunakan potensinya untuk mengembangkan pengetahuannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan serta teknik pemecahan masalah (Lusianisita dkk, 2020)

Keberhasilan proses pembelajaran di lingkungan pendidikan adalah hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran yang baik menunjukkan efektivitas strategi pengajaran yang digunakan dan kapasitasnya untuk menghasilkan lingkungan belajar yang memuaskan. Sebaliknya, hasil belajar yang rendah mungkin menunjukkan adanya masalah pada kurikulum, metode pengajaran, atau keterlibatan siswa. Berbagai faktor dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu faktor utama adalah pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru. Metode pengajaran yang interaktif, relevan, dan menyenangkan cenderung dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik,

oleh karena itu, apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Perubahan perilaku yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran peserta didik.(Peterria dkk, 2016)

Terdapat tiga aspek dalam evaluasi hasil belajar, yang oleh Benjamin S. Bloom dinamakan Taksonomi Bloom, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana ketiga aspek tersebut berperan dalam konteks evaluasi pembelajaran yaitu dari sudut pandang hasil belajar. Aspek kognitif dalam evaluasi pembelajaran meliputi penilaian hasil dalam ranah kognitif melalui berbagai ujian tertulis antara lain penilaian lisan, soal pilihan ganda, baik uraian objektif maupun subjektif, jawaban singkat, soal menjodohkan, portofolio, dan tugas kinerja. Cakupan mengacu pada apa yang dinilai dan mencakup antara lain unsur memori, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek Afektif dalam evaluasi pembelajaran terutama berkaitan dengan sikap siswa dan keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Teknik penilaian ranah afektif meliputi siswa mengisi angket dan guru secara sistematis mengamati respon afektif siswa. Aspek afektif tidak dapat dinilai dengan cara yang sama seperti ranah kognitif, karena ranah ini melibatkan keterampilan seperti menerima, merespons, mengapresiasi, mengorganisasikan, dan menilai karakteristik. Aspek Psikomotorik merupakan aspek pembelajaran yang terkait dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang mengalami pengalaman belajar tertentu (Putra dkk., 2024). Aspek psikomotorik dalam

penilaian pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung. Kedua, setelah mengikuti pembelajaran, dengan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

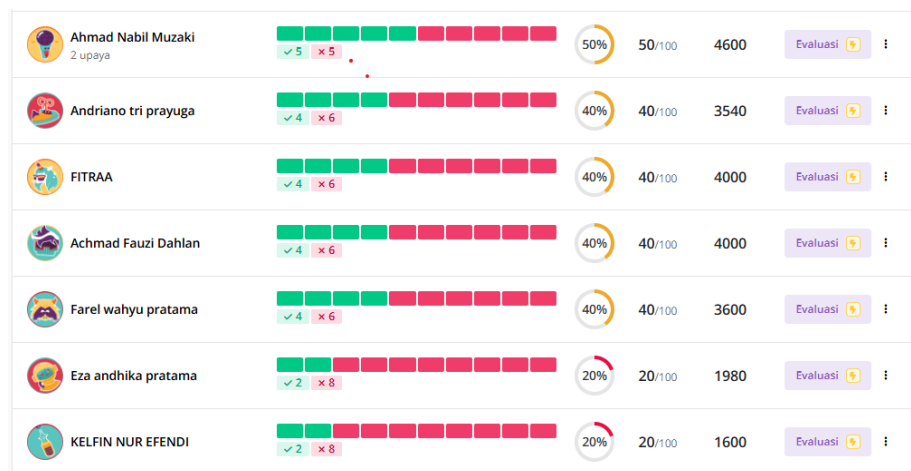
Dalam penelitian ini fokus pada hasil belajar Aspek Kognitif. Kognitif mengacu pada semua aktivitas mental seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, apa yang mereka pikirkan dan pahami pada suatu peristiwa. Sehingga faktor kognitif memainkan peran penting dalam pembelajaran yang efektif, karena sebagian besar aktivitas pembelajaran secara konsisten dikaitkan dengan memori dan proses berpikir. Oleh karena itu, kemampuan kognitif sangat erat kaitannya dengan tingkat kecerdasan seseorang (Ridha dkk, 2024).

Beberapa siswa yang mengatakan bahwa matematika merupakan mata Pelajaran yang sulit. Dikarenakan banyak rumus angka yang perlu untuk dihafalkan. Setiap pembelajaran tidak sedikit siswa yang merasa terbebani dengan mata Pelajaran matematika, mereka terpaksa mengikuti pembelajaran karena takut nilai akhirnya jelek. Persoalan tersebut sering terjadi pada siswa dalam pembelajaran. Sehingga apa yang diajarkan oleh gurunya tidak bermakna, dampaknya siswa tidak memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMK AL – HUDA Kota Kediri dengan dibantu oleh salah satu guru matematika di sekolah, beliau menyatakan masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar rendah, khusus

nya pada materi statistika. Disekolah tersebut materi statistika hanya disajikan dengan cara pembelajaran ceramah. Sehingga siswa mudah merasa malas, tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini diperkuat dengan pemberian tes kepada beberapa siswa dengan hasil yang tergolong masih rendah.

Gambar 1. 1 Pengerjaan Siswa Pra Penelitian



Dari gambar memaparkan hasil pengerjaan siswa pra penelitian yang menunjukkan siswa masih belum memahami secara penuh konsep matematika sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Sehingga diperlukan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan memahami konsep matematika. Dikarenakan pembelajaran yang hanya focus pada guru dengan menggunakan metode ceramah dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak focus dalam pembelajaran. Pada wawancara secara singkat pada salah satu siswa mereka mengatakan bahwasannya pembelajaran yang berfokus pada guru dengan metode ceramah menimbulkan rasa jenuh

dengan jam pembelajaran yang panjang. Sedangkan pada wawancara pada guru mengatakan jika menggunakan media pembelajaran beliau merasa kesulitan karena terbatasnya waktu saat dirumah. Jika dibiarkan berlanjut – lanjut maka akan mempengaruhi pada kemampuan lainnya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu yang pertama adalah faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) meliputi faktor jasmani dan psikologi, meliputi bakat, minat, motivasi, dan cara belajar. Yang kedua adalah faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal), faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.(Latief dkk., 2014). Faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode pembelajaran guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah (Marsuni, 2016)

Telah ada beberapa penelitian yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran baamboozle sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar beberapa diantaranya adalah Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta (Purwandari dkk, 2024) didalam penelitian tersebut media baamboozle mampu meningkatkan keaktifan dalam mata pembelajaran IPS. Pemanfaatan Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta (Sinta dkk., 2024) dalam penelitian tersebut penggunaan media baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Penerapan Metode

Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI (Yuniar dkk., 2023) dalam penelitian tersebut dengan menerapkan metode pembelajaran serta dengan bantuan media baamboozle mampu meningkatkan pemahaman konsep pada mata pembelajaran Ekonomi. Pengaruh Metode Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN1 Jombang (Setyawan, 2023) dalam penelitian tersebut dengan menerapkan metode pembelajaran group investigation dengan bantuan media baamboozle memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK. Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP (Mariani dkk., 2022) pada penelitian ini dengan penggunaan media baamboozle terdapat pengaruh pada hasil belajar dan minat belajar siswa SMP yang signifikan. Selaras dengan penelitian terdahulu belum ada yang membahas mengenai Pengaruh Media Bammboozle berbasis Teams Game Tournament terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran matematika materi statistika.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Teams Game Tournament Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar di SMK AL-Huda Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, sehingga penelitian dapat dinyatakan dalam bentuk rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas yang menggunakan model pembelajaran teams game tournament berbantuan media pembelajaran baamboozle dalam pembelajaran matematika?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan metode teams game tournament berbantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode konvensional dan kelas yang menggunakan metode teams game tournament berbantuan media pembelajaran baamboozle dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode teams game tournament berbantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SMK AL – HUDA KOTA KEDIRI.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

a) Secara teoritis

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan menjadi sebuah kontribusi dalam bidang pendidikan khususnya penggunaan model pembelajaran teams game tournament berbantuan media baamboozle.

b) Secara praktis

1. Bagi siswa

- a. Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran matematika karena dalam proses pembelajaran siswa berpartisipasi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan permasalahan.
- b. Diharapkan siswa yang memiliki hasil belajar tinggi dapat mengembangkan kemampuannya sedangkan siswa memiliki hasil belajar kurang tinggi dapat terbantu dalam menyelesaikan permasalahan
- c. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran matematika

2. Bagi pendidik

Memberikan wawasan baru dan pengalaman dalam penggunaan model pembelajaran teams game tournament berbantuan media baamboozle.

3. Bagi peneliti

Sebagai sarana mengembangkan diri dan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran pada proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

E. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengaruh penggunaan media baamboozle berbasis teams game tournament terhadap hasil belajar, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kesamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	(Purwandari dkk, 2024) Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta	Mengetahui penerapan Baamboozle sebagai media pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 172 Jakarta.	Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 172 Jakarta, khususnya di kelas VIII.5 yang terdiri dari 36 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian metode Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu penelitian berupa siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan	Penerapan media pembelajaran Baamboozle mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII.5 di SMP Negeri 172 Jakarta. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif seperti bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama.	Sama menggunakan media baamboozle	Pada penelitian Naufal menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Pada penelitian Naufal variabel terikatnya yaitu keaktifan siswa sedangkan pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu

No	Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kesamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
			(observasi), dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 172 Jakarta sebanyak 3 siklus, satu siklus dilakukan selama 4 pertemuan, dimulai pada mulai bulan Februari 2024 sampai dengan bulan April 2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII.5 SMP Negeri 172 Jakarta yang terdiri dari 36 peserta didik			hasil belajar siswa.
2.	(Sinta dkk., 2024) Pemanfaatan Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta	Meningkatkan motivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Baamboozle di kalangan siswa kelas XI SMKN 2 Surakarta.	Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran pada bulan Mei tahun ajaran 2023/2024.	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi peserta didik pada semua aspek metode ARCS (attention, relevance, confidence, dan satisfaction) setelah penerapan Baamboozle, dengan rata-rata tingkat motivasi meningkat dari 67,5% menjadi 89%. Temuan ini menunjukkan bahwa	Media pembelajaran yang digunakan sama yaitu baamboozle	Pada penelitian Sinta mata pelajaran yang diamati yaitu Bahasa Inggris dan yang diamati yaitu motivasi belajar.

No	Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kesamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
				Baamboozle dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan keseluruhan peserta didik dalam proses pembelajaran.		
3.	(Yuniar dkk., 2023) Penerapan Metode Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI	Mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran ROAR (Read, Observe, Auditory, Review) berbantuan Baamboozle terhadap pemahaman konsep peserta didik	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain non-equivalent control group design, serta teknik pengumpulan data melalui tes berbentuk pilihan ganda	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai sig.(2-tailed)0,000 <0,05 yang menunjukkan bahwa Ho ditolak sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran ROAR berbantuan media Baamboozle terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.	Media pembelajaran yang digunakan sama yaitu baamboozle	Dalam penelitian Yuniar variabel yang diamati pemahaman konsep peserta didik
4.	(Setyawan dkk, 2023) Pengaruh Metode Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN1 Jombang	Menganalisis kecerdasan berpikir serta hasil belajar siswa kelas XI OTP pada pelajaran OTKK di SMK Negeri 1 Jombang memanfaatkan metode group investigation berbantuan media edugames baamboozle.	Termasuk metode Quasi Eksperimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. 33 siswa kelas XI OTP 2 dan 33 siswa kelas XI OTP 1 dijadikan sampel. Data hasil	Temuan ini menunjukkan bahwa H1 dan H2 adalah hipotesis yang valid. Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan group investigation yang didukung oleh baamboozle edugames.	Media yang digunakan sama yaitu baamboozle	Dalam penelitian Alya metode pembelajaran yang digunakan yaitu group investigation, sedangkan dalam penelitian ini metode yang digunakan

No	Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kesamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
			tes, psikomotor, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi. Menerapkan uji gain score, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji normalitas dalam analisis data. Dengan taraf signifikansi 0,05, temuan uji hipotesis kemampuan berpikir kritis adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan taraf signifikansi 0,05 maka temuan uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$.			teams game tournament
5.	(Mariani dkk., 2022) Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP	Mengetahui pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan Baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group	pembelajaran hybrid learning menggunakan media Baamboozle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh diambil berdasarkan	Media yang digunakan sama baamboozle dan salah satu variabel terikat yaitu hasil belajar	Pada penelitian Dewi metode pembelajaran yang digunakan yaitu hybrid learning, sedangkan pada

No	Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kesamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
		materi IPS masa penjajahan Belanda.	Pretest-Posttest-Design.	hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$, yang artinya ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1		penelitian ini metode yang digunakan bermain game.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan rencana penelitian dengan judul “Efektivitas Teams Game Tournament Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar di SMK AL-Huda Kota Kediri maka penulis akan menjelaskan beberapa definisi operasional agar tidak terjadi perbedaan pengertian bagi pembaca, yakni sebagai berikut:

1. Efektivitas pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran atau keadaan yang menunjukkan Tingkat keberhasilan dan capaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Metode Pembelajaran Teams Game Tournament

Metode pembelajaran teams game tournament merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara kompetisi dan kolaborasi antar siswa untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Media Baamboozle

Media Baamboozle merupakan platform pembelajaran secara online berbasis game yang digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini fokus pada kemampuan kognitif yang telah dicapai siswa setelah proses pembelajaran matematika materi statistika.