

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal utama dalam kehidupan setiap orang, sebab dengan pendidikan seseorang dapat menangani semua masalah yang mereka hadapi. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu individu mencapai potensi yang dimilikinya. Pendidikan adalah transmisi pengetahuan, budaya dan hal-hal lain dari generasi tua ke generasi muda atau generasi berikutnya (Wardhana, 2016, hlm. 1). Setiap orang memiliki kewajiban untuk mengenyam pendidikan, hal ini jelas menegaskan bahwa pendidikan mempunyai nilai utama di dalam kehidupan (Magdalena, dkk, 2021, hlm. 199). Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara” (Magdalena, dkk, 2021, hlm. 199). Peserta didik akan mewujudkan suatu pendidikan dengan proses pembelajaran, yang bertujuan agar ia dapat mengembangkan keterampilan dan bakat dalam dirinya yang belum pernah dimiliki sebelumnya (Magdalena, dkk, 2021, hlm. 199).

Belajar dan pembelajaran adalah sesuatu yang saling berkaitan dan adanya interaksi guru dan peserta didik. Pada kegiatan belajar mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek utama. Proses pembelajaran berarti bagaimana peserta didik belajar untuk menggapai tujuan pembelajaran. Jika peserta didik dapat berusaha dengan antusias untuk menggapainya maka tujuan akan tergapai (Pane & Dasopang, 2017, hlm. 333). Proses perubahan perilaku yang di dapat melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya disebut belajar (Pane & Dasopang, 2017, hlm. 334). Adapun pembelajaran yaitu proses komunikasi peserta didik dan pendidik, yang menggunakan bahan ajar, metode, sumber belajar, dan strategi pembelajaran yang sudah dirancang selama pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017, hlm. 334).

Dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin berkembang, matematika sangat dibutuhkan sebagai ilmu yang mengembangkan cara berpikir setiap individu.

Karena itu, peserta didik harus diajarkan matematika sejak kecil sampai dewasa. (Harahap, 2016, hlm. 1). Matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui penalaran, memakai istilah dengan teliti, tegas, cermat, menggunakan simbol serta mempunyai makna dan bisa dipakai untuk memecahkan persoalan, sehingga dalam penguasaannya dibutuhkan pemahaman matematis yang cukup baik (Rohman, dkk, 2017, hlm. 107). Pada pembelajaran matematika kemampuan mengkomunikasikan suatu gagasan sangat dibutuhkan, karena peserta didik dapat lebih mudah dalam mencari ide-ide matematis dan lebih mudah dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Mengingat esensi dari matematika, maka pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa supaya mampu membangkitkan ketertarikan dan mendorong keinginan belajar, sehingga peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan bersikap positif terhadap matematika. Faktanya, tidak mengherankan jika banyak peserta didik takut pada pelajaran matematika dan berusaha menghindarinya. Berdasarkan hasil belajar matematika peserta didik menunjukkan masih memprihatinkan (Harahap, 2016, hlm. 2-3). Hasil belajar yaitu kompetensi dan keterampilan yang peserta didik miliki, yang dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran, melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Anisah, dkk, 2021, hlm. 420). Hasil belajar merupakan *output* yang didapat dari skor tes pada kegiatan pembelajaran untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran (Marsela, dkk dalam Simatupang, dkk, 2022, hlm. 468). Kegiatan pembelajaran sangat esensial, dan keberhasilan proses pendidikan tercermin dari hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dapat dinilai setelah mereka melewati pelajaran melalui evaluasi. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kesuksesan mereka pada kegiatan belajar mengajar. Jika hasil belajar belum optimal disebabkan dari beberapa faktor yang mempengaruhinya (Rosalinda, 2022, hlm. 2).

Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dijalankan oleh seorang pendidik adalah salah satu hal yang dapat berdampak pada ketercapaian kompetensi mata pelajaran. Namun dilihat pada hasil observasi peneliti di SDN 044 Cicadas Awigombong di kelas IV, terlihat dari peserta didik yang hanya mendengarkan guru saja pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencatat apa yang guru tulis di papan tulis. Lalu guru mendominasi proses pembelajaran, maka rendahnya keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas menyebabkan

rendahnya pemahaman materi dan berujung pada rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*), terlihat dari guru menerapkan model konvensional yaitu model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Di samping itu, dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis dan buku saja, maka media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang kreatif dan tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar sehingga membuat peserta didik hanya menghafal saja dan pelajaran menjadi kurang bermakna serta suasana belajar yang membosankan. Nilai akhir semester gasal sebagian peserta didik kelas IV SD Negeri 044 Cicadas Awigombong pada pelajaran matematika masih rendah. Berikut tabel hasil nilai sumatif tengah semester (STS) dan nilai sumatif akhir semester (SAS) kelas IV SD Negeri 044 Cicadas Awigombong:

Tabel 1.1 Hasil Nilai STS dan SAS Matematika Kelas IV F SDN 044 Cicadas Awigombong Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Dasar Nilai	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
				T	TT	T	TT
1.	Sumatif Tengah Semester (STS)	26	70	8	18	30,77%	69,23%
2.	Sumatif Akhir Semester (SAS)	26	70	12	14	46,15%	53,85%

Pada kurikulum merdeka, istilah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berubah menjadi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kelas, bahwa karakteristik sebagian peserta didik menyukai pembelajaran yang bersifat diskusi atau berkelompok. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran secara berkelompok, karena suasana belajar menjadi menyenangkan dan pembelajaran tidak terpusat kepada guru. Di sisi lain, pemakaian gambar menjadi media pembelajaran disukai oleh sebagian peserta didik. Satu diantara model pembelajaran yang memenuhi ciri tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*, karena karakteristik peserta didik pada kegiatan belajar di atas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* menuntun peserta didik dalam menelaah dan memahami konsep. Konsep yang dimaksud yaitu suatu pengamatan yang dilakukan seseorang agar dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah (Hamdayama, 2014, hlm. 97). Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* merupakan model pembelajaran yang memakai contoh, seperti contoh gambar atau kasus yang sesuai dengan materi yang dipelajari, dimana guru menyajikan contoh gambar atau kasus sedangkan peserta didik berdiskusi dan menganalisis contoh gambar atau kasus tersebut (Lubis, 2012, hlm. 58-59). Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dapat membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah yang sering terjadi di sekitar mereka dengan menganalisis contoh gambar atau kasus yang memuat masalah, mencoba berbagai solusi untuk masalah dan memilih solusi terbaik dan kemudian tindak lanjut (Anisah, dkk, 2021, hlm. 419). Peserta didik kelas IV SD sudah termasuk kelas tinggi yang rata-rata usianya yaitu 9-10 tahun, karakteristik anak seusia itu masih berpikir secara konkrit dan belum bisa berpikir secara abstrak.

Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu, selain menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek terpenting pada kegiatan belajar mengajar serta memiliki fungsi untuk membantu atau memudahkan guru dalam mengajar agar terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik (Sudjana & Rifai dalam Wulansari, 2019, hlm. 6). Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual yang dianggap dapat menarik minat peserta didik dalam belajar secara berkelompok. Satu diantara jenis media pembelajaran modern adalah media audiovisual, yang mencakup media yang dapat dilihat, didengar, dan keduanya (Sanjaya dalam Krisniati, dkk, 2020, hlm. 105). Pemakaian media audiovisual pada kegiatan belajar mengajar dapat memberikan dampak positif untuk peserta didik. Penggunaan media tersebut dapat berdampak psikologis pada peserta didik dengan meningkatkan minat, semangat, dan rangsangan untuk belajar, sehingga mendorong keefektifan pembelajaran, karena media ini memberikan informasi yang sangat jelas mengenai materi yang dibahas dan dapat menggambarkan isi materi sesuai situasi

nyata dari permasalahan tertentu sehingga peserta didik dapat dengan mudah menganalisisnya (Sanjaya dalam Krisniati, dkk, 2020, hlm. 105-106).

Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* memakai gambar sebagai medianya membuat kegiatan belajar lebih mudah untuk pemahaman materi bagi peserta didik. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* termasuk pada model pembelajaran kooperatif di dalamnya terdiri dari beberapa kelompok belajar, sehingga peserta didik dapat berdiskusi dan menganalisis suatu gambar yang diberikan oleh guru secara berkelompok. Dengan menggunakan contoh gambar dan berdiskusi secara berkelompok, maka akan membuat kondisi belajar yang tidak membosankan dan kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada guru. Di sisi lain, penggunaan media audiovisual dapat membuat iklim belajar yang menyenangkan. Ketika iklim belajar menyenangkan, minat belajar dan pemahaman peserta didik akan meningkat, maka dari itu hasil belajar peserta didik diharapkan menjadi unggul dibanding sebelumnya.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian dari Khoirul Anisah, Via Amelia Firmansyah & Erika Ardianti (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Example Non Example* pada materi bangun datar dapat menaikkan hasil belajar matematika di kelas IV di Sekolah Dasar. Pelaksanaan siklus 1 hasil analisis data peserta didik yang mendapat nilai 7 keatas jumlahnya bertambah menjadi 26 orang dengan presentase 86,6%. Penelitian lainnya yaitu hasil penelitian dari Putu Yuli Krisniati, Putu Subawa & I Ketut Suparya (2020) bahwa menggunakan model pembelajaran *examples non examples* dikolaborasikan dengan media audiovisual, hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN 1 Kubutambahan mengalami kenaikan. Kenaikan hasil belajar IPA peserta didik kelas V yaitu signifikan rata-rata nilai secara klasikal mencapai 89,46 dengan predikat sangat baik.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran di kelas.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional
3. Media pembelajaran kurang kreatif dan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan.
4. Kondisi belajar yang kurang bermakna dan membosankan.
5. Rendahnya pemahaman materi peserta didik yang berakibat pada hasil belajar matematika peserta didik yang rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memiliki manfaat untuk meningkatkan pengetahuan mengenai bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media audiovisual mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Peserta didik memiliki kesempatan untuk meningkatkan keaktifan berpikir kritis dan kemampuannya.
 - 2) Meningkatkan pemahaman materi
- b. Bagi guru
 - 1) Sebagai masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar kegiatan belajar tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
 - 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Memberi pedoman model pembelajaran untuk digunakan oleh guru lain sebagai sumber referensi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah agar dapat meningkatkan kualitas alumni dari sekolah.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat membagikan pengertian secara langsung kepada calon pendidik tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.
- 2) Mengetahui tanggapan peserta didik pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

e. Bagi pembaca

Untuk referensi atau informasi tambahan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*.

F. Definisi Operasional

Untuk menjauhi kekeliruan tentang istilah atau sebutan yang dipakai untuk variabel penelitian, istilah-istilah dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example*

Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* mengikutsertakan peserta didik dan guru untuk berkontribusi secara aktif pada kegiatan belajar seraya menyajikan contoh gambar atau masalah yang sepadan dengan tujuan belajar, setelah itu peserta didik menganalisis lalu mendiskusikannya dalam kelompok yang bertujuan agar mereka dapat membangun konsep yang esensial (Rochyandi, 2004, hlm. 11). Model pembelajaran yang memakai contoh di dalam proses pembelajarannya disebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* (Hamdani, 2011, hlm. 94).

Menurut Supriyono (2011, hlm. 125), tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* yaitu:

- a. Guru melakukan perencanaan dengan menyiapkan contoh gambar dari materi pelajaran.
- b. Guru menampilkan contoh gambar di depan kelas.
- c. Guru memberi peserta didik instruksi dan kesempatan untuk mengamati dan menganalisis contoh gambar yang disajikan.
- d. Peserta didik melakukan diskusi dan hasil kerjanya dicatat pada lembar yang sudah diberikan.
- e. Guru memberi waktu pada setiap kelompok untuk presentasi hasil kerjanya.

- f. Guru memberi tanggapan dari hasil kerja peserta didik, lalu penyampaian materi.
- g. Kesimpulan.

2. Media Audiovisual

Media pembelajaran atau suatu perantara dalam pembelajaran yang penerapannya melalui penglihatan dan pendengaran disebut dengan media pembelajaran (Arsyad, 2010, hlm. 30). Media audiovisual merupakan gabungan antara suara dan gambar atau dapat disebut media yang dilihat didengar (Hamdani, 2011, hlm. 249). Media audiovisual dapat menambah daya tarik penyajian pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan media tersebut dapat menampilkan gerak untuk memudahkan persepsi, memperlihatkan secara detail suatu objek atau proses, dan menjadikan hal yang sifatnya tidak nyata membuat lebih nyata (Hastuti & Budianti dalam Fatimah, dkk, 2022, hlm. 9326).

3. Hasil Belajar

Perubahan dalam sikap atau perilaku seseorang disebut hasil belajar. (Purwanto, 2013, hlm. 45). Hasil belajar yaitu tahap kesuksesan peserta didik dalam menafsirkan pelajaran. Dilihat pada bentuk nilai yang didapat dari hasil tes pada materi pembelajaran tertentu (Nawawi, 2015, hlm. 5). Hasil belajar merupakan hasil interaksi dalam pembelajaran yang dapat dilihat berdasarkan poin tes yang guru berikan (Dimiyati & Mudijoyo, 2013, hlm. 140).

Menurut Sudjana (2009, hlm. 22) bahwa hasil belajar disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang dibagi ke dalam tiga ranah yaitu:

- 1) Kognitif berkaitan dengan hasil belajar yang di dalamnya berisi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, menganalisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Afektif berkaitan dengan perilaku yang di dalamnya berisi penerimaan, jawaban atau respon penerimaan.
- 3) Psikomotorik berhubungan dengan kemampuan bertindak dan keterampilan

Berdasarkan penjabaran di atas, kesimpulannya hasil belajar merupakan transformasi perilaku peserta didik yang mampu diobservasi dan dinilai sebagai perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan kecakapan. Pada penelitian ini, peneliti akan mengkaji hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi yang diterapkan pada penelitian ini yaitu menurut buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 37-47).

Bab I Pendahuluan

Pada bab I terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab II terdiri dari deskripsi teoritis yang fokus pada hasil kajian atas teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV menjelaskan dua hal pokok yaitu, (1) hasil penelitian menurut hasil pengolahan dan analisis data sesuai rumusan masalah; dan (2) pembahasan hasil penelitian dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab V berisi simpulan dan saran. Simpulan menyajikan interpretasi serta pemaknaan peneliti tentang analisis hasil penelitian. Sedangkan saran adalah saran yang ditujukan kepada peneliti atau orang lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.