

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terikat secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah pilar sangat penting dalam memproses pembangunan bangsa untuk memperoleh pengetahuan, wawasan, serta membantu individu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam mempersiapkan kehidupan mendatang. Nawafilah dan Masruroh (2020, hlm. 38) sekolah dasar merupakan tingkat pendidikan formal yang masih berada tahap awal. Pada jenjang ini peserta didik harus menguasai beberapa aspek seperti aspek kognitif, motorik, dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari seluruh proses pendidikan di sekolah.

Pendidikan matematika merupakan hal yang sangat memegang peran penting bagi kehidupan manusia, baik dari tingkat pendidikan dasar atau sekolah dasar hingga pendidikan tinggi pun mempelajari matematika karena ilmunya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Suarjana, dkk (2017 hlm. 104) pendidikan matematika memiliki potensi besar untuk menumbuhkan keterampilan terbaik bagi dunia. Potensi tersebut dimungkinkan terwujud jika pendidikan matematika mampu membuat peserta didik memahami konsep-konsep matematika. Pendapat lain menurut Pertiwi dan Rendah (2019, hlm. 219) Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari kemajuan peserta didik dan hasil akhirnya. Selama proses pembelajaran juga dapat diamati aktivitas siswa, namun hasil akhir keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar matematika.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Ini mencakup pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperoleh oleh peserta didik dari pengalaman belajar. Hasil belajar adalah pencapaian atau hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, proyek, presentasi, atau observasi langsung dari kemampuan yang dimiliki individu. Bahwa keberhasilan atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana pola belajar yang dialami peserta didik. Penggunaan strategi dalam pembelajaran penting dilakukan karena memudahkan pembelajaran dan memberikan hasil yang lebih baik. Tanpa strategi, pembelajaran menjadi sangat terbatas, tidak efektif dan efisien.

Berdasarkan laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang evaluasi penilaian hasil PISA *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diinisiasi oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) adalah suatu studi untuk mengevaluasi sistem pendidikan yang diikuti oleh lebih dari 70 negara di seluruh dunia. 2022 (2023, hlm.8-24) Indonesia mengalami penurunan sebesar 12 poin yang penurunannya rendah dibandingkan dengan negara lain, untuk literasi matematika naik 5 posisi dari 70 negara. Kondisi ini cukup menjaga hasil dikarenakan kondisi selama pandemi yang meminimalisir learning loss, mengapa demikian bisa naik dikarenakan adanya pelatihan guru di platform Merdeka Mengajar disertai pembelajaran secara daring dan hybrid. Serta terciptanya kurikulum merdeka untuk mensederhanakan pelajaran, agar guru menggunakan pembelajaran yang mendalam, interaktif, dan berbasis proyek.

Berdasarkan observasi dengan guru yang mengajar di salah satu sekolah dasar di kelas IV diketahui bahwa masih menggunakan model pembelajaran konvensional seringkali cenderung monoton dan tidak memotivasi peserta didik secara langsung membuat peserta didik kurang menarik dan kurang antusias apa yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran matematika, dan mudah putus asa ketika mengerjakan soal dalam belajar matematika. Peserta didik seringkali hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru dan tidak mempunyai kesempatan untuk berkolaborasi dan mengembangkan keaktifan dan kerja sama antar peserta

didik. Sehingga hal tersebut pun berdampak pada hasil pembelajaran yang masih rendah atau nilai rata-ratanya masih berada di bawah standar penilaian. Namun kenyataannya guru masih jarang menggunakan model dan media yang variatif. Berikut ini hasil dari tes hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Lembang 02.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	KKTP
1	0-50	7	70
2	51-69	8	
3	70-79	5	
4	80-89	4	
5	90-100	0	
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		24	
<b>Nilai Rata-rata</b>		5,3	
<b>Ketuntasan Belajar</b>		Tuntas	40,56%
		Tidak Tuntas	59,44%

Sumber: (Pendidik Kelas IV SDN Lembang 02)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai rata-rata tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh guru kelas pada pembelajaran Matematika di kelas V SDN 02 Lembang, dalam mengukur hasil belajar peserta didik ini tes yang digunakan berupa soal. Dari 24 peserta didik terdapat 18 peserta didik dengan persentase 46,15% yang mencapai nilai 70 sebagai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sedangkan terdapat 21 peserta didik dengan presentase 53,85% tidak dapat mencapai nilai 70 sebagai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 5,2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik di kelas IV SDN 02 Lembang tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik diketahui banyak mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Penyebab masih rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kurangnya penggunaan model dan media yang variatif. Rendah hasil tes peserta didik disebabkan karena kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik tergolong rendah.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan model pembelajaran dan media yang cocok untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Model yang cocok yakni model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang bisa membuat menjadi interaktif antar peserta didik membangun komunikasi yang lancar untuk bertanya dan berdiskusi dengan sesama teman kelompok mencari informasi mengenai materi pembelajaran. Serta penggunaan media ular tangga media konkret yang nyata terlihat oleh peserta didik bisa mengidentifikasi secara langsung mengenai yang dipelajari. Disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan model dan media pembelajaran yang variasi yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Model kooperatif tipe STAD menawarkan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran matematika. Dengan model ini, siswa dikelompokkan dalam tim yang beranggotakan siswa dengan kemampuan beragam. Mereka bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika, saling membantu, dan merangsang pemikiran kritis satu sama lain. Menurut Wulandari (2022, hlm.18) menjelaskan tentang STAD merupakan bentuk pembelajaran kolaboratif yang menekankan interaksi antar siswa, saling memotivasi dan mendukung untuk menguasai materi dan mencapai kinerja maksimal. Dalam kerja kelompok, siswa lebih leluasa mengajukan pertanyaan kepada anggota kelompok mengenai materi yang belum dipelajarinya.

Keberadaan media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam proses mengajar untuk mencapai tujuan terselenggaranya kegiatan pembelajaran berkelanjutan. Setiap siswa pada prinsipnya tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Penggunaan media konkret seperti manipulatif matematika, alat peraga, atau gambar ilustratif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika secara visual dan konkret. Media konkret memberikan representasi nyata dari konsep matematika yang abstrak, sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.

Ular tangga adalah permainan papan klasik yang telah dinikmati oleh anak-anak dan orang dewasa selama berabad-abad. Permainan ini mudah dimainkan dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran atau topik. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan. Media yang cocok untuk pembelajaran dikarenakan seperti bermain, hanya mengubah dari ular tangga pada umumnya. Menurut Kartikaningtyas & Yulianti (2014, hlm.12) “Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain”.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asmedy (2021, hlm. 111-112) menunjukkan bahwa pemberian tes yang diberikan kepada 31 siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adanya peningkatan hasil belajar, namun peningkatan yang paling menonjol ditunjukkan kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 76,04. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata 50,69 yang berarti model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berpengaruh terhadap hasil belajar

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti bermaksud membahasnya lebih lanjut dalam skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai dasar penelitian sebagai berikut.

1. Model pembelajaran konvensional yang monoton dan tidak memotivasi peserta didik.
2. Model pembelajaran kurang menarik, kurang antusias dan mudah putus asa saat mengerjakan soal.
3. Pembelajaran berpusat hanya pada guru, peserta didik tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar masih rendah.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga dan model pembelajaran *konvensional* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga dan model pembelajaran *konvensional* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division*

(*STAD*) berbantuan media Ular Tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian dapat bermanfaat secara langsung maupun tidak langsung bagi dunia pendidikan. Manfaat dari kajian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberika kontribusi referensi berupa pembaharuan perangkat pembelajaran yang mengikuti alur perkembangan zaman. Serta dapat menjadikan sebuah modal atau acuan pada penelitian dikemudian hari berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai hasil temuan peneliti bagi sejumlah pihak tertentu berikut:

- a. Bagi Peneliti

Sebagai langkah awal membangun pengalaman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat guna membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pokok bahasan tertentu. Peneliti menerapkan inovasi dalam media pembelajaran, model mengajar, dan keterampilan belajar.

- b. Bagi Pendidik

Sebagai masukan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran model pembelajaran sebagai alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran model ini. Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.

- c. Bagi Siswa

Dalam membantu menguasai kejenuhan dalam belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

## **F. Definisi Operasional**

Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD”. Untuk menghindari kesalah pahaman judul diatas, maka peneliti akan tegaskan pengertian-pengertian yang terdapat dalam judul-judul di atas:

### **1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)***

Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kerjasama dan interaksi antar peserta didik dalam kelompok kecil. Peserta didik bekerja dalam tim kecil dengan anggota yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua anggota memahami materi pembelajaran. Model ini mendorong kerja sama tim, tanggung jawab individual, serta pencapaian kolektif dalam pembelajaran.

Sintaks atau langkah-langkah umum dalam menerapkan Model STAD adalah sebagai berikut:

- a. Pembagian siswa ke dalam tim kecil dengan anggota yang beragam kemampuannya.
- b. Presentasi materi pembelajaran oleh guru kepada seluruh kelas.
- c. Pemberian tes awal untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi.
- d. Pemberian tugas atau kegiatan yang memungkinkan siswa untuk berlatih dengan materi yang telah dipresentasikan.
- e. Kolaborasi dalam tim untuk membantu satu sama lain memahami materi dan menyelesaikan tugas.
- f. Pemberian tes akhir untuk mengukur pemahaman akhir peserta didik terhadap materi.
- g. Penghargaan prestasi baik secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan motivasi dan tanggung jawab peserta didik.



## **2. Media Ular Tangga**

Media konkret disebut juga media atau alat yang nyata maupun asli untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Ular tangga adalah permainan klasik yang menyenangkan dan edukatif yang dapat dinikmati oleh orang-orang dari segala usia. Permainan ini mudah dimainkan dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran atau topik. Media "Ular Tangga" adalah salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam konteks pendidikan. Media ini biasanya terdiri dari papan permainan yang dilengkapi dengan gambar ular dan tangga yang tersusun secara berurutan. Konsep dasar dari permainan ini adalah peserta harus memindahkan pion atau bidak mereka dari titik awal menuju titik akhir papan permainan, dengan tujuan mencapai titik akhir secepat mungkin.

## **3. Hasil Belajar**

Berhasilnya suatu pembelajaran dapat terlihat dari sebuah proses dan hasil akhir belajar siswa pada saat pembelajaran. Hasil belajar yakni proses pembelajaran adanya dorongan internal maupun eksternal pada diri peserta didik yang sedang proses belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku untuk mencapai hasil belajar. Hasil belajar penting karena merupakan ukuran dari efektivitas proses pembelajaran. Dengan mengamati dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik, guru dapat menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan mengidentifikasi area-area di mana peserta didik mungkin memerlukan bantuan tambahan atau perhatian lebih lanjut. Indikator hasil belajar peserta didik ditunjukkan memerlukan penguasaan tiga kompetensi yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

## **G. Sistematika Penulisan**

Bagian pertama meliputi halaman judul, halaman abstrak, daftar isi, dan kata pengantar. Isi skripsi dibagi menjadi lima bab berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (KTI) yang diterbitkan oleh FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 39). Bab-bab tersebut adalah pendahuluan, landasan teori dan kerangka kerja, metode penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran pada bab terakhir.

**Bab I Pendahuluan**, bab ini membahas mengenai landasan masalah yang berkaitan dengan pokok-pokok penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

**Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**, bab ini membahas kajian teori serta kerangka pemikiran dengan fokus pada hasil penelitian. Bab ini membahas kajian teori dan hubungannya dengan pembahasan yang akan dipelajari melalui analisis materi yang dibahas, hasil penelitian sebelumnya yang sepadan antara variabel penelitian, temuan penelitian yang terkait, kerangka pemikiran dan asumsi serta hipotesis penelitian.

**Bab III Metode Penelitian**, bab ini membahas metode penelitian dan langkah-langkah yang digunakan untuk menjawab dan mencapai kesimpulan. Bab ini membahas metode dan rencana penelitian, populasi dan sampel yang akan digunakan, pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data dan prosedur dalam penelitian.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**, bab ini membahas hasil penelitian dan pembahasan, bab ini membahas dua topik utama, yaitu penemuan penelitian, deskripsi hasil penelitian, hasil pengolahan dan analisis data dengan cara kemungkinan dan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian serta membahas temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

**Bab V Simpulan dan Saran**, bab ini membahas yang berisikan kesimpulan serta pemberian saran, disini peneliti membuat kesimpulan yang berupa deskripsi yang menjelaskan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan peneliti dan saran yang dibuat dan ditunjukkan kepada mereka yang akan melakukan penelitian yang sama selanjutnya.

Bagian akhir yaitu penutup diantaranya berisikan daftar pustaka dan lampiran.