

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan komponen yang sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan dari pendidikan. Pembelajaran berkaitan erat dengan guru dan siswa. Guru berperan sebagai pendidik dan pengajar yang memberikan atau membagi ilmu pengetahuannya kepada peserta didik, sedangkan siswa merupakan seseorang pelajar yang memilah segala informasi atau ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru dari berbagai sumber. Pembelajaran pada dasarnya suatu kegiatan yang telah direncanakan dan mampu memberikan motivasi atau semangat belajar yang baik yang mana terdapat kegiatan inti seperti cara seseorang untuk melakukan tindakan adanya perubahan perilaku melalui kegiatan belajar dan cara seseorang untuk menyampaikan atau membagi ilmu pengetahuan yang dimiliki melalui kegiatan mengajar (Kosilah & Septian, 2020). Pembelajaran memiliki beberapa komponen inti antara lain guru, siswa, tujuan, bahan ajar, metode, alat atau media, dan evaluasi pembelajaran. Komponen yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan secara aktif dan saling berhubungan serta harus diterapkan saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan terutama pada materi matematika di jenjang sekolah dasar.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki unsur pengetahuan yang penting dan dekat dengan kehidupan sehari - hari, dalam

pembelajarannya di jenjang sekolah dasar menggunakan bentuk pembelajaran tematik integratif atau terpadu. Pembelajaran tematik integratif disampaikan dalam bentuk tema-tema serta memadukan beberapa muatan pelajaran kemudian diintegrasikan dalam satu tema untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Pada jenjang sekolah dasar, matematika merupakan muatan pelajaran pokok yang diajarkan sesuai dengan tingkatan kognitifnya. Matematika dalam konsepnya sebagian besar berkaitan dengan menghitung, menghafalkan rumus, serta menganalisis rumus. Namun hingga saat ini sering ditemui bahwa muatan pelajaran matematika masih dianggap sebagai pelajaran sulit bagi kebanyakan orang. Adapun beberapa kesulitan belajar yang berhubungan dengan matematika antara lain: 1) masalah hubungan spasial atau ruang, 2) masalah dengan simbol-simbol, 3) masalah bahasa, dan 4) masalah mengaitkan kalimat matematika dengan penyelesaiannya. Seharusnya keempat keterampilan tersebut sangat dibutuhkan dalam belajar matematika namun nyatanya sebagian besar siswa sudah ketakutan dan menganggapnya sulit sehingga materi yang disajikan tidak mudah dipahami dan mempengaruhi hasil belajar siswa (Alfiyah dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan dengan wali kelas II di SD Gugus IV Sukawati pada 23 Agustus 2022, adapun permasalahan yang dihadapi saat ini terletak pada hasil belajar pelajaran matematika siswa yang belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan data rata-rata nilai ulangan harian pada muatan pelajaran matematika yang diperoleh siswa yaitu sebesar 87,8% dari keseluruhan siswa di SD Gugus IV Sukawati yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM), siswa dapat dinyatakan berhasil apabila mampu memenuhi atau mencapai nilai lebih besar atau sama dengan 75.

Ditemukan bahwa proses pembelajaran sudah berlangsung cukup baik namun dalam beberapa waktu guru masih melaksanakan pembelajaran satu arah yang mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar sehingga hasil belajar muatan matematika yang dicapainya masih kurang optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: 1) adanya ketidaksesuaian model pembelajaran dengan kondisi siswa sehingga menyebabkan mudah jenuh dan bosan dalam belajar, 2) pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari pendidik, 3) siswa sulit memahami materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa di dukung media yang beragam, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang bervariasi, dan 4) kurangnya pengembangan potensi guru dalam pemilihan model serta media pembelajaran yang tepat. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut adapun salah satu cara untuk mengatasinya melalui perubahan terhadap model pembelajaran yang berlangsung, yaitu pembelajaran yang awalnya berorientasi pada guru diubah menjadi pembelajaran berorientasi pada kompetensi yang dimiliki siswa. Dengan adanya perubahan terhadap model pembelajaran maka mendorong siswa untuk dapat berpikir secara kritis, logis, kreatif, inovatif, serta produktif. Selain itu, guru juga harus mampu untuk memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta tingkat perkembangannya khususnya bagi siswa pada jenjang sekolah dasar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat maka membantu siswa dalam menerima serta memahami materi yang diberikan berupa penyajian informasi baru sehingga berpengaruh dengan peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran merupakan pola sistematis yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yang didalamnya terdapat metode, teknik, strategi, bahan ajar, media, serta alat evaluasi pembelajaran (Taupik & Fitria, 2021). Memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar dapat mengembangkan diri guru dan siswa sehingga kualitas pembelajaranpun meningkat. Hal tersebut dikarenakan semakin sesuai antara model pembelajaran dengan bahan ajar serta kompetensi siswa maka merangsang minat dan semangat siswa dalam mencari tahu pengetahuan baru sehingga terjadi peningkatan hasil belajar atau prestasi belajarnya (Riinawati, 2021). Saat ini telah banyak model pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk dapat menggantikan model pembelajaran yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu model pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat diterapkan untuk membantu mempermudah dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran matematika adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Suwardi (2017) bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk dapat mencari dan menemukan sendiri hal yang dipertanyakan pada bahasan materi. Penerapan model pembelajaran ini dapat mengajak siswa untuk mencari dan menemukan jawaban bersama dengan kelompoknya sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep pada muatan pelajaran matematika

dengan aktif, kreatif, dan inovatif, serta dapat memperoleh informasi atau makna yang mudah dipahami. Selain itu dalam proses pembelajaran, siswa sering dihadapkan pada hal-hal yang bersifat kompleks dan abstrak yang sulit dipahami, untuk itu diperlukan suatu alat bantu berupa media yang dapat membantu memperjelas konsep dari materi ajar yang diajarkan kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat menghubungkan atau menyalurkan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam arti lain meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana penyaluran pesan dari sumber belajar kepada si penerima pesan belajar atau siswa (Ahmad Zaki, 2020). Pemilihan media pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak mudah dan sudah seharusnya dipertimbangkan secara matang sebelumnya, adapun kriteria-kriteria yang perlu dipertimbangkan antara lain: tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaan. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran maka memberi banyak manfaat seperti halnya dalam penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, dapat mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif, dapat membuat materi abstrak menjadi konkrit, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta indera manusia (Hayes dkk., 2017). Melalui model serta media pembelajaran, guru dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan siswa serta dapat memanfaatkan segala potensi yang dimilikinya. Adapun fungsi dari pengaplikasian media pembelajaran yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Sehingga media yang digunakan harus dimanfaatkan secara maksimal

dan disesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan agar dapat mengoptimalkan hasil belajar. Terutama pada jenjang sekolah dasar tingkat rendah yang memerlukan benda konkrit dalam pemahaman terhadap suatu materi khususnya pada muatan pelajaran matematika yang memerlukan pemahaman yang kuat, dengan itu maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan konsep permainan, karena melalui permainan itu siswa dapat bermain serta belajar sehingga mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Adapun salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan di jenjang sekolah dasar khususnya kelas II pada muatan pelajaran matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang biasa dikenal dengan permainan lempar dadu. Model serta media pembelajaran tersebut sangat sesuai diterapkan karena melalui permainan lempar dadu, maka dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, selain itu juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan angka, memahami warna yang terdapat dalam simbol pada dadu, mengenal urutan bilangan, menentukan nilai tempat suatu bilangan, hingga menyebutkan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

Temuan peneliti sebelumnya juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam pembelajaran terutama saat kegiatan berdiskusi bersama kelompok sehingga seluruh siswa aktif dan dapat mengoptimalkan hasil belajarnya (Wicaksono dkk., 2020). Temuan lain juga menyatakan bahwa permainan lempar dadu yang diterapkan dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan memancing rasa ingin tahu siswa terkait materi ajar, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa menjadi optimal (Anwar dkk., 2022). Berdasarkan temuan tersebut, maka dalam

penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu pada pembelajaran tematik terhadap materi matematika dapat diterapkan dengan baik sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang optimal terutama pada muatan pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan dalam muatan pelajaran matematika, siswa diharapkan mampu memahami konsep bilangan secara abstrak yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu sangat tepat diterapkan di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan paparan tersebut, dipandang perlu dilakukan penelitian yang berjenis eksperimen untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Edukatif Lempar Dadu pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Materi Matematika Siswa di Kelas II SD Gugus IV Sukawati”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut.

- 1.2.1 Adanya ketidaksesuaian antara model pembelajaran dengan kondisi siswa sehingga menyebabkan mudah jenuh dan bosan dalam belajar.
- 1.2.2 Pembelajaran yang diterapkan di sekolah cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari guru.
- 1.2.3 Guru menerangkan materi tanpa di dukung media yang beragam, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang bervariasi.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa yang belum optimal yakni sebesar 87,8% dari keseluruhan siswa yang belum memenuhi standar KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, permasalahan yang ada cukup luas dan perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu pada hasil belajar muatan matematika siswa khususnya pada aspek kognitif masih belum optimal, maka penelitian ini terbatas pada pengaruh model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar materi matematika siswa di kelas II SD Gugus IV Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan, apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar materi matematika siswa di kelas II SD Gugus IV Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan edukatif lempar dadu pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar materi matematika siswa di kelas II SD Gugus IV Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini baik secara teoretis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam kemajuan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar yaitu dijadikan bahan kajian dalam upaya mendalami proses pembelajaran. Dengan demikian dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi penerapan model serta media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar tematik yang mengandung muatan pelajaran matematika pada kurikulum 2013.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya terutama dalam penerapannya yaitu seperti berikut.

1. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model dan media pembelajaran yang tepat seperti penggunaan alat permainan edukatif lempar dadu khususnya dalam pembelajaran tematik muatan pelajaran matematika, siswa lebih termotivasi dalam belajar. Karena dengan menggunakan media ini, pembelajaran disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam memilih model serta media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam mengelola pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik muatan pelajaran matematika.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau dasar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah dengan membuat kebijakan dan pembinaan guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi cerminan dari kualitas sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian dalam mengembangkan penelitian selanjutnya terutama yang memiliki kesamaan dalam teori ataupun pelaksanaannya.

