

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada setiap aspek kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman, mengakibatkan terjadinya perubahan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Abad 21 dikatikan dengan era revolusi 4.0 yang memberikan pengaruh luas pada bidang pendidikan untuk mengembangkan kemampuan pembentuk karakter dan pembiasaan akhlak (Yunianto et al., 2020). Era revolusi juga merupakan “zaman pengetahuan” yang dimana segala upaya peningkatan keterampilan serta pemenuhan kebutuhan kehidupan melalui aktualisasi diri dengan dukungan pengetahuan yang dibawa oleh teknologi.

Pembelajaran digital saat ini berkembang pesat dimungkinkan dengan adanya pembelajaran abad 21. Perkembangan ini mengakibatkan terjadinya perubahan cara pandang dan praktik dunia pendidikan saat ini. Perkembangan pendidikan era digital memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dengan cepat dan mudah. Pendidikan di era digital mengharuskan guru untuk memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran.

Pada proses belajar mengajar mengakibatkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik serta sumber belajar berupa media belajar dan model pembelajaran yang digunakan (Restu Rahayu et al, 2021). Pembelajaran merupakan

proses yang secara rutin dilaksanakan dengan harapan agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Suardiana, 2021). Guru sebagai tenaga pendidik memiliki tugas untuk membimbing dan mendidik peserta didik secara profesional baik secara formal maupun non formal. Salah satu hal yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran oleh seorang pendidik. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi agar dapat menunjang akademik peserta didik dan meningkatkan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Gugus Kapten Japa pada tanggal 31 Mei dan 8 Juni 2023, memperlihatkan bahwa beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan Matematika. Pengetahuan matematika belum mampu mendapatkan hasil maksimal. Hal ini terlihat dari penilaian matematika pada nilai ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), untuk nilai yang berasal dari nilai tes tertulis atau ujian dapat dituliskan dengan interval nilai. Angka 65 berarti nilai siswa belum mencapai ketuntasan. Siswa yang memperoleh nilai di atas 65 sebanyak 33,33%, siswa yang memperoleh nilai di bawah 65 sebanyak 66,67%.

Kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika masih dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pembelajaran yang dirasa sulit, membosankan, dan kurang diselingi dengan kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan penugasan, penggunaan model yang kurang bervariasi, peserta didik masih kurang aktif dalam menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran

matematika masih kurang juga dapat mempengaruhi peserta didik untuk memahami materi. Maka dari itu, proses pembelajaran memerlukan variasi model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik.

Permasalahan yang muncul adalah dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik kurang paham dengan mata pelajaran matematika. Pandangan peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran matematika dan kurangnya keterampilan guru dalam proses pembelajaran mengakibatkan masih rendahnya kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran matematika (Septian et al., 2020).

Upaya yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan dipelajari (Septian et al., 2020). Pembelajaran yang memacu peserta didik untuk aktif dan tidak hanya duduk mendengarkan materi dalam pembelajaran. Pendidikan menuntut guru menjadi fasilitator dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan imajinatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Memberikan kesempatan peserta didik untuk berksplorasi, mengembangkan kemampuan beripikir, dan mendapatkan pengalaman langsung kepada peserta didik (Ningsih & Wulandari, 2022).

Kompetensi pengetahuan dikenal sebagai hasil akhir dari sebuah proses pembelajaran yang digunakan sebagai standar pemahaman peserta didik terhadap topik yang telah dipelajari. Kompetensi pengetahuan peserta didik yang diperoleh

melalui kegiatan pembelajaran akan mampu digunakan dalam berbagai aktifitas kehidupan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggungjawab mencerdaskan kehidupan bangsa (Somayana, 2020).

Guru sebagai salah satu kunci keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik. Guru sebagai fasilitator menjadi titik sentral untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana belajar yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Peningkatan pemahaman siswa dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi pembelajaran. Kesulitan belajar siswa dapat diatasi dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Model pembelajaran bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang menarik siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Memberikan kesempatan untuk siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama, dan saling menanggapi. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif paling sederhana yang merupakan model paling baik untuk permulaan guru menggunakan pendekatan kooperatif (Hazmiwati, 2018). Model

pembelajaran STAD memungkinkan terjadinya peningkatan interaksi dan kerjasama peserta didik dalam kelompok. Hal ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan situasi belajar yang lebih kondusif.

STAD merupakan model pembelajaran yang lebih mengutamakan pencapaian tim peserta didik. Masing- masing peserta didik dalam tim memiliki tanggungjawab secara perseorangan untuk menjawab kuis yang diberikan guru. Dari kuis tersebut dikumpulkan poin dalam tim dan tim dengan poin tertinggi diberikan *reward* oleh guru. Adanya kompetisi dalam kelompok dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan.

Model pembelajaran ini dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar secara aktif dengan memberikan kesempatan untuk saling bertukar pikiran dengan peserta didik lain, bekerjasama, dan menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik mengingat materi yang dipelajari (Septian et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk mengoptimalkan kompetensi pengetahuan matematika dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Student Teams Acievement Division* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus Kapten Japa Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah anantara lain:

- 1.2.1 Belum optimalnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran
- 1.2.2 Banyak peserta didik yang masih kurang dalam pembelajaran matematika yang ditunjukkan dengan rendahnya kompetensi pengetahuan peserta didik
- 1.2.3 Siswa yang mendapatkan nilai ulangan harian matematika di bawah 65 sebanyak 66,67%
- 1.2.4 Keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung kurang dimana peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti agar tidak keluar dari pokok bahasan yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Penelitian ini dibatasi pada kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan
- 1.3.2 Menggunakan model pembelajaran STAD pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kapten Japa berbantuan Multimedia Interaktif

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana kompetensi pengetahuan matematika peserta didik yang dibelajarkan melalui model pembelajaran STAD berbantuan Multimedia Interaktif pada kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2023/2024?

1.4.2 Bagaimana kompetensi pengetahuan matematika peserta didik yang tidak dibelajarkan melalui model pembelajaran STAD berbantuan Multimedia Interaktif pada kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2023/2024?

1.4.3 Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model STAD berbantuan Multimedia Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika peserta didik kelas IV Gugus Kapten Japa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan Multimedia Interaktif pada kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika peserta didik kelas IV Gugus Kapten Japa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan Multimedia Interaktif pada kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2023/2024
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran STAD berbantuan Multimedia Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD Gugus Kapten Japa Tahun Ajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta sebagai masukan dalam mengembangkan konsep pembelajaran model STAD berbantuan Multimedia Interaktif dalam mata pelajaran Matematika.

1.6.2 Praktis

Manfaat praktis berdampak langsung pada komponen pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu kepala sekolah dalam pengembangan kurikulum serta perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Gugus Kapten Japa.

b) Bagi Guru

Sebagai pertimbangan guru dalam menciptakan variasi model pembelajaran Matematika dan sebagai masukan guru untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika.

c) Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar peserta didik dan meningkatkan kerjasama peserta didik dalam kelompok kecil.

d) Bagi Peneliti Lain

Sebagai tambahan ilmu dan wawasan terkait model pembelajaran STAD berbantuan Multimedia Interaktif dan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

