

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar membelajarkan berbagai mata pelajaran kepada siswanya (Astri, dkk., 2022). Sedangkan menurut Anzelina, dkk., (2023) Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Menurut Ayu dkk., (2024) Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembentukan potensi intelektual generasi muda. Sekolah adalah Lembaga Pendidikan yang bertugas untuk mendidik, membimbing serta membentuk karakter peserta didik (Anzelina & Purba, 2019). Sehubungan dengan pendidikan di sekolah, peran seorang pendidik sangat penting untuk mengajarkan berbagai Pelajaran tersebut. Seorang pendidik selalu mengharapkan agar semua peserta didiknya mampu menguasai kompetensi yang diharapkan. Seorang pendidik memiliki peran yang besar dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, dengan segala kemampuan, guru selalu berusaha untuk senantiasa melaksanakan pembelajaran yang sebaik-baiknya, sehingga peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keberhasilan pendidik tidak hanya dilihat dari berbagai segi yang mendapatkan perhatian khusus dari seorang pendidik, agar peserta didik mampu menguasai berbagai kompetensi yang nantinya dapat membantu peserta didik ketika menemui berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain memberikan materi, seorang guru juga berperan mendidik karakter peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam

hal aspek psikologis menjadi faktor untuk melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya sebagai pendidik (Anzelina dkk, 2019). Dalam konteks ini pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang mengharuskan guru memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan profesi, terutama guru sekolah dasar.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam pendidikan, hal itu dapat dilihat dari matematika sebagai bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SMA dan bahkan juga di Perguruan Tinggi (Krisnayanti & Wiarta, 2022). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang didapatkan oleh peserta didik sebagai mata pelajaran wajib. Matematika mengajak peserta didik untuk menjadi kritis dan teliti dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan. Untuk menghindari kesalahan dalam penerapan, teori-teori belajar yang relevan dengan pembelajaran matematika, harus dipahami dengan baik. Pelajaran matematika harus dikemas dan diolah, sehingga menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik. Soal matematika selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah soal cerita. Namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menganalisis soal cerita.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 27 April 2024 di SD Gugus VIII Mengwi memiliki permasalahan yang sama. Permasalahan tersebut terjadi di kelas V SD Gugus VIII Mengwi yaitu mengalami kesulitan dalam memecahkan soal cerita pada pelajaran matematika materi FPB dan KPK. Pada hasil wawancara tersebut permasalahan yang dihadapi yaitu peserta didik mengalami kesulitan karena hampir 90% peserta didik belum menguasai

perkalian dan juga pembagian. Hal yang nyatanya sangat penting dalam penyelesaian materi KPK dan FPB tersebut mengakibatkan keterlambatan dan hasil belajar yang belum mencapai peringkat tuntas. Selain itu, juga ditemukan permasalahan lain yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam menganalisis soal cerita untuk menentukan bahwa soal tersebut mengarah ke mencari KPK atau FPB. Dua permasalahan tersebut mengakibatkan pembelajaran mengalami keterlambatan dan hasil belajar yang tidak tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian masih terdapat peserta didik yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Hasil ulangan harian peserta didik kelas V SD Gugus VIII Mengwi menunjukkan terdapat 60,38 % peserta didik belum tuntas dari 154 peserta didik.

Selain itu juga kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dari beberapa guru yang saya wawancarai pada SD Gugus VIII Mengwi hampir semua guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar materi FPB dan KPK. Hal ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Tanpa disadari media pembelajaran juga memegang peran penting agar mempermudah peserta didik memahami materi karena dengan adanya media peserta didik bisa melihat langsung bagaimana cara memecahkan permasalahan dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran yang biasanya dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya disini saya akan memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan di atas dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe STAD berbantuan media pembelajaran dakota. Menurut Arsisari (2023) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD digunakan untuk membagi peserta didik dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda untuk membantu satu sama lain bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran menempatkan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 peserta didik dengan tingkatan pengetahuan yang berbeda, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan suatu persoalan tugas kelompok (Abrori dkk., 2023).

Selain itu belajar materi KPK dan FPB juga sangat penting dibelajarkan kepada peserta didik karena sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaat dari mempelajari materi ini adalah yang pertama agar peserta didik bisa mengatur waktu dan jadwal, melakukan pembagian yang adil, optimasi sumber daya, dan pemecahan masalah praktis. Secara keseluruhan pembelajaran KPK dan FPB membantu peserta didik dalam membuat Keputusan yang lebih efisien, adil, dan terorganisir dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, baik itu dalam pengaturan waktu, pembagian sumber daya, maupun pemecahan masalah sehari-hari.

Dari kesimpulan di atas model pembelajaran kooperatif tipe STAD mengajak peserta didik dari berbagai macam latar belakang untuk saling bekerja sama dalam memecahkan masalah dan mendorong kepercayaan peserta didik dalam berinteraksi secara berkelompok. Untuk membantu model pembelajaran berlangsung dengan lancar dan mudah dipahami oleh peserta didik, maka model

pembelajaran kooperatif tipe STAD dibantu dengan media pembelajaran dakota.

Menurut Febriyanti dkk., (2023) menyatakan dakon *mathematics* (dakota), sebuah media permainan, berpotensi memberikan pengetahuan tentang prinsip-prinsip materi FPB dan KPK. Karena dengan adanya media peserta didik lebih terinovasi dan pembelajaran menjadi lebih asik karena diiringi dengan bermain. Peserta didik lebih senang bermain sambil belajar ketimbang belajar secara monoton, maka dari itu media dakota ini dapat meminimalisir hambatan dan masalah yang dihadapi oleh peserta didik.

Yang menjadikan dakota sebagai sebuah media pembelajaran dan juga permainan dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran didasari oleh beberapa prinsip Pendidikan yang penting, yaitu pendekatan bermain sambil belajar, pengembangan kognitif dan logika matematis, melestarikan permainan tradisional, pendekatan kontekstual dan konkret, meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan juga membangun kerja sama dan komunikasi.

Dari permasalahan di atas dapat saya simpulkan bahwa kurangnya kemampuan peserta didik yang diakibatkan oleh faktor tidak menguasai perkalian dan pembagian yang mengakibatkan peserta didik terlambat untuk memahami dan mengikuti pembelajaran di sekolah, serta guru yang kurang inovatif dan kreatif dalam proses belajar mengajar membuat saya semakin ingin meneliti permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian tentang model pembelajaran perlu untuk melakukan kajian tentang model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan peserta didik yang

mengikuti pembelajaran konvensional, oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian tentang model pembelajaran yang efektif dalam upaya untuk meningkatkan mutu dan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika, sehingga peneliti memfokuskan penelitiannya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Berbantuan Media Dakota terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal cerita matematika Kelas V SD Gugus VIII Mengwi”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Dari keseluruhan jumlah peserta didik kelas V SD Gugus VIII Mengwi yaitu 154 peserta didik terdapat 60,38% peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKM).
2. Belum optimalnya kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika peserta didik.
3. Masih banyak peserta didik yang tidak hafal perkalian serta memahami konsep materi KPK dan FPB.
4. Penggunaan model-model pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika masih perlu divariasikan dan dioptimalkan.
5. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya cenderung menekankan pada hafalan saja dan masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari berbagai permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah akan dibatasi pada pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada belum optimalnya kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika peserta didik dan rendahnya pemahaman peserta didik mengenai konsep KPK dan FPB serta masih banyak peserta didik yang tidak hafal dengan perkalian. Dengan demikian, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk menyelesaikan soal cerita matematika kelas V SD Gugus VIII Mengwi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media dakota terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika peserta didik kelas V SD Gugus VIII Mengwi?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media dakota terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika peserta didik kelas V SD Gugus VIII Mengwi.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran, sementara manfaat praktis adalah manfaat yang memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam bidang pendidikan sebagai pengembangan teori pembelajaran, khususnya pelajaran matematika di sekolah dasar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti berikut.

#### **a. Bagi Peserta didik**

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media dakota, peserta didik dapat belajar bersama kelompok untuk memecahkan masalah soal cerita dengan dibantu media dakota untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika khususnya peserta didik kelas V di SD Gugus VIII Mengwi.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi para guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media dakota sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan informasi kepada pihak sekolah untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi para peneliti lain dan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian sejenis dalam bentuk variasi yang berbeda.

