

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatas Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, dan (6) Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Herman Hudoyo dalam Ardiansari dkk., (2023) Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu.

Menurut Sari dkk., (2024) matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti. Dalam rumusan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengacu pada tujuan pendidikan umum pendidikan pada tujuan pendidikan menengah adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Dalam pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar perlu untuk membelajarkan konsep matematika agar mudah dipahami oleh siswa. Konsep tersebut bisa diajarkan dengan mudah dengan berbantuan media pembelajaran. Peran media

pada pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas. Menurut Depdikbud (1992) (dalam Magdalena dkk., 2021), media dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran, dan juga meningkatkan nalar yang teratur. Selain itu media juga bisa meningkatkan fokus siswa, karena media tersebut akan memikat siswa untuk belajar dengan bermain game di media tersebut. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan keinginan minat terhadap siswa dan merangsang pembelajaran. Hal ini dimaksud untuk bagaimana siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan guru di depan kelas, bertanya dengan teman dan juga meniru yang sudah dijelaskan sebelumnya, untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan.

Kompetensi pengetahuan matematika adalah kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan atau membuat pernyataan dengan menggunakan pendekatan matematis. Kompetensi ini meliputi pemahaman, kecakapan, dan kesanggupan siswa dalam memahami konsep, prosedur, prinsip, dan ide dalam matematika (Rohman dkk., 2021). Kompetensi pengetahuan matematika mencakup berbagai kemampuan dan pemahaman yang diperlukan untuk memecahkan masalah matematika dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam situasi sehari-hari. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kompetensi pengetahuan matematika di dalam dunia pendidikan yaitu proses pembelajaran masih dilakukan secara klasikal atau kelompok besar. Penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting, sehingga dibutuhkan suatu model yang dapat membantu siswa meningkatkan kompetensi pengetahuan

matematika. Guru diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam semua bidang pelajaran, khususnya pelajaran matematika yang menarik untuk siswa sehingga pembelajaran matematika di dalam kelas lebih menyenangkan

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 18 Juli 2024 dengan guru wali kelas III di SD Negeri Gugus VI Kuta Selatan, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang dalam memahami pembelajaran matematika, dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu kurangnya variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Proses pembelajaran di dalam kelas masih terlihat sangat monoton karena guru hanya menggandalkan buku saja pada saat mengajar di dalam kelas, kurangnya partisipasi siswa juga sehingga pembelajaran menjadi berpusat kepada guru. Berikut adalah Nilai Ulangan Harian yang diperoleh dari SD Negeri Gugus VI Kuta Selatan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Nilai PAP Siswa Kelas III SD Gugus VI Kuta Selatan

No	Sekolah	Jumlah siswa	Konvensi Nilai PAP	Siswa yang mencapai PAP		Siswa yang belum mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD No 2 Ungasan	28	80 – 89	7	25.00	21	75.00
2	SD No 4 Ungasan	28	80 – 89	8	28.57	20	71.43
		28		6	21.43	22	78.57
3	SD No 5 Ungasan	27	80 – 89	7	25.93	20	74.07
4	SD No 7 Ungasan	28	80 – 89	9	32.14	19	67.86
5	SD No 8 Ungasan	28	80 – 89	7	25.00	21	75.00
6	SD No 2 Jimbaran	28	80 – 89	9	32.14	19	67.86
Total		195		101	190.21	142	507.79
Rata – rata					27.17		72.83

Berdasarkan paparan masalah tersebut, diketahui bahwa masih ada siswa yang memiliki kompetensi pengetahuan Matematika yang belum memenuhi syarat minimal penguasaan 65% sesuai dengan PAP, salah satu faktor yang memicu hal tersebut adalah proses pembelajaran yang kurang optimal, guru kurang tepat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran dalam muatan pelajaran Matematika. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus lebih selektif lagi dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan siswa.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Menurut Rizkyani dkk., (2023) Model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil antar peserta didik untuk saling bekerja sama dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembentukan Karakter merupakan penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe STAD. Model ini sangat mudah untuk diadaptasi, telah digunakan dalam pembelajaran Matematika. Teknik dan digunakan pada tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD). Hal demikian sependapat Sisdailla, dkk., (2022) yaitu STAD dapat digunakan

hampir untuk semua pelajaran. Model pembelajaran tipe STAD mendorong siswa agar aktif dan mapu berkompetisi dengan kelompok yang lainnya. Kemudian keberadaan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dikarenakan proses transformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa akan berlangsung lebih menarik dan efektif sehingga berdampak pada pemahaman materi pelajaran

Model pembelajaran STAD sendiri akan lebih efektif apabila didukung dengan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Maka dalam hal ini peneliti memilih media puzzle bilangan cacah sebagai media konkret yang akan dipadukan dengan model pembelajaran STAD untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas III SD Gugus VI Kuta Selatan. Media ini dirasa tepat untuk mengatasi permasalahan dari siswa, dengan media ini siswa tidak terlalu kesulitan dalam memahami dan mengetahui konsep dari bilangan cacah tersebut, karena dengan bantuan media tersebut siswa dapat menghafal dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

Dari uraian-uraian diatas maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperaktif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Puzzle Bilangan Cacah Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III Gugus VI Kuta Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025. judul ini diambil berdasarkan masalah-masalah pembelajaran yang telah ditemukan di kelas III SD Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Provinsi Bali

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi bilangan cacah, dipilih karena memiliki berbagai keunggulan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, terutama siswa kelas III yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep abstrak jika disajikan dalam bentuk konkret atau visual. Puzzle sebagai media pembelajaran konkret mampu membantu siswa memahami konsep bilangan cacah secara lebih nyata dan menyenangkan. Selain itu, media puzzle mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Matematika, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa merasa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Puzzle juga mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna karena siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses berpikir, menyusun, dan menemukan solusi secara kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), media puzzle menjadi sangat relevan karena mampu mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, berdiskusi, menyumbangkan ide, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi. Puzzle juga melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah siswa, karena dalam proses menyusunnya siswa perlu menganalisis bagian-bagian dan menemukan solusi yang tepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bahwa permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa terkait mata pelajaran matematika dalam materi bilangan cacah.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas karena belum adanya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan variatif.
3. Proses pembelajaran di SD Gugus VI Kuta Selatan masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah, masih rendah.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *puzzle* bilangan cacah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai ruang lingkup dalam penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman siswa dalam pelajaran matematika materi bilangan cacah.

2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas karena belum adanya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan variatif.
3. Hasil belajar siswa kelas III SD Gugus VI Kuta Selatan mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah masih rendah.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *puzzle* bilangan cacah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaan kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *puzzle* bilangan cacah pada kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaan kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *puzzle* bilangan cacah pada kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kompetensi

pengetahuan matematika berbantuan media *puzzle* bilangan cacah pada kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian yang dikemukakan, tujuan utama penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *puzzle* bilangan cacah pada siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang tidak dibelajarkan dengan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *puzzle* bilangan cacah pada siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun ajaran 2024/2025
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kompetensi pengetahuan matematika dengan bantuan media *puzzle* bilangan cacah siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun ajar 2024/2025

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi keilmuan, memberikan kontribusi dan pengetahuan pembaca serta memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran Matematika terutama dalam hal penggunaan model dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktisi dalam penelitian ini yaitu diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan, yaitu sebagai berikut.

3. Bagi kepala sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif kebijakan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar Matematika terutama pada pemahaman dan penerapan materi bilangan cacah di kelas III.

4. Bagi guru

Diharapkan menjadi masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan model, pendekatan, media maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

5. Bagi peneliti

Diharapkan menambah wawasan keilmuan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam bidang pendidikan.

6. Bagi siswa

Diharapkan mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

