

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam pemerolehan ilmu pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap. Dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor tahun 2003 pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution (2005:12) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Menurut Ahmad (2015) menyatakan bahwa pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidikan agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan

pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah proses pembelajaran berakhir. Menurut Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Molstad & Karseth, 2016). Sejalan dengan hal tersebut menurut Zulkardi (dalam Riadi & Edy, 2016) menyatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang rendah disebabkan oleh banyak hal, seperti kurikulum yang padat, media belajar yang kurang efektif, strategi dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang tepat, sistem evaluasi yang buruk, kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, atau juga karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga peserta didik tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Kurniawan, dkk. (2017), menyatakan bahwa hasil belajar yang memuaskan haruslah diimbangi dengan proses yang baik pula. Guna mencapai tujuan yang baik maka dalam proses pembelajaran akan melibatkan semua komponen pengajaran. Pembelajaran dimaksudkan untuk tercapainya tujuan tertentu agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Belajar secara utuh dapat berarti proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dan proses melakukan perbuatan melalui pengalaman yang

diciptakan. Permasalahan di bidang pendidikan yang dihadapi adalah berlangsungnya pendidikan yang kurang bermakna bagi pengembangan pribadi dan watak peserta didik. Hal ini menandakan hasil belajar siswa pada saat ini masih terjadi penurunan dikarenakan banyak siswa yang minat belajarnya sangat rendah terutama pada mata pelajaran matematika.

Student Teams Achievement Divisions (STAD) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja sama dalam tim kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting (menyenangkan). Menurut Isjoni (2012) menyatakan bahwa STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan pembelajaran yang paling baik bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas. Menurut Slavin (2011: 21) *Student Teams Achievement Division*, siswa ditempatkan ke tim-tim belajar yang beranggotakan empat orang. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam kelompok kecil dan memastikan semua anggota sudah memahami tentang pelajaran yang diberikan.

Komponen STAD menurut Slavin (2011: 32) adalah sebagai berikut: (1) Presentasi kelas. Presentasi kelas dalam STAD berbeda dari cara pengajaran yang biasa. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Murid harus betul-betul memperhatikan presentasi ini karena dalam presentasi terdapat materi yang dapat membantu untuk mengerjakan kuis yang diadakan setelah pembelajaran. (2) Belajar dalam tim. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang Dimana mereka mengerjakan tugas yang diberikan. Jika ada

kesulitan murid yang merasa mampu membantu murid yang kesulitan. (3) Tes individu yang dilaksanakan setelah pembelajaran. (4) Skor pengembangan individu. Skor yang didapatkan dari hasil tes selanjutnya dicatat oleh guru untuk dibandingkan dengan hasil prestasi sebelumnya. Skor tim diperoleh dengan menambahkan skor peningkatan semua anggota dalam 1 tim. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah skor penambahan dibagi jumlah anggota tim. (5) Penghargaan tim. Penghargaan didasarkan nilai rata-rata tim dimana dapat memotivasi mereka. Dengan demikian STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan atau memusatkan pada pencapaian tim siswa. Menurut Isjoni (2010) Kelebihan STAD adalah melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif dan peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator. Selanjutnya menurut Herdian (2009) model pembelajaran STAD mempunyai beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut: semua anggota kelompok wajib mendapat tugas, ada interaksi langsung antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial, mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain, dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa dan melatih siswa untuk berani bicara di depan kelas.

Pada kenyataannya dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika banyak ditemukan permasalahan di antaranya siswa tidak menyenangi pelajaran matematika, siswa menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, siswa tidak mau terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran cenderung

didominasi oleh guru dengan menjelaskan materi, memberikan contoh soal kemudian guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan di buku paket atau lembar kerja siswa (LKS). Semua hal tersebut tentu berdampak pada perolehan hasil belajar siswa khususnya hasil belajar matematika yang relative masih rendah artinya banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria keterampilan tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik disebabkan oleh berbagai faktor dari dalam siswa sebagai pembelajar dan faktor lingkungan. Faktor lingkungan terutama lingkungan sekolah, yaitu proses pembelajaran. Mengenai proses pembelajaran ini, Saggaf, dkk. (2020) mengatakan hasil belajar seseorang dapat mencapai hasil yang maksimal jika guru dapat mengelola kelas dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan tepatnya tanggal 17 Oktober 2024 Ni Wayan Srinati, S.Pd., selaku ketua Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan dan guru Wali Kelas IV ditemukan nilai matematika siswa tergolong rendah. Pada materi bangun datar nilai KKTP yaitu 80, masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Dari 23 siswa, hanya 5 siswa (22%) yang mendapatkan nilai lebih dari KKTP dan 18 siswa (78%) yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP.

Hal ini terjadi karena siswa menganggap bahwa materi bangun datar ini sangat sulit dipahami, karena siswa masih bingung cara menghitungnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru kelas IV terlihat terlalu monoton dalam proses belajar mengajar dan masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran serta terdapat

perolehan nilai yang rendah khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dasar, sering kali dianggap sulit oleh siswa, terutama pada konsep-konsep abstrak seperti bangun datar. Pemahaman yang kuat terhadap konsep bangun datar merupakan dasar penting untuk pembelajaran matematika yang lebih lanjut (Widodo, 2020). Oleh karena itu perlu adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk membuat materi ini menarik dan mudah dipahami oleh banyak siswa. Banyak faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar matematika, salah satunya adalah karena dalam penjelasan materi hanya monoton dan diulang terus-menerus. Jika hanya menggunakan media yang monoton siswa akan merasa jenuh dan bosan dikarenakan harus terfokus pada isi media cetak yang memuat Bahasa yang terlalu baku dan sulit untuk dipahami. Saat ini terdapat beragam model pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk menggantikan model pembelajaran yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu model yang dapat menarik minat sehingga siswa termotivasi untuk belajar, bersama teman sebayanya dan tentunya membangun pengetahuannya yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja sama dalam tim kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting (menyenangkan). Menurut Isjoni (2012) menyatakan bahwa STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan pembelajaran yang paling baik bagi para guru yang baru

menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas. STAD digunakan dalam penelitian ini karena mempunyai beberapa keunggulan seperti, pertama *student teams achievement divisions* bersifat akuntabilitas individual yang dimana meskipun pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan tim setiap siswa tetap bertanggung jawab atas pemahaman mereka sendiri, kedua dapat meningkatkan motivasi yaitu sistem poin dan penghargaan tim STAD meningkatkan motivasi belajar siswa, ketiga sebagai pembelajaran kooperatif STAD mendorong kerja sama antar siswa dalam tim yang heterogen siswa dengan kemampuan berbeda saling membantu dan belajar satu sama lain, menciptakan lingkungan belajar yang suportif, dan yang keempat yaitu kesederhanaan STAD relatif mudah diterapkan, bahkan bagi guru yang belum berpengalaman dengan pembelajaran kooperatif. Adapun rasional mengapa model STAD digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggabungkan STAD dengan media *wordwall* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Wordwall* diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep matematika. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas STAD dalam meningkatkan hasil belajar diberbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Untuk lebih menarik perhatian siswa dalam penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* maka dapat dibantu dengan memanfaatkan media *Wordwall*.

Wordwall adalah media yang mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa (Maghfiroh, 2021). *Wordwall* (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media

belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* dapat diartikan *web* aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. *Web* aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template*. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran secara langsung, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana hasil belajar siswa. Dalam *wordwall* guru dapat melihat tingkat kesulitan bagi siswa serta perolehan skor hasil siswa dari yang tertinggi sampai yang terendah.

Penggunaan media *wordwall* dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan kuat yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif, menawarkan beberapa keunggulan yang relevan dengan konteks penelitian ini yaitu meningkatkan aktivitas belajar, *wordwall* dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Format permainan yang interaktif dan menarik membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Peningkatan minat belajar, desain visual yang menarik dan beragam permainan yang tersedia dalam *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Penguasaan konsep, *wordwall* dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika melalui berbagai aktivitas interaktif. Siswa dapat berlatih dan mengulang

materi dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Kemudahan akses, *wordwall* mudah diakses melalui internet tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya. Dengan demikian penggunaan *wordwall* dalam penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan potensi media ini dalam meningkatkan aktivitas, minat, dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Berdasarkan nilai KKTP pada materi bangun datar yaitu 80 masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Dari 23, hanya 5 siswa (22%) yang mendapatkan nilai sesuai KKTP dan 18 siswa (78%) yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.
3. Peserta didik cenderung kurang percaya diri mengemukakan gagasan di depan kelas karena terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah.
4. Timbul sikap individualistik peserta didik dan enggan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara berkelompok.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dibatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini agar masalah dapat dengan mudah dipecahkan. Berdasarkan nilai KKTP pada materi bangun datar yaitu 80 masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Dari 23 siswa, hanya 5 siswa (22%) yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP dan 18 siswa (78%) yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Batasan masalah dalam peneliti ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* STAD berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *wordwall* pada kelas IV SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *wordwall* pada kelas IV SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan tahun ajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *wordwall*

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *wordwall* pada kelas IV SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *wordwall* pada kelas IV SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan atau menambah wawasan ilmu pendidikan dalam memperbaiki kualitas hasil belajar Matematika, sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang

penerapan model pembelajaran, dan mempererat persaudaraan di sekolah.

2. Manfaat praktis

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

3. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif kebijakan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar matematika terutama pada pemahaman dan penerapan materi bangun datar di kelas IV.

4. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan model, pendekatan, media maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

5. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan keilmuan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam bidang pendidikan.

6. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.