

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas mengenai (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, dan (6) Manfaat Hasil Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang penting dilakukan dan tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia. Seseorang dapat dikatakan sudah belajar jika terjadi proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Maka dari itu tujuan yang ingin dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran yaitu adanya perubahan diri siswa. Perubahan yang dimaksud dapat berupa perolehan hasil belajar yang telah dilakukan siswa selama menempuh pendidikan. Salah satu kegiatan belajar yang menantang dan bermakna bagi peserta didik yaitu dengan kegiatan yang menggugah rasa ingin tahu siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa (Sampini et al., 2021). 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. 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). Pembelajaran matematika diberikan sejak usia dini dengan tujuan untuk melatih daya pikir siswa, meningkatkan kreatifitas dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan juga tingkat pemahaman siswa. Dengan belajar matematika, siswa tidak hanya mendengar penjelasan yang dijelaskan oleh guru, tetapi juga dapat berperan aktif pada setiap kegiatan pembelajaran. Saat ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia khususnya pada jenjang pendidikan dasar adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengakomodasi keberagaman serta memperkuat isi pembelajaran intrakurikuler, dengan tujuan memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam dan meningkatkan keterampilan mereka (Fauzi, 2022). Kurikulum ini memfokuskan pada pengembangan kompetensi dan karakter siswa melalui pembelajaran yang lebih mendalam, personal, dan kontekstual.

Kurikulum dalam bidang pendidikan sangat erat kaitannya dalam mengembangkan kompetensi setiap siswa. Salah satu kompetensi yang dapat dikembangkan yaitu kompetensi pengetahuan. Menurut Juliarta et al., (2020), secara umum kompetensi merupakan kombinasi dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berfungsi untuk menilai keaktifan siswa dalam pembelajaran,

mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kompetensi tidak hanya berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga mencakup sejauh mana siswa memahami dan mampu mengolah informasi yang telah mereka pelajari. Oleh karena itu, keterlibatan aktif baik dari guru maupun siswa memegang peranan penting dalam pencapaian kompetensi pengetahuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP) (Kemendikbudristek, 2022), peserta didik dinyatakan mencapai nilai kriteria ketercapaian dengan kategori ketuntasan tertinggi apabila berada pada rentang 86-100%. Namun pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan lulus, apabila minimal memiliki penguasaan 65%. Di dalam dunia pendidikan tentu dilakukannya suatu penilaian untuk mengukur kemampuan baik pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh tiap-tiap individu, pedoman nasional yang digunakan ialah pedoman (PAP) Penilaian Acuan Patokan (Agung, 2022), yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1. 1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
Sumber: (Agung, 2022)

Pesentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Matematika sangat dibutuhkan siswa untuk memahami konsep berhitung, membantu mempelajari pelajaran lain, serta mengerti penerapan matematika dalam

kehidupan sehari-hari. Meski begitu, kenyataannya masih banyak siswa yang merasa cemas, kurang minat, bahkan enggan saat harus belajar matematika. Padahal, ilmu ini sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari, misalnya pada saat berbelanja, mengatur keuangan, menggunakan teknologi, dan lain sebagainya (Siswondo & Agustina, 2021).

Namun, kenyataannya masih terdapat kendala yang dialami oleh beberapa sekolah pada pengimplementasian kurikulum merdeka. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan guru wali kelas II di Gugus IV Sukawati pada tanggal 13 Juni 2026, memperlihatkan bahwa beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika. Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kompetensi siswa kelas II di Gugus IV Sukawati pada mata pelajaran matematika masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar beberapa siswa yang belum mencapai standar nasional yang ditetapkan, yaitu 86. Berdasarkan data yang diperoleh, dari total 246 siswa kelas II di Gugus IV Sukawati, terdapat 96 siswa yang belum mencapai standar minimal ketuntasan nasional. Dengan demikian, lebih dari sepertiga siswa masih belum memenuhi nilai minimal yang ditetapkan, yaitu 86. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dari segi model pembelajaran, maupun media pembelajaran yang digunakan, agar kompetensi siswa dapat ditingkatkan secara menyeluruh. Selain itu pada beberapa sekolah penggunaan model pembelajaran yang masih belum bervariasi dan lebih sering menggunakan benda nyata disekitar sebagai media pembelajaran, minat belajar dan motivasi belajar siswa rendah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang selaras dengan mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan (Septian et al., 2020). Pada proses pembelajaran kurangnya variasi model dan media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan menurunnya minat serta motivasi belajarnya. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang akan digunakan agar dapat meningkatkan kompetensi pembelajaran matematika khususnya pada materi konsep pecahan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi visual dan audio, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Untuk menghadapi permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang tepat. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, model ini dikembangkan oleh Robert Slavin beserta rekan-rekannya di Johns Hopkins University. Slavin yang menyatakan “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*” pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar (Winaastari et al., 2020). Model pembelajaran STAD dapat mendorong peningkatan interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam

kelompok. Selain itu, model ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif. Dengan penggunaan model pembelajaran STAD memungkinkan terjadinya peningkatan interaksi dan kerjasama peserta didik dalam kelompok. Selain pengoptimalan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan guru.

Selain itu untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung siswa dalam memahami konsep materi serta untuk meningkatkan kompetensi siswa. Diantara banyaknya media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat digunakan oleh guru salah satunya yaitu media video interaktif. Di Era Revolusi Industri 4.0 ini pemanfaatan teknologi dalam pengajaran di SD dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, dan inovatif. Media video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, hal ini diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Yuanta, 2020). Dengan penggunaan media video interaktif dapat menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka dilaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe STAD Berbantuan Media Video Terhadap Kompetensi Matematika Siswa Kelas II Gugus IV Sukawati Tahun Ajaran”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti, antara lain sebagai berikut.

1. Kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas II masih terbilang rendah, dari total 246 siswa terdapat 96 siswa yang belum mencapai standar minimal ketuntasan nasional.
2. Penggunaan model pembelajaran oleh guru masih belum bervariasi
3. Guru lebih sering menggunakan menggunakan benda nyata disekitar sebagai media pembelajaran
4. Metode pembelajaran yang digunakan masih monoton.
5. Siswa cenderung takut dengan pembelajaran matematika
6. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga masalah penelitian ini dibatasi pada 96 dari 246 siswa belum mencapai standar minimal ketuntasan kompetensi pengetahuan yaitu dengan minimal nilai 86 yang ditetapkan pada BSKAP, serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada Pengaruh Model Pembelajaran Tipe STAD Berbantuan Media Video Terhadap Kompetensi Matematika Siswa Kelas II Gugus IV Sukawati Tahun Ajaran .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video siswa kelas II Gugus IV Sukawati ?
2. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video siswa kelas II Gugus IV Sukawati ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas II Gugus IV Sukawati ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video siswa kelas II Gugus IV Sukawati .
2. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video siswa kelas II Gugus IV Sukawati .

3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas II Gugus IV Sukawati .

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan penemuan mengenai pengetahuan baru tentang model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa. Disamping itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang penelitian selanjutnya yang lebih lengkap dan mendalam

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai model pembelajaran tipe STAD berbantuan media video interaktif terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bermakna sehingga mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bermakna bagi guru berupa rekomendasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga

dapat meningkatkan minat dan juga motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

