

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi memperbaiki kehidupan di masa mendatang, dengan adanya pendidikan, peserta didik mampu memperbaiki kualitas diri mereka dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada jenjang Sekolah Dasar adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang memperhatikan karakteristik peserta didik dapat lebih bermakna bagi peserta didik dan disesuaikan dengan kehidupan nyata. Dengan mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata dapat membuat peserta didik lebih aktif di dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan membuat tujuan dari pembelajaran itu tercapai (Mira dkk., 2021).

Mengajarkan matematika pada siswa Sekolah Dasar berbeda dengan mengajarkan matematika kepada siswa SMP dan SMA, siswa Sekolah Dasar memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar menekankan pada pemahaman konsep, karena menjadi pondasi awal

untuk pembelajaran di jenjang berikutnya. Menurut Radiusman (2020) pemahaman konsep matematika harus diajarkan sejak siswa berada pada Sekolah Dasar. Untuk itu guru dituntut untuk kreatif di dalam mengajar, dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tetap merasa tertarik dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan. Mengajarkan matematika di Sekolah Dasar (SD) harus dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran, mengingat anak SD masih di tahap operasional konkret. Oleh karena itu Peran guru sangat penting dalam mengelola kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Putri dkk., 2025). Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar terutama ditentukan oleh kualitas guru dalam menyampaikan materi secara konseptual dan kontekstual (Agustika & Diputra, 2025).

Mengajarkan pembelajaran matematika memerlukan pemahaman yang mendalam, agar peserta didik tidak hanya sekedar menghafal, tetapi dapat memahami dengan benar apa yang dipelajarinya. Untuk itu, diperlukan penyampaian konsep materi menggunakan pendekatan yang sesuai, agar peserta didik dapat memahami konsep dengan baik. Menurut Pebrianti & Irawati (2024) pemahaman konsep dalam proses pembelajaran merupakan suatu proses penting peserta didik untuk menunjukkan kemahirannya dalam melaporkan kembali segala sesuatu yang telah dipelajari dengan menggunakan kalimatnya sendiri berdasarkan konsep yang telah dipelajarinya. Harapan terhadap pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangatlah tinggi, mengingat matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, untuk itu perlu penguasaan konsep dalam pembelajaran matematika. Namun harapan tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Berdasarkan penilaian PISA Indonesia tahun 2018 yang dirilis pada tahun 2019

sebanyak 28% siswa Indonesia berada pada level 2 kemampuan literasi matematika. Hasil ini kontradiktif dengan rata-rata negara OECD lainnya rata-rata 76% berada pada level tersebut. Sedangkan untuk level yang lebih tinggi yaitu level 5, sekitar 1% siswa Indonesia berada pada level tersebut dengan rata-rata negara OECD sebanyak 11% berada pada level tersebut. Hasil studi PISA di tahun 2018 diperoleh bahwa rata-rata kemampuan literasi siswa Indonesia adalah 379 dengan rata-rata negara OECD lain adalah 489 (Munfarikhatin dkk., 2022)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 16 Maret 2025 di masing-masing SD Negeri Gugus VII di Kecamatan Gianyar didapatkan bahwa hasil kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas IV masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan semester Matematika siswa kelas IV yang menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya di bawah rata-rata.

Tabel 1.1 Ketuntasan Belajar Peserta Didik (KKTP : 86)

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Memenuhi	48 orang siswa	36,36 %
Belum Memenuhi	84 orang siswa	63,63 %
Total	132 orang siswa	

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut, dapat diketahui dari 132 orang siswa, sebanyak 84 orang siswa atau sekitar 63,63% yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 86, dengan nilai berkisar antara 69-80. Siswa yang sudah memenuhi KKTP, yaitu ada 48 orang siswa atau sekitar 36,36%. Matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, Siswa sering menghadapi permasalahan dalam pembelajaran matematika di SD. Siswa cenderung melupakan materi pembelajaran yang sudah lewat, ketika ditanyakan kembali mengenai materi pembelajaran tersebut siswa tidak mengingatnya. Tidak hanya itu, di dalam

penyampaian konsep matematika, terjadinya miskonsepsi antara penyampaian materi yang diberikan guru dengan konsep matematika yang sebenarnya.

Siswa yang sering melupakan materi pembelajaran yang sudah berlalu menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan matematika mereka masih kurang. Kompetensi merupakan gabungan dari keterampilan, sikap dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dan dapat digunakan untuk berpikir serta bertindak dalam proses pembelajaran (Cahyani & Agustika, 2023). Terdapat tiga kompetensi dalam proses pembelajaran, yaitu kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotorik. Kompetensi kognitif sering disebut juga sebagai kompetensi pengetahuan, kompetensi pengetahuan matematika yaitu kemampuan siswa dalam menguasai materi matematika yang diajarkan yang meliputi aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, serta mengevaluasi (Cahyani & Agustika, 2023).

Peran seorang guru sangat penting dalam proses pembelajaran untuk ketercapaiannya tujuan pembelajaran. Seorang guru harus dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif agar materi yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik (Hidayat dkk., 2020). Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas, disiplin belajar, dan motivasi belajar peserta didik. Dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidik harus mampu mengemas materi yang menarik minat peserta didik, untuk itu pemilihan model pembelajaran yang tepat dan dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik serta pembelajaran yang bervariasi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Pemilihan model pembelajaran dapat

mempertimbangkan beberapa hal, yaitu kondisi siswa, tujuan pembelajaran, ketersediaan fasilitas, materi ajar, serta alokasi waktu yang tersedia.

Kondisi tersebut menunjukkan kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kenyataan yang ada di lapangan. Jika dilihat dari aspek kompetensi pengetahuan, secara ideal satuan pendidikan SD Negeri Gugus VII di Kecamatan Gianyar mengharapkan kompetensi pengetahuan siswa mencapai rata-rata yang telah ditentukan oleh masing-masing sekolah, namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum memenuhi kompetensi pengetahuan yang sudah ditetapkan dalam artian kompetensi pengetahuannya masih di bawah rata-rata. Siswa juga belum memahami dengan benar mengenai konsep pembelajaran matematika, mereka cenderung menghafal suatu materi tanpa adanya pemahaman lebih mendalam. Guru diharapkan dapat mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa dengan memperhatikan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna, namun pada kenyataannya guru memberikan materi berfokus pada buku dan belum mengkaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Guru mengajar sudah menggunakan *Powerpoint* dan video yang didapatkan dari *YouTube*, namun dari video yang diputar terjadi miskonsepsi dalam penyampaianya. Guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran interaktif di kelas, adanya interaksi aktif antara guru dan siswa. Namun pada kenyataannya, dalam pembelajaran guru juga kurang melibatkan siswa, siswa hanya diam mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. Selain itu, upaya guru dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika, belum mampu menghasilkan capaian kompetensi pengetahuan matematika sesuai dengan yang diharapkan

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila menunjukkan perubahan, perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan sebagai tujuan pembelajaran. Keberhasilan seseorang dalam pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa termasuk kecerdasan, kebiasaan, minat bakat, motivasi siswa dalam belajar. Setiap siswa tentunya memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga menjadi tantangan bagi seorang guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang nyaman untuk siswa saat belajar. Faktor internal yang mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa, meliputi siswa kurang fokus saat pembelajaran, siswa kesulitan dalam mengingat materi yang telah dipelajarinya dan siswa cenderung bercanda dengan temannya saat pembelajaran. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar seperti lingkungan tempat tinggal siswa, guru, orang tua dan lain sebagainya. Faktor eksternal yang mempengaruhi, yaitu pembelajaran yang dirancang oleh guru kurang bermakna bagi siswa, dikarenakan guru tidak mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan uraian tersebut ditawarkan alternatif solusi yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi, yaitu memilih model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dalam mengajarkan mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok yang heterogen (tingkat prestasi, jenis kelamin, budaya, dan suku) yang terdiri dari 4-5 siswa (Sari & Agung, 2023). Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif

tipe STAD terbukti dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kamalini & Wiarta (2024) mengenai meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika siswa Sekolah Dasar dengan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Multimedia Interaktif membuktikan adanya peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menarik minat siswa untuk belajar. Penggunaan model kooperatif tipe STAD dengan dipadukan bersama media *powerpoint* interaktif diharapkan mampu menarik minat, keterlibatan aktif dan interaksi siswa di dalam pembelajaran. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika di kelas IV pada materi pecahan.

Maka dengan ini judul proposal penelitian ini adalah "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan *PowerPoint* Interaktif pada Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV Gugus VII di Kecamatan Gianyar".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1 Pembelajaran kurang bermakna, guru tidak mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

- 2 Peserta didik kurang aktif di dalam pembelajaran, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan menjelaskan materi tanpa melibatkan peserta didik.
- 3 Rendahnya pemahaman konsep yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika peserta didik.
- 4 Terjadinya miskonsepsi saat guru menayangkan video yang didapatkannya di aplikasi *YouTube*.
- 5 Kurangnya variasi pembelajaran yang diberikan guru, guru yang cenderung monoton dalam mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan dalam penelitian ini, permasalahan yang diteliti yaitu dibatasi. Penelitian ini terbatas pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif yang terbatas pada lingkungan sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif pada kompetensi pengetahuan matematika kelas IV gugus VII di kecamatan Gianyar?
- 2 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan

PowerPoint interaktif pada kompetensi pengetahuan matematika kelas IV gugus VII di kecamatan Gianyar?

- 3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif pada kompetensi pengetahuan siswa kelas IV gugus VII di kecamatan Gianyar?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif pada kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV gugus VII di Kecamatan Gianyar
- 2 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif pada kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV gugus VII di Kecamatan Gianyar
- 3 Untuk mengetahui terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif pada kompetensi pengetahuan siswa kelas IV gugus VII di kecamatan Gianyar

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Sebuah penelitian tentunya akan memperoleh manfaat, penelitian ini memperoleh manfaat sebagai berikut:

1 Manfaat Teoritis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif pada kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV gugus VII di Kecamatan Gianyar diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang strategi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

2 Manfaat Praktis

Setelah memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat praktisnya sebagai berikut:

Bagi Siswa

Dengan diujicobanya model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *PowerPoint* interaktif maka dapat memberikan pengalaman belajar menarik dan mempermudah siswa mempelajari materi pada mata pelajaran matematika.

Bagi Guru

Dapat meningkatkan pengalaman guru dalam pembelajaran dan menjadi alternatif solusi dari permasalahan yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar

Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan perubahan yang lebih baik sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi dan mampu mengoptimalkan tujuan pendidikan yang belum tercapai

Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai pedomanan penulisan karya ilmiah, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

