

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses membantu siswa agar berkembang secara optimal yaitu berkembang setinggi mungkin, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianut dalam masyarakat (Mikarsa, 2008). Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan antara siswa dengan pendidik dengan menggunakan sumber belajar dalam menyampaikan materi.

Materi yang disampaikan guru pada saat ini menggunakan kurikulum 2013, penggunaan kurikulum ini sangat menonjol dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dan lebih kreatif dibanding guru. Pengembangan kurikulum 2013 memiliki tujuan guna menghasikan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, efektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari.

Pembelajaran kurikulum 2013 terkhusus muatan pelajaran Matematika masih dianggap sulit oleh peserta didik. Ibrahim (2012) Mata pelajaran matematika memiliki tujuan antara lain untuk membekali peserta didik/siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Namun, pada kenyataannya siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang angka, dan kesulitan siswa dalam berhitung, dalam pembelajaran Matematika pun siswa cenderung takut dan

tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Guna Menunjang pembelajaran Matematika agar mudah dipahami peserta didik juga diperlukan media pembelajaran atau alat peraga dan model pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Hernawan (2012: 5) menuturkan Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa atau komunikasi antara siswa dengan media secara langsung maupun tidak langsung tentunya antara siswa dengan penyalur pesan (guru). Media pembelajaran papan diagram adalah merupakan media pembelajaran yang berupa papan diagram digunakan untuk mempermudah siswa dalam muatan pelajaran Matematika materi penyajian data, penggunaan diagram ini yaitu dengan cara guru memberikan soal kepada siswa dan kemudian siswa melakukan praktek pengisian soal menggunakan diagram yang telah disediakan. Selain penggunaan media pembelajaran, penggunaan model pembelajaran juga diperlukan saat pembelajaran berlangsung agar siswa mampu berpikir kritis serta aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan strategi yang dilakukan oleh guru yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan diri baik berupa informasi, gagasan, keterampilan, dan cara berpikir kreatif. Model pembelajaran menurut Trianto (2013) mempunyai empat ciri khusus yaitu Rasional Teoretis logis, lamdasan pemikiran tentang tujuan siswa belajar untuk mencapai hasil belajar, tingkah laku mengajar yang dilakukan model guna berhasilnya pembelajaran, lingkungan belajar yang yang baik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu contoh model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen (Wulandari, 2022). Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan Kerjasama siswa

dimana model ini menekankan bentuk keterampilan mengelaborasi, menetapkan tujuan, memeriksa dengan cermat, mendengarkan dengan aktif, bertanya, menerima, bertanggung jawab, mendorong partisipasi, menghormati perbedaan individu, mengungkapkan penghargaan dan simpati (Nurdin, 2016: 186-187). Penggunaan model *Student Teams Achievement Division* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Matematika materi penyajian data, dimana nanti siswa akan bekerja sama dalam menyelesaikan soal.

Mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran pada muatan pembelajaran Matematika dalam kurikulum 2013 di SDN Sambonganyar, peneliti melakukan wawancara pada Senin, 24 Oktober 2022 di SDN Sambonganyar Kabupaten Blora. Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas V selama proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran pada muatan pembelajaran Matematika. Berdasarkan informasi yang diperoleh, Siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, 24% siswa belum menguasai penjumlahan, perkalian, dan pembagian, guru juga menuturkan keaktifan siswa juga masih kurang dalam pembelajaran Matematika. Walaupun begitu, pembelajaran juga jarang memvariasikan media, metode, dan model pembelajaran. Hal itu, berakibat pada kejenuhan siswa saat belajar sehingga hasil belajar siswa tidak bisa maksimal, peneliti menemukan informasi bahwa 44% siswa nilainya tuntas, dan 56% siswa nilainya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada saat ulangan harian matematika. Guru juga menuturkan masih menggunakan LKS, Buku paket saat pembelajaran berlangsung, di dalam kelas pembelajaran hanya menggunakan strategi belajar ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang membuat pembelajaran menjadi monoton. Serta dampak *Covid-19* cukup meresahkan para orang tua, yang mana siswa hanya diberikan tugas saja. Sehingga yang mengerjakan tugas bukan siswanya melainkan orang tua. Hal itu berakibatkan kreatifitas, keterampilan, serta kognitif siswa menurun. Untuk itu peneliti perlu melakukan tindakan atau treatment dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Seperti hasil penelitian Lusiyanti (2018) yang melakukan kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan media papan grafis dan diagram garis di SD 1 Panjang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan grafis dan diagram garis pada pembelajaran Matematika mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, dan keaktifan belajar siswa kelas IV.

Selain penelitian di atas, ada penelitian lain yang juga menjelaskan terkait model pembelajaran STAD pada materi penyajian data yaitu penelitian Hamsah (2019) yang melakukan Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIIC SMPN 3 PALU. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada materi Penyajian Data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga dan model STAD pada materi penyajian data dengan menggunakan 6 fase STAD meningkatkan hasil belajar matematika. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu dengan melihat nilai akhir dan siklus I dan siklus II yang diperoleh dari tes hasil tindakan, yang diperkuat dengan melihat nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75 dan presentase ketuntasan belajar klasikal 75%.

Berdasarkan penelitian tersebut upaya yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan media pelajaran papan diagram dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD (Student Teams Achievement Division)*, diharapkan hasil belajar Matematika siswa materi penyajian data siswa kelas V di SD Negeri Sambonganyar meningkat. Pemilihan media dan model pembelajaran tersebut terdapat beberapa alasan, yaitu 1). Kurangnya hasil siswa dalam proses pembelajaran Matematika, 2). Kurangnya informasi terhadap materi yang telah disampaikan, 3). Guru belum menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut maka diangkatlah judul **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Student Teams Achievement Division* Berbantuan Media Papan Diagram Siswa Kelas V SDN Sambonganyar”**. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar

Matematika terutama pada materi penyajian data siswa kelas V SDN Sambonganyar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas V SDN Sambonganyar setelah menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media papan diagram?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada proses pembelajaran Matematika menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media papan diagram pada materi penyajian data di SDN Sambonganyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas V SDN Sambonganyar dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Media Papan Diagram.
2. Meningkatkan aktivitas siswa pada proses pembelajaran Matematika siswa kelas V SDN Sambonganyar dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Media Papan Diagram.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah menambah pemahaman dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran Matematika materi penyajian data melalui model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media diagram pada siswa kelas V SDN Sambonganyar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Meningkatkan pemahaman siswa pada muatan pelajaran Matematika dalam materi penyajian data.
2. Siswa tidak merasa jenuh saat belajar karena menggunakan media alat peraga dalam pembelajaran Matematika.
3. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar Matematika siswa meningkat.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Guru dapat mengembangkan diri secara professional karena mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran.
2. Sebagai tambahan wawasan dalam peningkatan mutu Pendidikan.
3. Menambah pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran Matematika.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung guru dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya refleksi diri dan meningkatkan prestasi belajar siswa serta peningkatan kualitas mutu Pendidikan di Indonesia dan Penelitian ini mampu memberikan informasi dan data yang valid bagi sekolah sehingga metode pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Sambonganyar yang berlokasi di Desa Sambonganyar, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Blora, Jawa Tengah.

1. Penelitian ini dibatasi pada materi Penyajian Data.
2. Subjek penelitian ini dibatasi pada kelas V SDN Sambonganyar tahun ajaran 2022/2023 semester 2 dengan jumlah siswa 25 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

3. Penelitian Tindakan Kelas ini berfokus pada muatan pelajaran Matematika materi Penyajian Data, dan dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 dengan:
4. Kompetensi Inti (KI)
 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya menurut rasa ingin tahu perihal dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan kawasan bermain
 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan sikap anak beriman dan berakhlak mulia.
5. Kompetensi Dasar

KD 3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang atau diagram garis.

KD 4.8 Mengorganisasikan dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.
6. Kajian penelitian ini meliputi peningkatan hasil belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, materi penyajian data, model *Student Teams Achievement Division*, media papan diagram, dan aktivitas siswa.
7. Model pembelajaran menggunakan STAD (*Student Teams Achievement Division*).

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penyebaran konsep dalam kegiatan yang lebih konkret. Hal ini dilakukan dengan mencari indikator yang tepat dari masing-masing variabel, sehingga variabel-variabel tersebut dapat dihitung dengan tepat.

1.6.1 Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar Matematika adalah hasil belajar yang dicapai setelah melakukan proses pembelajaran Matematika. Indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Matematika merupakan pelajaran yang berisi tentang angka, yang mempelajari tentang berhitung yaitu pembagian, perkalian, penjumlahan dan pengurangan. Belajar Matematika dapat melatih cara berpikir yang sistematis dan dengan Matematika membantu agar berpikir lebih cermat sehingga dapat memecahkan masalah secara sistematis dan lebih mudah.

1.6.2 Model STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari empat sampai lima anggota yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan suku, melalui kerjasama kelompok siswa belajar untuk memahami materi yang dipelajari dan saling membantu satu sama lain agar semua anggota kelompok memahami materi. Urutan dari model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* ini yaitu pembentukan kelompok, guru menyajikan pelajaran, guru memberikan tugas kelompok, dilalui dengan presentasi kelas, kerja kelompok, dilanjutkan dengan kuis yang diberikan guru, pemberian skor, dan pemberian *reward* bagi kelompok yang menang.

1.6.3 Media Papan Diagram

Media Papan Diagram adalah alat peraga atau Media Pembelajaran yang dirancang guna menarik perhatian peserta didik dan bertujuan untuk mempermudah siswa melihat hasil dari penyajian data yang ada pada media.

Diagram ini penyajian datanya dalam tiga bentuk yaitu diagram gambar, diagram batang, dan diagram garis. Diagram gambar biasanya menggunakan lambang gambar untuk menyatakan frekuensi dari data. Sedangkan, diagram batang dan garis biasanya digunakan untuk menggambarkan data tentang keadaan yang berkesinambungan (sekumpulan data kontinu). Diagram batang dan garis memerlukan sistem sumbu datar (horizontal) dan sumbu tegak (vertikal) yang

saling berpotongan tegak lurus. Sumbu mendatar biasanya menyatakan jenis data, misalnya waktu dan berat. Adapun sumbu tegaknya menyatakan frekuensi data.

1.6.5 Materi Penyajian Data

Materi penyajian data merupakan materi yang berisi tentang kegiatan dalam menyajikan data hasil laporan penelitian yang telah dilakukan, dengan penyajian data pembaca dapat dengan lebih mudah memahami dan menganalisis data sesuai tujuan yang diinginkan sehingga data mudah dibaca dan dipahami.

