

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengubah perilaku manusia serta memperluas pengetahuan dan pengalaman hidup sehingga pemikiran dan sikap menjadi lebih dewasa (Khoirroni et al., 2023). Pendidikan diartikan sebagai sebuah pengalaman belajar seseorang dalam lingkup kehidupan yang dilakukan untuk mencapai tujuan – tujuan tertentu. Pendidikan tidak hanya dibatasi oleh usia tertentu saja, namun berlangsung sejak manusia dilahirkan sampai akhir hidupnya. Pendidikan dapat mempengaruhi dan mengubah pandangan sikap serta keterampilan hidup seseorang. Selain itu, pendidikan juga mempunyai peran yang cukup penting untuk dapat menentukan kemajuan sebuah Negara (Farhana et al., 2022).

Pembelajaran matematika harus diajarkan kepada siswa dengan tujuan untuk membekali mereka dengan kemampuan yang lebih kreatif, kritis, dan sistematis (Ridlo et al., 2019). Banyak orang masih memandang ataupun menilai matematika merupakan pembelajaran yang sulit. Hal ini adalah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran matematika, sehingga hal tersebut akan membuat minat belajar siswa menjadi berkurang dan mempengaruhi hasil belajar matematika. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang cukup menarik untuk dikembangkan, selain itu matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu matematika sangatlah penting

dan harus diajarkan sejak kecil (Farhana et al., 2022). Banyak hal di kehidupan sehari – hari yang berhubungan dengan matematika contohnya seperti, menukar uang, mengukur jarak dan waktu, mencari nomor rumah seseorang, menelpon, jual beli barang, dan masih banyak lagi.

Tujuan dari pembelajaran matematika bukan sekadar untuk mengajarkan siswa dalam penggunaan matematika, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Menurut Wirda (2020) dalam (Sari et al., 2024) “Hasil belajar siswa adalah salah satu alat ukur untuk mengetahui capaian sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru”. Sedangkan menurut (Anisa, 2017) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan dan menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dan evaluasi menunjukkan tingkat penguasaan materi, sehingga menjadi bukti konkret adanya proses belajar yang berlangsung secara efektif. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya minat belajar, tidak ada motivasi, dan kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Faktor tersebut terjadi karena proses pembelajaran tidak inovatif dan kurang menarik minat siswa. Hasil belajar sangat penting bagi siswa, karna hal tersebut untuk mengukur kemampuan siswa dan menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan model, metode, dan

media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan di ajarkan juga menjadi point penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan beberapa siswa kelas III di SDN Banyuajuh 5 yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 06 Januari 2025, diperoleh keterangan dari wali kelas mengenai beberapa permasalahan yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran matematika yaitu hasil nilai mata pelajaran matematika sebelum penelitian dilakukan, diketahui bahwa dari 26 siswa kelas III SDN Banyuajuh 5, hanya 6 siswa (23,08%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 72. Sebanyak 20 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,27. Data nilai ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih efektif. Guru telah menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, dan model pembelajaran PBL. Namun, belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar seluruh siswa di kelas. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga masih terbatas, sehingga suasana kelas belum sepenuhnya menarik perhatian siswa secara merata. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran dan turut memengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, guru juga mengelompokkan siswa secara homogen berdasarkan kemampuan. Pola pengelompokan ini membatasi interaksi antara siswa dengan kemampuan yang berbeda, sehingga kerja sama dan saling membantu siswa kurang berkembang. Akibatnya, kelompok siswa dengan kemampuan tinggi cenderung lebih menonjol dan

memperoleh hasil belajar yang lebih baik, sementara kelompok siswa dengan kemampuan rendah kesulitan untuk berkembang secara optimal. Hasil dari wawancara siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika ada pembelajaran yang sulit, menegangkan, dan membosankan. Siswa lebih menyukai pembelajaran matematika secara tim atau berkelompok karena lebih menyenangkan, membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, serta memudahkan dalam memahami materi melalui diskusi dan kerja sama dengan teman-teman sekelompok. Dengan belajar bersama, siswa merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas dan lebih berani bertanya jika mengalami kesulitan.

Hal ini diperkuat oleh temuan peneliti saat melakukan observasi di kelas III pada hari Selasa, tanggal 7 dan 14 Januari 2025, pada hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan, siswa terlihat kurang fokus, beberapa dari mereka lebih sering mengajak temannya untuk mengobrol atau bermain dibandingkan memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut akan mengurangi konsentrasi siswa lain yang sedang berusaha memahami materi. Pada saat guru memberikan pertanyaan, hanya sekitar 3–4 siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Sementara itu, sebagian besar siswa lainnya menunjukkan sikap pasif dan cenderung menunggu instruksi langsung dari guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu menemukan alternatif dalam pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah

satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti memberi masukan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) kepada guru agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok kecil yang terdiri atas 5-6 siswa dengan heterogen, untuk menguasai materi dengan menyelesaikan tugas secara berkelompok, serta membantu teman lain untuk memahami materi (Wulandari, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara siswa, bahwa siswa lebih suka belajar dengan berkelompok daripada individu sehingga model pembelajaran ini cocok untuk diterapkan di kelas III pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran yang bersifat monoton seperti ceramah dan tanya jawab cenderung membuat siswa cepat bosan, pasif, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Untuk mendukung pelaksanaan model STAD diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *question card*, yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep dan mendorong interaksi dalam kelompok. Kombinasi antara model STAD dan media *question card* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.

Question Card adalah media pembelajaran visual berupa lembaran kertas yang berisi soal-soal terkait materi yang akan diajarkan. Penggunaan media ini memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Selain itu, media *question card* dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, meningkatkan kerja sama antar siswa, serta mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran. Kadarwati, 2015 dalam (Juliarta et al., 2020) Penggunaan media *question card* dapat membantu siswa untuk lebih konsentrasi dan mengingat, jadi siswa harus siap pada saat guru membacakan media *question card* tersebut sehingga siswa dapat berkonsentrasi dan fokus dalam memahami dan menjawab soal. Selain itu, dasar pemilihan media *question card* juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tri Astuti, 2019) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe CRH berbantuan media *question card* pada siswa kelas III SDN Gugus Rinjani. Mengacu pada temuan tersebut, maka dalam penelitian ini media *question card* digunakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran STAD Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Nuranida et al., 2022) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Wonokerto dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media flash card. Hal ini semakin memperkuat bahwa model STAD dipadukan dengan media yang menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Banyuajuh 5 pada

pembelajaran matematika khususnya materi jenis – jenis sudut. Pemilihan materi jenis – jenis sudut pada penelitian ini dikarenakan pada materi ini siswa sangat diharapkan dapat melakukan pengamatan langsung terhadap benda-benda di sekitar yang memiliki bentuk sudut, seperti buku, penggaris, jendela, dan papan tulis. Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual, di mana siswa diajak untuk belajar dari lingkungan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya bersifat teoritis. Selain itu, materi ini bersifat visual dan konkret sehingga sangat mudah untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik, seperti gambar, kartu soal (*question card*), atau permainan edukatif. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang cenderung aktif, suka bermain, dan cepat tertarik dengan media yang bersifat visual serta interaktif. Tidak hanya itu saja namun pembelajaran jenis-jenis sudut dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan visual siswa, karena mereka dituntut untuk memperhatikan bentuk, membandingkan besar sudut, dan mengklasifikasikan jenis sudut dengan tepat.

Melalui pemaparan permasalahan diatas, penelitian ini mengambil permasalahan dengan judul Pengaruh Model STAD Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Banyuajuh 5.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis – jenis sudut?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis – jenis sudut.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah literatur mengenai efektivitas model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media *question card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti model pembelajaran STAD atau penggunaan media visual interaktif dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian teori pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperluas referensi mengenai penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media *question card* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengeksplorasi model pembelajaran STAD maupun pemanfaatan media pembelajaran visual dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu para pengajar dalam menemukan cara belajar yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta pencapaian siswa dalam mata pelajaran matematika. Para guru juga dapat memanfaatkan model pembelajaran STAD yang didukung dengan media kartu pertanyaan sebagai metode untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan pencapaian siswa di bidang matematika.

2. Bagi siswa

Penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media *question card* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Melalui pendekatan

ini, siswa didorong untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi lanjutan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, khususnya pada berbagai topik dalam mata pelajaran matematika. Temuan dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan model pembelajaran lainnya, atau sebagai dasar dalam mengkaji aspek-aspek lain dari model STAD dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media *Question Card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SDN Banyuajuh 5. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas III-A yang terdiri dari 26 siswa (18 laki-laki dan 8 perempuan) dan kelas III-B yang terdiri dari 25 siswa (13 laki-laki dan 12 perempuan). Materi yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah materi jenis-jenis sudut.

1.6 Definisi Istilah

1. Pembelajaran Kooperatif: cooperative atau *cooperative learning* merupakan sebuah metode atau strategi pembelajaran seorang guru dalam belajar dan mengajar sama karena dalam pembelajaran kooperatif ini dilakukan dengan mengelompokkan siswa menjadi 2-5 orang dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan memotivasi anggota kelompoknya untuk saling membantu (Utami et al., 2020).
2. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division*: Model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang membagi siswa kedalam kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen untuk saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar individu maupun kelompok (Slavin, 2005).
3. *Question Card*: *Question Card* adalah media pembelajaran berupa kartu yang berisi pertanyaan atau soal yang sesuai dengan materi pelajaran. Media ini digunakan untuk mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kadarwati, 2015).
4. Hasil belajar: Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar dapat diukur melalui tes atau evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan (Sudjana, 2017).