

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan awal sebagai tempat seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah matematika, dalam mata pelajaran ini mempelajari tentang numerasi, sehingga dalam pengajaran ini membelajarkan tentang hitungan. (Ruamba et al., 2022) Matematika adalah mata pelajaran penting yang meningkatkan kemampuan menghitung, mengukur, dan memanfaatkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam matematika terdapat operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, dimana operasi hitung penjumlahan adalah operasi dasar aritmatika yang dilakukan oleh siswa dengan menjumlahkan atau menambah dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan sedangkan operasi hitung pengurangan adalah operasi dasar aritmatika yang dilakukan oleh siswa dengan mengurangi dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Secara sederhana dapat diartikan bahwa pengertian pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan (Utami, n.d., 2019).

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan kunci tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan

metode pembelajaran aktif dan menyenangkan serta menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Wulandari et al.,2023) penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Salah satunya yaitu media ULTRASI, media ini merupakan sebuah permainan tradisional yang telah menjadi bagian dari budaya bermain di berbagai belahan dunia, tidak hanya memberikan hiburan namun juga telah menginspirasi pengembangan media pembelajaran inovatif. Dalam permainan ini, minimal dua orang peserta berinteraksi dengan menggunakan dadu dan melaju di sepanjang papan kotak-kotak yang diisi dengan gambar ular dan tangga.

Seiring dengan perkembangan zaman, muncul inovasi berupa media pembelajaran ULTRASI atau singkatan dari Ular Tangga Numerasi, yang merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga klasik. ULTRASI tidak hanya menghadirkan keseruan permainan, tetapi juga menyajikan sejumlah pertanyaan seputar numerasi, memperkaya pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran Ular Tangga Numerasi diarahkan untuk mengasah kemampuan siswa dalam bidang numerasi, dan

yang lebih menarik, konsep-konsep tersebut disajikan dalam bingkai permainan yang sederhana namun menarik.

Adapun hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN 1 Sangalla' Utara khususnya di kelas III ditemukan bahwa siswa masih kurang paham mengenai penjumlahan dan pengurang pada mata pelajaran matematika sehingga dapat dikatakan hasil belajar siswa dinilai masih pada tingkat yang relatif rendah. Selain itu kurangnya keaktifan siswa serta masih pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas III, diperoleh data bahwa diantara 10 siswa kelas III terdapat 3 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 70, sedangkan 7 orang siswa masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pada mata pelajaran matematika. Penyebab dari permasalahan tersebut adalah guru kurang kreatif dalam mengelola proses pembelajaran sehingga kurangnya aktivitas atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar bahkan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hal tersebut diberi sebuah inovasi yang menarik untuk membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan serta hasil belajar siswa, salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD (Student Teams Achievement Divisions)* dengan bantuan media permainan ular tangga numerasi. Model *STAD* diketahui

dapat menumbuhkan kolaborasi antar siswa, berbagi pengetahuan, dan meningkatkan motivasi belajar melalui kelompok kecil yang efektif (Anggrani et al., 2018). Dengan penerapan model *STAD* dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik maka suasana pembelajaran tidak akan membosankan bagi siswa, siswa akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan keterampilan siswa juga akan meningkat. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya menunjang pengajaran guru, tetapi juga membantu siswa memahami isi pembelajaran melalui metode pembelajaran dan penggunaan media yang menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) melalui media ular tangga numerasi diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi hasil belajar matematika siswa. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh (Pertiwi & Renda, 2019) dalam penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika menyimpulkan bahwa secara tepat dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas pada muatan pembelajaran matematika serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar numerasi. Lebih lanjut penelitian yang telah dilakukan oleh (Marlina & Ismawati, 2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *STAD* (*Student Team Achievement Division*) dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka direncanakan akan dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media pembelajaran Ular Tangga Numerasi pada kelas III dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan Media ULTRASI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III UPT SDN 1 Sangalla’ Utara”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media ULTRASI Pada Siswa Kelas III UPT SDN 1 Sangalla’ Utara?”.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu mencoba untuk memecahkan masalah tersebut melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media ULTRASI, dengan penggunaan model serta media tersebut maka hasil belajar matematika siswa akan meningkat karena dalam proses pembelajaran siswa akan menjadi lebih aktif.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media ULTRASI bagi siswa kelas III UPT SDN 1 Sangalla' Utara.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media ULTRASI untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, serta dapat dijadikan acuan dan referensi dalam pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan pertimbangan untuk sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman maupun keterampilan kepada guru dalam mengembangkan model pembelajaran

dan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan rujukan untuk melakukan penelitian yang relevan.