

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a) Pengertian model pembelajaran

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang sedang berlangsung. Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Salu, 2024).

Menurut Kemp model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapatnya Kemp, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa. Upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah di susun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Defenisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid agar belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusman (Diahtratri, 2022).

b) Jenis-jenis Model Pembelajaran

Peraturan Kemendikbud dalam Undang – Undang Dasar No. 65 Tahun 2013 mengenai Standar Proses, dalam penerapan kurikulum K-13. Menurut Rokhimawan dkk., (2022) mengatakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran yang harus diterapkan, diantaranya, model pembelajaran inkuiri model pembelajaran discovery, model pembelajaran berbasis proyek, model n pembelajaran berbasis permasalahan dan model pembelajaran kooperatif . Dalam peneliti ini model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievements Division* (STAD. Hasanah & Himami, (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu:

- 1) *Student Teams Achievements Division* (STAD),dikembangkan oleh Robert Slavin dan temantemannya di Universitas John Hopkin dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dimana guru yang menggunakan STAD yang mengacu pada kelompok belajar siswa.

- 2) *Group Investigation* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas.
- 3) Tipe Struktural Pendekatan ini dikembangkan oleh Spencer Kagen ,dkk. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan pendekatan lain, pendekatan ini memberi pendekatan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa yang menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil.
- 4) *Jigsaw Jigsaw*, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, dan siswa bekerja sama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Masithoh, 2022).
- 5) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar
- 6) *Two Stay-Two Stray*, Menurut Hasanah & Himami, (2021) menjelaskan bahwa Pembelajaran model *Two Stay- Two Stray* adalah teknik

pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain.

c) Manfaat Model Pembelajaran

Adapun manfaat dari model pembelajaran menurut Rokhimawan dkk.,(2022) sebagai berikut:

- a) Membantu guru menciptakan perubahan perilaku siswa yang diinginkan
- b) Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai dalam melaksanakan pembelajaran
- c) Membantu menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung
- d) Membantu guru dalam mengontruksi kurikulum silabus dan kontemporer
- e) Membantu guru atau infrastruktur dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk mengajar yang disiapkan dalam kurikulum
- f) Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai
- g) Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif
- h) Merangsang perkembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru
- i) Membantu mengomunikasikan informasi tentang teori manajer Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.

2. ***Student Teams Achievement Division (STAD)***

a) **Pengertian Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)***

Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi desain karena pada dasarnya dalam pembelajaran secara berkelompok akan menimbulkan keaktifan belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal tersebut tentunya akan berkembang biak kerjasama, sikap saling memberi dan menerima, serta tumbuhnya semangat dan keberanian sehingga pebelajar termotivasi untuk terus belajardan berusaha. Permatasari dkk., (2023) dalam proses diskusi dan kerja kelompok, peneliti berperan sebagai fasilitator sehingga membuat proses berpikir untuk belajar lebih lanjut optimal serta menumbuhkan motivasi belajar karena merasa senang dan mengalami sendiri belajar mengajar dengan teman-teman sebayanya.

Hal ini senada juga di kemukakan (Sihombing dkk., 2024) mengatakan bahwa model tipe STAD merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), dimana model pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar yang optimal dan meningkatkan interaksi dengan guru dan siswa. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif salah satunya model yang paling dasar yang dikembangkan oleh Slavin yaitu model STAD, dimana peserta didik terlibat pembelajaran dalam grup-grup kecil yang anggotanya 4-5 orang, yang disusun secara acak, berbeda, atau heterogen (S dkk., 2025).

b) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran STAD

Adapun Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) meliputi:

1) kelebihan model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai beberapa kelebihan Irawati, (2023) diantaranya sebagai berikut:

- (a) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- (b) Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- (c) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

2) Kekurangan model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Selain kelebihan tersebut pembelajaran *kooperatif tipe* STAD juga memiliki kekurangan-kekurangan, menurut Irawati, (2023) diantaranya sebagai berikut. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.

- 2) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- 3) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.
- 4) Manajemen waktu dan pengondisian siswa ketika ada siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam kerja
- 5) Kelompok atau kurang termotivasi dalam belajar. Saat kerja kelompok perlu diberikan batasan waktu agar siswa dapat mengatur dan memanfaatkan waktu dengan baik. Perlu diingat bahwa
- 6) Guru berperan sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru secara aktif membimbing siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara maksimal.
- 7) Kelompok yang berbeda dapat menimbulkan kekecewaan bagi anggota yang pandai karena kontribusi nilai siswa yang berprestasi rendah berpengaruh terhadap akumulasi nilai dan kemenangan (I Komang Sukendra & Ni Putu Andria Wedayanti, 2024)

c. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

Peran dan fungsi guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD pada tingkat sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran pendidikan matematika sangatlah penting. Amir, (2023) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam

menyampaikan materi pembelajaran ini kepada siswa. Misalnya dengan model penemuan terbimbing atau model ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.

- 2) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4–5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
- 3) Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain, serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai.
- 4) Guru memberikan tes lisan kepada setiap siswa secara individu.
- 5) Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- 6) Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dideskripsikan langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai

kompetensi dasar yang akan dicapai, guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda, guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain, serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru, guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu, guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari, guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual masing-masing siswa, untuk lebih mampu meningkatkan prestasi belajar secara optimal.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai contoh adalah sebuah model tubuh manusia, ia dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat

luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Harsiwi dkk, 2021).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Masithoh, 2022).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hasan dkk., (2021) manfaat media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra;
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya;
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Manfaat Media Pembelajaran di kutip dari jurnal (Hasan dkk., 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran

- a) Membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- b) Membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan

pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

- c) Memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan permainan tradisional congklak.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media cetak, media *audiovisual* media gambar, media interaktif, media realitas (*virtual* (vr) realitas augmentasi(ar), media online dan *e-learning*, alat peraga dan model, media *visualisasi* data, media sosial , media cerita naratif.

4. Congklak Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Congklak

Menurut Ahmad, (2021) congklak juga dapat melatih kecakapan berhitung anak, media congklak menitik beratkan pada kemampuan berhitung. Dengan demikian, permainan ini sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam materi perkalian, karena siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat belajar menggunakan benda konkret. Congklak membantu meningkatkan keterampilan berhitung, khususnya pada siswa kelas II dalam materi operasi hitung perkalian. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak yang memiliki 16 lubang, terdiri dari 14 lubang

kecil (lubang rumah) dan 2 lubang besar (lubang induk). Papan congklak umumnya terbuat dari kayu atau plastik, sedangkan bijinya bisa berupa cangkang kerang, batu, buah, kelereng, atau plastik.

Salah satu pelajaran di sekolah yang dapat menggunakan permainan tradisional congklak adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dengan pemanfaatan lingkungan belajar, khususnya di sekolah dasar. Dalam mempelajari matematika, siswa harus melalui pemahaman dan secara aktif membangun pengetahuan dari pengetahuan dan pengalaman sebelumnya . Dengan adanya permainan congklak ini, siswa mendapatkan lebih banyak manfaat. Permainan tersebut tidak hanya digunakan sebagai pembelajaran matematika, namun juga dapat melatih gerak halus anak. Saat pemain atau siswa memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lainnya, mereka melatih kemampuan motorik halusnya. (Wijaya dkk., 2023).

Permainan congklak dalam pembelajaran mampu menyajikan ide-ide abstrak dalam bentuk konkret, sehingga memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan penemuan selama proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori Piaget, yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dan benda konkret karena mereka masih kesulitan memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, guru perlu memulai pembelajaran matematika dengan media konkret seperti permainan congklak untuk mengaitkan materi abstrak secara bertahap. Permainan ini juga memiliki dampak positif pada berbagai aspek perkembangan siswa, seperti

psikomotorik (melatih motorik halus), emosional (membangun kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih analisis dan strategi), serta sosial (meningkatkan interaksi dengan teman), bahkan menumbuhkan semangat sportivitas siswa (Hermawati, 2025).



Gambar 2.1 Papan dan Biji Congklak

b. Manfaat Media Congklak

Manfaat yang terkandung dalam permainan congklak terdapat beberapa yaitu; (1) Melatih kesabaran dan ketelitian dalam memainkan congklak. Permainan ini sangat membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam berhitung. Selama permainan, salah satu pemain harus menyebarkan biji congklak ke dalam lubang papan congklak; (2) Atletik dan kemampuan menerima kekalahan juga diperlukan dalam permainan ini. Karena permainan ini dimainkan hanya dengan dua orang, perbedaan antara menang dan kalah menjadi jelas. Kekalahan dalam permainan ini dirasakan ketika sang pemenang hanya menyisakan satu biji congklak; (3) Melatih kemampuan siswa dalam menganalisis atau menghitung. Menang membutuhkan kemampuan pemain untuk menganalisa, terutama saat giliran lawan. Pemain dengan kemampuan analisis yang baik bisa memenangkan permainan meski hanya menjatuhkan satu biji congklak. (Arlianda dkk., 2022).

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Congklak

Menurut Wahyuni (2020) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran congklak ialah sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Congklak

- a) Tidak memerlukan biaya yang sangat besar (murah meriah)
- b) Anak akan lebih senang dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran
- c) Dapat meningkatkan daya kreativitas anak, baik dari aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik
- d) Menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar anak dalam pembelajaran kelompok
- e) Mengenalkan permainan tradisional yang bisa diimplementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

2) Kekurangan Media Congklak:

- a) Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat permainan congklak ini.
- b) Media pembelajaran ini mudah rusak, dan
- c) Belum tentu disemua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah Jawa.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media Congklak untuk Pembelajaran

a) Menyiapkan Alat dan Bahan

- 1) Kardus bekas / kayu / triplek (untuk papan congklak)

- 2) Tutup botol plastik / biji-bijian / kelereng kecil (sebagai biji congklak)
- 3) Lem tembak atau lem kayu
- 4) Spidol atau cat (untuk memberi warna dan nomor)
- 5) Gunting atau pemotong
- 6) Penggaris dan pensil

b) Mendesain Bentuk Papan Congklak

- 1) Buat desain papan congklak yang terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar .
- 2) Lubang kecil disusun dalam dua baris (masing-masing 7 lubang).
- 3) Lubang besar berada di kedua ujung papan sebagai tempat “penampung” biji.

c) Membuat Lubang

- a. Potong atau lubangi bagian atas papan sesuai jumlah dan posisi lubang congklak.
- b. Pastikan ukuran setiap lubang cukup untuk menampung biji (misalnya tutup botol).

e. Langkah-langkah penggunaan media congklak dalam pembelajaran

- 1) Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Guru menyampaikan kepada siswa bahwa congklak akan digunakan untuk membantu memahami konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, atau pengelompokan bilangan.
- 2) Mengenalkan Alat dan Aturan Bermain, Guru menunjukkan papan congklak dan bijinya, kemudian menjelaskan aturan dasar permainan

congklak secara singkat. Setiap siswa mendapat giliran mengisi atau memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lainnya. Tujuan dari permainan disesuaikan dengan kompetensi belajar, misalnya menghitung total biji atau membandingkan jumlah.

3) Membentuk Kelompok Kecil, Siswa dibagi menjadi kelompok berisi 2–4 orang untuk bermain congklak secara bergantian. Ini mendukung kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

4) Melakukan Permainan Sesuai Materi

Contoh penggunaan:

- a) Penjumlahan :Siswa mengambil biji dari dua lubang dan menghitung jumlah totalnya.
- b) Pengurangan :Siswa memindahkan biji dan menghitung sisa dari suatu lubang

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, setiap peserta didik mengharapkan memperoleh hasil belajar yang baik, karena hal tersebut dapat membantu dalam mencapai tujuan. Mengenai pengertian hasil belajar menurut beberapa para ahli. Jihad mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan

psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh oleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan (Budiana dkk., 2021).

Salah satu upaya dalam mencapai tujuan pendidikan adalah peningkatan mutu pendidikan, yang sangat bergantung pada proses belajar siswa sebagai peserta didik. Mutu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi seperti ulangan atau ujian.. Semua hasil siswa pada ujian tertentu yang didasarkan pada kurikulum institusi pendidikan sebelumnya disebut sebagai hasil belajar Muhassanah dkk., (2022).

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui nilai tes dari guru setelah menyampaikan materi pada suatu pokok bahasan Supit, . Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai prestasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang disertai perubahan perilaku, dan biasanya ditunjukkan melalui simbol huruf atau kalimat. Hasil belajar mencerminkan usaha belajar siswa; semakin baik usaha yang dilakukan, semakin baik pula hasil yang diperoleh (Yandi dkk., 2023). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dihasilkan dari proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, keterampilan, dan psikomotorik, yang diukur berdasarkan kurikulum institusi pendidikan (Rahmasari dkk., 2024).

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran saat ini yaitu masih belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun peserta didik. Hal ini berkaitan masih belum maksimalnya guru memanfaatkan sumber belajar yang ada, seperti belum mampu memanfaatkan perpustakaan secara maksimal untuk sebagai fasilitas untuk mencari referensi materi pelajaran bagi siswanya. Selain itu guru juga kurang mampu menyediakan dan memakai sumber-sumber belajar yang relevan serta dengan lebih banyak memanfaatkan anekaragam sumber belajar, yang terdiri dari lingkungan sekolah, dan budaya sekolah dan sumber belajar yang tdk di manfaatkan (Yandi dkk., 2023)

6. Indikator Hasil Helajar

a. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Agusti & Aslam, (2022) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar itu biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau katakata baik, sedang, kurang dan sebagainya”. Hasil belajar nyata dari apa yang dapat dilakukannya yang tidak dapat dilakukannya sebelumnya maka terjadi perubahan kelakuan yang dapat kita amati dan dapat dibuktikannya dalam perbuatan.

- a) Tes formatif, yaitu penilaian yang digunakan untuk mengukur suatu atau beberapa poko bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh

gambaran tentang daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan tersebut.

- b) Tes sumatif, yaitu tes yang dilakukan untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap bahan pokok-pokok yang telah diajarkan selama satu semester, yang tujuannya untuk menetapkan tingkat atau taraf peningkatan hasil belajar peserta didik dalam satu periode tertentu.

Menurut Marzuki. (2023) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Hasil belajar merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa. Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur hasil yakni sejauh mana perubahan perilaku yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran telah dapat dicapai oleh para siswa. Dalam mengukur hasil belajar, siswa didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya. Dari penampilan maksimal yang ditunjukkan dalam jawaban atas tes hasil belajar dapat diketahui penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dan dipelajari.

7. **Hakikat pelajaran matematika**

Kata matematika berasal dari perkataan Latin matematika yang mulanya diambil dari perkataan Yunani mathematike yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (knowledge, science). Kata mathematike berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Matematika awalnya adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka- angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Secara umum matematika didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan, dan ruang. Selain itu, Matematika membahas tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak, seperti: aljabar, analisis dan geometri. (Matulesy Dkk., 2022)

Matematika berfungsi sebagai latihan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran agar dapat mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan matematika tidak hanya untuk membantu siswa memahami matematika secara konseptual, tetapi juga untuk mendidik mereka menggunakan matematika secara praktis dan berpikir secara masuk akal dan kritis ketika memecahkan masalah (Han, 2024).

B. Kerangka pikir

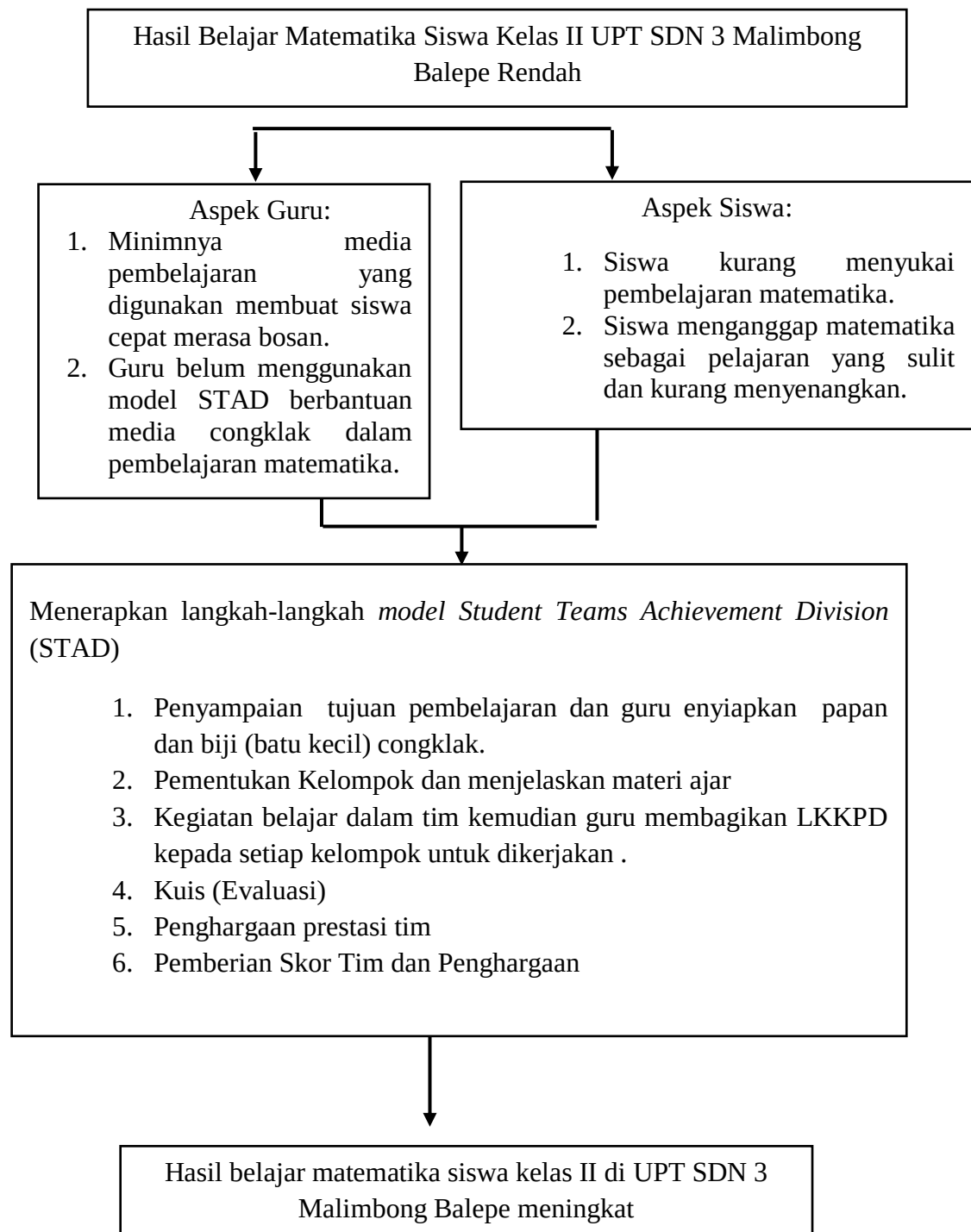
Keberhasilan suatu proses pengajaran diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat ketika mereka mampu memperoleh pengetahuan baru berdasarkan informasi yang didapat. Perkembangan anak itu berbeda dengan orang dewasa. Hal ini tampak jelas baik dalam bentuk fisiknya maupun dalam cara-cara berfikir, bertindak, tanggung jawab, kebiasaan, dan sebagainya. tahap perkembangan anak khususnya anak sekolah dasar belum formal dan relative masih konkrit. Oleh Karena itu seseorang guru dalam prosesnya belajar mengajar mampu dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang harus mampu membangkitkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru dapat mempengaruhi minat siswa untuk menyukai pelajaran yang diciptakan oleh guru. Salah satu matapelajaran yang kurang diminati siswa dan diajarkan secara konvensional adalah mata pelajaran matematika karena identik dengan bilangan-bilangan dan rumus yang menguras pikiran dalam menyelesaikan soal-soal. Mata pelajaran matematika di SD sangat penting dan berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya, mengembangkan pola pikir, dan mempelajari ilmu-ilmu

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran matematika harus sesuai dengan materi agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Guru juga harus mengoptimalkan media yang ada sebagai alat bantu perantara dan pendukung dalam penyampaian materi, akan tetapi guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung dalam setiap materi pelajaran serta

guru hanya mengajar dengan metode konvensional yang membuat siswa menjadi bosan, tidak menekuni mata pelajaran tersebut, dan kurang memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa rendah.

Untuk itu diperlukan alat bantu untuk mengkonkritkan hal abstrak, sehingga memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Agar hasil belajar siswa dapat meningkat maka diperlukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran permainan tradisional congklak.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, dapat dirumuskan hipotesis penelitian seagai berikut “jika menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) media pembelajara permainan congklak, maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II UPT SDN 03 Malimbong Balepe.