

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya manusia dalam rangka memperluas pengetahuan untuk membentuk suatu nilai, sikap, dan perilaku yang dapat menciptakan sumber daya manusia unggul dan kompetitif. Undang-undang sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Febriana, dkk., 2024).

Pendidikan didefinisikan sebagai proses pembelajaran pengetahuan atau pemahaman mengenai suatu obyek-obyek tertentu dan spesifik secara tersusun pada suatu sistem pembelajaran individu agar memenuhi suatu tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan sangat erat hubungannya dengan belajar dan pembelajaran, di dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memenuhi suatu tujuan yang sudah direncanakan. Pendidikan yang berkualitas memerlukan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar pada setiap disiplin ilmu, salah satunya adalah mata pelajaran matematika (Sri, dkk., 2022).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa, karena matematika merupakan ilmu universal yang

mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari serta mampu dalam pengembangan ilmu pengetahuan lainnya (Suardiana, 2021). Berdasarkan sudut pandang sebagian siswa matematika adalah salah satu pembelajaran yang sulit untuk dituntaskan, sehingga seorang guru harus dan dituntut untuk melakukan pembelajaran yang menarik khususnya di mata pelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran matematika baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan dengan efektif (Prayogo, dkk., 2017). Pembelajaran matematika yang efektif dapat dicapai apabila siswa terlibat aktif dalam proses belajar, mengembangkan kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa setelah menerima dan menyelesaikan pengalaman belajarnya. Ardiyanti, dkk (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar matematika adalah perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa yang bertujuan melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten untuk menghadapi materi-materi matematika pada tingkat lanjut, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.

Aspek hasil belajar yang ditekankan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yang terdiri dari enam tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) (Hilyatin, dkk, 2024).

Penggunaan model dan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan. Ketepatan pemilihan model dan media pembelajaran akan memberikan pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar dan mengajar di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran STAD merupakan suatu model yang pelaksanaannya menekankan adanya kerja sama siswa dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Divisions* (STAD) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi siswa sehingga mereka dapat saling memotivasi dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi pelajaran. Guru yang menggunakan *Cooperative Learning Type STAD* mengajarkan materi pelajaran baru kepada siswa setiap minggu melalui presentasi lisan atau teks (Grace & Irene, dkk 2025)

Pembelajaran dengan model STAD mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan agar saling bekerjasama, saling membantu

hingga mencapai hasil belajar yang maksimal dari sebuah pembelajaran (Sari & Yamin, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV UPT SDN 2 Bonggakaradeng, diketahui bahwa ada beberapa siswa kelas IV yang hasil belajar matematika belum mencapai KKTP dengan nilai KKTP 70. Dari 17 siswa, terdapat 6 orang yang telah mencapai KKTP dan ada 11 orang yang belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan karena guru belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta guru belum optimal dalam menggunakan media yang bervariasi pada saat mengajar di kelas. Kegiatan pembelajaran cenderung lebih berfokus pada paradigma lama, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari uraian permasalahan yang diperoleh maka diberi sebuah inovasi yang menarik untuk membantu menyelesaikan masalah mengenai rendahnya hasil belajar matematika yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dan media yang dapat mendukung meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan model pembelajaran dan media dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih aktif dan termotivasi, mudah memahami konsep, belajar dalam suasana yang menyenangkan, serta siswa terlibat dalam kerja sama dan diskusi. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Monopoli. Dengan harapan

bahwa penerapan model dan media yang akan digunakan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 2 Bonggakaradeng.

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantuan Media Monopoli Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPT SDN 2 Bonggakaradeng?”

2. Pemecahan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut, maka dilakukan penelitian yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar matematika yaitu penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media monopoli.

Kombinasi antara model pembelajaran STAD dan media monopoli menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kooperatif. Siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga dalam tim, sambil terlibat dalam permainan yang menuntut strategi dan pemahaman konsep. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa belajar melalui keterlibatan langsung dengan materi, teman sebaya, dan konteks yang menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi motivasi, pemahaman konsep, maupun keterampilan berpikir kritis

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 2 Bonggakaradeng melalui penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media monopoli

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang tepat terkait model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 2 Bonggakardeng dengan menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media Monopoli.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan oleh pihak sekolah, khususnya dalam pengembangan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam jangka panjang, penerapan model dan media yang tepat akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah serta memperkuat budaya belajar aktif dan kreatif di kalangan siswa dan guru.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi bagi guru, agar guru dapat memiliki inisiatif dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif seperti model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika meningkat

d. Bagi Peneliti

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