

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar sepanjang hayat yang berlangsung di berbagai situasi dan berperan penting dalam pertumbuhan individu. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai tutunan yang mengarahkan kekuatan kodrat anak untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan manusia dan anggota masyarakat (Lestari, 2020). Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, baik spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, maupun keterampilan. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Pendidikan, 2022)

Proses pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi ini harus memperhatikan keunikan dan keragaman siswa, sehingga guru dituntut untuk menguasai berbagai metode dan teknik agar kegiatan belajar mengajar terasa menyenangkan dan mampu mendukung hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang diperoleh siswa melalui keikutsertaan dalam proses

pembelajaran. Hasil ini menunjukkan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dilakukan secara sistematis, dan perubahan tersebut sangat bergantung pada tujuan pendidikan dan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak sekolah dasar adalah matematika. Pelajaran ini perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan-kemampuan ini sangat diperlukan agar siswa dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari (Rahmasari dkk, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika di kelas II UPT SDN 3 Malimbong Balepe, ditemukan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi masih tergolong rendah pada mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa dari 21 siswa, hanya 8 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70, sementara 13 siswa lainnya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar ini salah satunya disebabkan oleh siswa kelas II SD kurang menyukai pembelajaran matematika karena media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang bersifat satu arah, kurang melibatkan aktivitas konkret, serta minimnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa cepat merasa bosan dan kesulitan memahami konsep-konsep matematika. Akibatnya, siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan.

Dalam mengatasi permasalahan ini, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media permainan congklak. Model STAD mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok, bekerja sama, dan saling membantu dalam memahami materi, sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan (Rato, dkk., 2024). Adapun permainan congklak dalam (Sahrnayani dkk., 2023) mengatakan bawasannya Media congklak, yang merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan dan biji-bijian, berfungsi untuk memperkenalkan konsep matematika secara konkret melalui aktivitas bermain yang dekat dengan kehidupan siswa. penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Melalui kombinasi model STAD dan permainan congklak, diharapkan siswa lebih termotivasi, lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dilakukan penelitian yang judul “Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media pembelajaran permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematik kelas II UPT SDN 3 Malimbong Balepe.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media

pembelajaran permainan congklak dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas II UPT SDN 3 Malimbong Balepe?''.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk mendorong kerja sama antar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta memperkuat pemahaman materi matematika secara menyenangkan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi melalui penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika

E. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran guru dalam mengajar khususnya matematika serta meningkatkan wawasan guru dalam menciptakan media pembelajaran melalui permainan tradisional agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media permainan tradisional congklak siswa lebih senang dan aktif dalam pembelajaran siswa juga dapat memahami dan menerima materi pelajaran yang diajarkan dengan baik.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam melaksanakan penelitian khususnya untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media permainan congklak dapat meningkatkan hasil belajar siswa.