

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kepingan bagian yang cukup krusial dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keterangan ini tertuang dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 3 terkait dengan sistem pendidikan di Indonesia yang menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mewujudkan dan membangun kemampuan pelajar sehingga terciptanya generasi yang beraqidah kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, bermanfaat, pandai, memiliki budi pekerti yang baik, mandiri, bertanggung jawab, dan berjiwa demokratis (UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas). Selain itu, siswa juga diharapkan agar bisa menyesuaikan dengan perubahan atau perkembangan zaman serta bisa menghadapi bermacam aral rintangan kedepan. Oleh karena itu, selain cerdas dan memiliki wawasan siswa juga diharapkan untuk mengembangkan nilai, sikap dan keterampilan yang mereka miliki sebagai faktor pendukung. (Nurfadilah & Lathifah, 2022). Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, pembelajaran diperlukan sebagai suatu proses yang terencana dan sistematis.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang bersifat edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses tersebut, guru berperan sebagai perencana, pelaksana, sekaligus pembimbing yang membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar melalui berbagai komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi (Darsyah, 2023). Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, guru perlu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik serta memilih model, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai (Mardicko, 2022). Dengan demikian, pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang dirancang untuk mengorganisasi lingkungan belajar serta memberikan bimbingan kepada peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Darsyah, 2023). Pembelajaran yang efektif perlu diterapkan pada setiap mata

pelajaran, termasuk matematika, yang memiliki karakteristik dan tujuan pembelajaran tersendiri sehingga memerlukan strategi yang sesuai.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern serta berkontribusi dalam memajukan berbagai disiplin ilmu (Suhaifi dkk., 2021). Selain itu, matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai bidang kehidupan sehingga konsep-konsep matematika banyak diterapkan dalam berbagai bidang ilmu maupun aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diberikan secara optimal agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep matematika dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena tidak hanya bermanfaat dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memberikan bekal bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan (Sari, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dilaksanakan secara tepat agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep matematika serta mengembangkan kemampuan berpikir yang diperlukan dalam proses belajar maupun kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika memiliki andil yang cukup besar dalam pembentukan pola pikir siswa (Rahma, dkk., 2024). Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain karena materi yang dipelajari didominasi oleh konsep yang bersifat abstrak (Nasaruddin, 2018). Maka dari itu, dalam membelajarkannya kepada siswa perlu dirancang sistematis agar siswa mampu memahami konsep matematika secara bertahap. Proses pembelajaran matematika juga hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat langsung dalam proses belajar. Melalui keterlibatan tersebut diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu membangun pengetahuan sendiri (Hasratuddin, 2020). Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi siswa dalam

memahami konsep, kemampuan penalaran, menyuarakan pendapat, serta kemampuan pemecahan masalah (Nasaruddin, 2018).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam proses pembelajaran matematika sekolah. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan. Salah satunya adalah banyak siswa yang menganggap matematika sulit dipelajari dan membosankan, sehingga banyak diantara mereka yang tidak menyukai pembelajaran matematika (Rodiyah & Siregar, 2024).

Hasil observasi awal di SDN Bakeong 3 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV pada tahun pelajaran 2024/2025 mengalami kesulitan dalam memahami materi penyusunan data. Berdasarkan hasil observasi dan juga diperkuat oleh pernyataan dari guru kelas, dari 22 siswa hanya 38% yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70, sedangkan sisanya yaitu 62% memperoleh nilai di bawah KKTP. Pada tahun pelajaran 2025/2026, kondisi pembelajaran matematika masih menunjukkan hasil yang belum optimal. Dari 17 siswa, hanya 41% atau 7 siswa yang mencapai target pada materi kelipatan dan faktor bilangan. Guru kelas juga menyampaikan bahwa kemampuan matematika siswa tahun pelajaran 2025/2026 cenderung lebih rendah dibandingkan tahun sebelumnya. Sebagian besar siswa masih membutuhkan bimbingan dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal, yang terlihat dari hasil belajar materi kelipatan dan faktor bilangan, di mana hanya 41% atau 7 dari 17 siswa yang mencapai target. Meskipun materi penyusunan data belum dipelajari pada tahun pelajaran 2025/2026, hasil belajar pada materi sebelumnya digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan kondisi kemampuan matematika siswa.

Berdasarkan pernyataan guru, kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, latihan pemecahan soal yang kurang, tidak diberi tes perbaikan, kurangnya motivasi belajar siswa, siswa yang mudah terdistrak, siswa mudah merasa bosan dan lain sebagainya. Selain faktor dari kegiatan pembelajaran, rasa bosan juga dapat dipengaruhi oleh kondisi siswa, seperti rendahnya motivasi belajar dan mudah teralihkannya perhatiannya selama pembelajaran. Kondisi tersebut dapat terlihat dari siswa yang kurang fokus,

berbicara atau bermain dengan teman, serta kurang tekun ketika mengerjakan tugas. Akibatnya, aktivitas belajar siswa menjadi rendah, perhatian mudah teralihkan, dan hasil belajar pun belum optimal.

Berdasarkan keterangan guru, pembelajaran matematika sebelumnya telah dilakukan dengan beberapa model, salah satunya Problem Based Learning (PBL). Namun, hasil belajar siswa masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Salah satu upaya dalam menanggapi masalah tersebut ialah melalui inovasi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, belajar secara berkelompok atau model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatifnya.

Model pembelajaran kooperatif membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dengan tujuan agar siswa saling sama dalam belajar. Hal ini bertujuan agar siswa aktif bekerja sama menyelesaikan suatu masalah, berani bertanya, berani berpendapat, lebih percaya diri sehingga lebih mudah mempelajari materi pelajaran. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astini & Purwanti (2020) yang menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik mereka yang cenderung menyukai aktivitas bermain, bergerak, bekerja sama serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Model pembelajaran ini menekankan kegiatan belajar secara berkelompok sehingga peserta didik dapat saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran (Rokhmah & Ariyani, 2020). Melalui kegiatan belajar dalam tim, setiap peserta didik didorong untuk aktif mengemukakan pendapat, bertukar pendapat, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajar dirinya maupun kelompoknya (Rokhmah & Ariyani, 2020). Selain menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan,

kemampuan bekerja sama, serta hasil belajar peserta didik (Sumilat & Matutu, 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal (Sumilat & Matutu, 2021).

Pemilihan model STAD didasarkan juga pada karakteristiknya yang tidak hanya menekankan kerja sama dalam kelompok, tetapi juga memperhatikan tanggung jawab individu. Hal tersebut sesuai dengan kondisi siswa kelas IV yang memiliki kemampuan matematika yang beragam. Melalui STAD, siswa dengan pemahaman yang lebih baik dapat membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan, sementara setiap siswa tetap bertanggung jawab terhadap hasil belajar masing-masing. STAD memiliki sintaks yang relatif sederhana dan sistematis, yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok heterogen, kegiatan belajar kelompok, evaluasi individu, dan penghargaan kelompok, sehingga alur pembelajaran lebih mudah dipahami dan diikuti oleh siswa kelas IV. Di sisi lain, setiap siswa tetap bertanggung jawab terhadap penguasaan materi secara individu, sementara peningkatan hasil belajar individu berkontribusi terhadap pencapaian kelompok. Hal ini memungkinkan siswa dengan kemampuan yang beragam untuk tetap berperan dalam keberhasilan kelompok. Struktur tersebut sesuai dengan materi penyusunan data yang perlu dipahami oleh setiap siswa secara utuh serta tujuan penelitian yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada aktivitas dan respons siswa. Dengan demikian, STAD dipilih bukan karena model kooperatif lainnya tidak memiliki karakteristik serupa, melainkan karena kombinasi antara sintaks yang relatif sederhana, pembelajaran kelompok heterogen, tanggung jawab individu, dan mekanisme pencapaian kelompok dinilai paling sesuai dengan konteks penelitian. Dan juga STAD dipilih karena struktur pembelajarannya sesuai dengan kondisi kelas, karakteristik siswa, materi, dan tujuan penelitian.

Dalam ketercapaian tujuannya, model pembelajaran ini bisa dikolaborasikan dengan media pembelajaran berbasis benda nyata yang juga dapat memungkinkan siswa aktif terlibat langsung dalam pembelajaran (Ritonga & Anas, 2024). Media berbasis benda nyata atau yang lebih dikenal dengan sebutan media

konkret mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami konsep matematika secara bermakna (Nurhayati & Lestari, 2024).

Salah satu media yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran ini adalah RAKTEPEL (Rak Telur Pelangi). Media RAKTEPEL merupakan alat bantu belajar berbentuk rak telur dengan warna-warna pelangi dan menggunakan kerikil sebagai simbol banyaknya frekuensi suatu data. Warna-warna pelangi pada rak membantu siswa mengingat jenis data. Aktivitas ini diharapkan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami karena siswa dapat memetakan data secara lebih mudah dan lebih seru. Namun dalam penggunaannya, siswa kelas 4 yang kisaran berumur 10-11 tahun umumnya mudah terdistrak oleh media warna yang membuat mereka belajar sambil bermain. Disinilah peran model pembelajaran Kooperatif tipe STAD diperlukan. Dengan belajar secara berkelompok diharapkan dapat membantu siswa tetap terarah dalam menggunakan media RAKTEPEL. Selain itu, penggunaan Media RAKTEPEL juga tidak memungkinkan untuk dibagikan kepada masing-masing siswa dalam satu kelas karena terbatas.

Penerapan media RAKTEPEL sejalan dengan teori belajar Jerome Bruner yang menjelaskan bahwa pemahaman konsep matematika dapat dilakukan melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif (melalui benda konkret), ikonik (melalui gambar atau diagram), dan simbolik (melalui simbol atau angka). Dengan demikian, melalui penggunaan media konkret seperti RAKTEPEL, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan eksplorasi langsung terhadap konsep yang dipelajari. Pembelajaran yang demikian bersifat aktif, bermakna, dan memfasilitasi pemahaman jangka panjang.

Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus, Satriani, dan Suhardi (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian yang melibatkan 40 siswa tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 56,65 meningkat menjadi 83,15 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model STAD mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Begitu juga dalam

penelitian yang dilakukan oleh Suyuti, dkk. (2018) hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media Rak Telur Rainbow dalam pembelajaran Matematika di SD sukses meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 67,5 menjadi 82,1, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 34% menjadi 66%. Disamping itu, penelitian juga dilakukan oleh Dinda Muzdalifah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media RAKTEPEL mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 78,00 yang lebih tinggi dari ada nilai rata-rata kelas kontrol yang hanya 68,22. Dengan demikian, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media RAKTEPEL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan matematis siswa.

Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media RAKTEPEL, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga konsep penyusunan data (tabel dan diagram) dapat dipahami dengan lebih mudah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Penyusunan Data Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media RAKTEPEL di SDN Bakeong 3.”**

B. Permasalahan

1. Deskripsi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Bakeong 3, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada materi penyusunan data masih belum optimal. Dari 22 siswa, hanya 38% yang memperoleh nilai di atas Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 62% siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Begitu pula dengan siswa kelas IV tahun pelajaran 2025/2026 juga mengalami kesulitan pada pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar mereka pada materi kelipatan dan faktor bilangan yang menunjukkan bahwa dari 17 siswa hanya 41% yakni 7 siswa yang mencapai target sedangkan sisanya belum

mencapai target yang diharapkan. Guru kelas juga menyampaikan bahwa kemampuan matematika siswa tahun pelajaran 2025/2026 cenderung lebih rendah dibandingkan tahun sebelumnya. Permasalahan ini dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah dan siswa yang mudah merasa bosan. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, perhatian siswa mudah teralihkan, dan pemahaman terhadap materi belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan didukung media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari fokus yang telah ditetapkan, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas IV SDN Bakeong 3.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada materi penyusunan data (tabel & diagram), sesuai dengan kompetensi dasar dalam Kurikulum Merdeka.
- c. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD
- d. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah RAKTEPEL (Rak Telur Pelangi) yang dikembangkan oleh peneliti untuk membantu pemahaman konsep penyusunan data.
- e. Aspek yang dikaji terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media RAKTEPEL pada materi penyusunan data.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas 4 pada materi penyusunan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media RAKTEPEL (rak telur pelangi) di SDN Bakeong 3?
- b. Bagaimana peningkatan respon siswa kelas 4 pada materi penyusunan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media RAKTEPEL (rak telur pelangi) di SDN Bakeong 3?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi penyusunan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media RAKTEPEL (rak telur pelangi) di SDN Bakeong 3?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian sebagaimana telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas 4 pada materi penyusunan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media RAKTEPEL (rak telur pelangi) di SDN Bakeong 3
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan respon siswa kelas 4 pada materi penyusunan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media RAKTEPEL (rak telur pelangi) di kelas IV SDN Bakeong 3
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi penyusunan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media RAKTEPEL (rak telur pelangi) di SDN Bakeong 3.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami konsep penyusunan data secara konkret dan menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar matematika, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengerjakan soal-soal berbasis data.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk mendukung pengembangan dan pemanfaatan model dan media pembelajaran inovatif dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas model pembelajaran dan media konkret lainnya dalam meningkatkan hasil belajar matematika atau pada materi yang berbeda.

E. Batasan Istilah dalam Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan batasan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima bahan yang diajarkan guru. Hasil belajar dapat dievaluasi melalui tes, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar dan keberhasilan siswa.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen.

3. Media RAKTEPEL (Rak Telur Pelangi)

Media RAKTEPEL merupakan singkatan dari Rak Telur Pelangi, yaitu media pembelajaran buatan berbentuk rak telur yang dipoles dengan warna-warna pelangi

