

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membentuk lingkungan pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan bisa membuat siswa menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi orang yang kuat secara spiritual, sadar diri, bertanggung jawab, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan masyarakat (Annisa, 2022). Pendidikan berperan penting di kehidupan sehari-hari terutama pendidikan matematika. Simanjuntak dkk (2021) mengemukakan Pendidikan matematika bermanfaat dan sangat membantu dalam belajar banyak bidang ilmu lainnya, seperti ilmu sosial teknik, kedokteran/medis, dan ilmu alam, seperti ekonomi dan psikologi. Generasi masa depan harus mempelajarinya. Di Indonesia pendidikan matematika adalah mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas.

Pendidikan matematika di sekolah dasar merupakan komponen penting dari pendidikan dasar. Kamarullah (2017) mengemukakan bahwa matematika dasar adalah disiplin ilmu yang mengajarkan siswa untuk berpikir logis dan masuk akal. Pendidikan matematika di sekolah dasar ini sangat erat dengan aktivitas sehari-hari sehingga pendidikan matematika perlu diajarkan sejak dini mungkin. Hal tersebut melatih pengembangan kemampuan untuk menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran serta geometri, trigonometri, dan aljabar. Namun pada

kenyataan nya pendidikan matematika masih dianggap sulit oleh siswa terutama siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN III Bugelan diketahui bahwa guru menjelaskan materi hanya dengan media gambar yang terdapat di LKS dan buku paket saja yang warnanya hitam putih. Nilai *Pretest* dari 23 siswa 9 mendapatkan diatas KKM 70 dan 14 siswa mendapat nilai dibawah KKM 70. Dalam kegiatan membuka pembelajaran guru melakukan apersepsi serta tidak menggunakan media pembelajaran, guru tidak menyampaikan tujuan pelajaran dan langsung menjelaskan materi yang berfokus pada gurunya saja yang aktif, ketika ditanya siswa tidak mau menjawab secara merata hanya beberapa siswa saja yang menjawab. Siswa terbiasa dengan meminta temanya temannya menjawab padahal dirinya sendiri tidak mau menjawab.

Kegiatan akhir guru memberikan kesimpulan materi yang dibahas hari ini dan memberikan tugas hanya di LKS saja sehingga menyebabkan siswa mengerjakan soal mudah saja yang berakibatkan hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan permasalahan perlu perubahan model pembelajaran yang berbeda agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SDN III Bugelan.

Model pembelajaran yang digunakan harus beragam, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative tipe time token awards*. Menurut Shanti dkk (2019) model pembelajaran *cooperative tipe time token awards* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa aktif untuk berani menyampaikan jawaban didepan umum dengan memberikan kupon guna memberikan kesempatan menjawab kepada setiap siswa. Menurut Rodesta widi yanti & Abdullah (2017)

model *cooperative tipe time token arends* mampu meningkatkan semangat guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain menerapkan model pembelajaran yang berbeda, media yang digunakan juga harus beragam.

Salah satu media yang menarik siswa yaitu *smart box*. *Smart box* merupakan media pembelajaran yang berisi materi, gambar, dan bentuk menarik yang bisa menarik perhatian siswa serta siswa mampu memahami konsep dengan cepat dan efektif. Media pembelajaran *smart box* ini menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat membuat anak bisa memahami materi yang dianggap sulit untuk dipahami karena dengan adanya *smart box* ini siswa dapat memahami secara real materi yang dianggap sulit (Yesi Budiarti, 2020). Media sangat penting diterapkan sebab dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, serta dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam (Maulidiana et al., 2024).

Penerapan media *smart box* ini sejalan dengan Alapján (2016) bahwa media *smart box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD pada materi Bahasa Indonesia dan Pancasila, media ini terdiri dari 4 kardus bekas, yang menjadi empat sisi yang bisa dilipat menjadi bentuk bangun ruang persegi. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktavia dkk (2024) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan media *smart box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan materi hak dan kewajiban berbahan dasar karton persegi berwarna hijau, kuning dan *oranye*. Tidak hanya media *smart box* model pembelajaran pun juga mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa seperti halnya pada penelitian Fanani &

J.A (2013) penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative tipe time token arends* lebih baik diandingkan menggunakan model *cooperative tipe* lainnya, pada materi diklat dasar-dasar kelistrikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk menerapkan model *cooperative tipe time token arends* berbantuan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SDN III Bugelan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disusun rumusan masalah adalah bagaimana penerapan model *pembelajaran cooperative learning tipe time token arends* berbantuan media *smart box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan penerapan model pembelajaran *cooperative tipe time token arends* berbantuan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya yang meneliti hal yang sama. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki pembelajaran agar lebih maksimal.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe time token arends* berbantuan media *smart box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dapat tercapai dengan maksimal.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe time token arends* dengan media *smart box*.

c. Bagi Peneliti

Dengan melaksanakan penelitian ini, peneliti dapat mengetahui penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe time token arends* dengan bantuan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD.

E. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Cooperative Time Token Arends*

Model pembelajaran *cooperative tipe time token arends* adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa aktif dalam pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative tipe time token arends* yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, pembentukan kelompok belajar, pemberian tugas (LKPD), memberikan kupon, kepada siswa, membimbing kelompok belajar dan menjelaskan tata cara menggunakan kupon, evaluasi, dan memberi

penghargaan. Model ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk menghindari siswa yang unggul dalam menjawab atau bertanya, dan siswa cenderung diam.

2. Media Pembelajaran *Smart Box*

Media pembelajaran *smart box* adalah alat bantu yang dipergunakan untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. *Smart box* ini didesain menggunakan kardus bekas yang berbentuk persegi panjang dengan disusun menjadi 4 lapis. Satu sampai empat lapis berisikan penjelasan materi yang berwarna dan menarik. Di setiap kotak *smart box* memiliki warna yang berbeda sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. dalam penelitian ini hasil belajar matematika diukur dengan kemampuan kognitif. Penilaian kognitif ini diukur dengan pengerjaan soal soal *Postest*.