

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran disetarakan dengan tuntutan zaman milenial dengan tujuan agar nantinya mampu membuat siswa terbiasa dengan kecakapan dan kemampuan hidup abad 21 ini. Oleh karena itu, kurikulum yang disesuaikan dibuat oleh pemerintah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan abad ini. Sekolah menerapkan pembelajaran abad ke-21 melalui peran guru sebagai kepanjangan tangan pemerintah. Pembelajaran di sekolah formal sudah diwajibkan untuk menerapkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*). Hal ini dengan pesat menimbulkan adanya tuntutan dalam memperbaharui pemodelan pembelajaran kepada siswa oleh para guru, serta bagaimana peran dan kewajiban para tenaga pendidik baik secara non-formal untuk menerapkan 4C ini (Prihadi, 2017).

Matematika dikatakan sebagai ilmu pasti karena pada hasilnya memiliki jawaban yang mutlak. Namun, matematika bukanlah ilmu yang kebenarannya mutlak tak terbantahkan karena sifatnya tidak selalu pasti. Matematika adalah bidang unik yang mencakup berbagai komponen, mulai dari yang mendasar hingga yang rumit. Kekhasan dan kerumitan komponen dalam matematika mengharuskan pelajar matematika memperoleh kapasitas untuk terlibat dalam pemikiran kritis selama proses mempelajari subjek (Sulistiani & Masrukan, 2016) Di zaman sekarang,

tantangan matematika merupakan aspek penting dalam kehidupan kita. Agar dapat menghadapi rintangan ini secara efektif dalam representasi seharinya, sangat krusial pula secara personal agar memiliki pemahaman yang komprehensif tentang matematika.

Kapasitas untuk menganalisis, menginterpretasikan, mengevaluasi, dan mensintesis pengetahuan yang diperoleh secara sistematis dimiliki oleh individu yang mampu terlibat dalam pemikiran kritis (Sunardi, 2016). Menjadi penting untuk siswa agar berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun argumen, menilai keandalan sumber, dan menarik kesimpulan. Tujuan pendidikan matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, metodis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, matematika bermanfaat dalam berbagai disiplin ilmu lain dan meningkatkan kognisi manusia. Konsep geometri, pengolahan data, pengukuran, dan angka semuanya dibahas dalam pelajaran matematika di sekolah dasar. Matematika sangat penting untuk dipelajari oleh siswa karena memungkinkan mereka untuk berpikir secara logis dan jelas, serta untuk menyelesaikan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi pembelajaran matematika seringkali ditemukan hambatan, dibuktikan adanya kemerosotan capaian belajar matematika dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Pelajaran matematika dikategorikan sebagai pelajaran yang tidak disukai sebagian siswa. Ketidaksenangan siswa

pada pelajaran ini dapat berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya dipengaruhi dari faktor siswa saja, melainkan juga dari faktor guru.(Hadi, 2016) Hal ini ini menjadi masalah karena hal tersebut menjadi pertanda bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Kebanyakan siswa merasa matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami. Matematika tidak seperti mata pelajaran yang lain karena matematika banyak kegiatan menghitung dan logikanya.

Peran guru disini berkaitan dengan perannya dalam suatu proses pembelajaran. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih memerhatikan dan berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang berlangsung. Berbagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendorong belajar mengajar, dengan model yang bermacam macam pula. Sangat perlu diciptakannya suasana pembelajaran yang ceria sehingga membuat siswa memiliki motivasi lebih (Dwiranata et al., 2019).

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk cara yang dilakukan dan dijadikan sebagai acuan pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran ini membantu guru untuk lebih efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran serta mudahnya penerimaan materi oleh siswa. Beberapa model pembelajaran dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran. Namun, tidak semua model pembelajaran efektif diterapkan pada suatu mata pelajaran. Model pembelajaran sendiri memiliki keunggulan dan kekurangannya

masing-masing. Delisda & Sofyan (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional memiliki banyak kelemahan. Secara khusus, siswa sering menunjukkan sikap pasif sebagai akibat dari proses pembelajaran yang monoton. Selain itu, kepadatan konsep yang tinggi yang disajikan dapat menghambat pemahaman yang tepat, dan pengetahuan yang diperoleh melalui paradigma ini lebih mungkin untuk dilupakan. Proses pembelajaran terkadang menjadi monoton, yang dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal bagi siswa.

Kelebihan dan kekurangan tersebut menjadi sebuah tantangan bagi guru. Dalam pemilihan model yang benar, guru harus secara teliti karena dapat berpengaruh dalam penyampaian materi, Penelitian tentang penalaran siswa telah dilakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan penalaran yang rendah dalam pemahaman dan penalaran matematis. Peneliti juga menyimpulkan bahwa siswa tidak kurang dapat memperbaiki penalaran mereka dengan metode pembelajaran konvensional (Muharom, 2014). Untuk meningkatkan kemampuan siswa, terutama kemampuan penalaran adaptif, pembelajaran yang tepat sangat penting. Metode pembelajaran yang dipercepat adalah salah satu contohnya. Menurut Meier, model pembelajaran *Accelerated Learning* adalah "suatu model pembelajaran yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran dengan cara mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran" (Suciutari,dkk 2013).

Pembelajaran *Accelerated Learning* berfokus pada proses pembelajaran

yang berlangsung cepat, menyenangkan, dan memuaskan. Menyenangkan yang dimaksud adalah bangkitnya minat siswa dalam belajar, keterlibatan penuh siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna (Adiguna,.dkk 2014). Model Pembelajaran *Accelerated Learning* adalah "suatu model pembelajaran yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran dengan cara mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran", Meier (Suciutari, 2013) & (Putra, 2014). Metode *Accelerated Learning* telah digunakan dalam pembelajaran matematika ((Putra, 2014) . Selain itu, telah banyak digunakan dalam pembelajaran IPA (Adiguna,.dkk, 2014); (Eskarinam,.dkk, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Accelerated Learning* dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu mampu memberikan kontribusi positif dalam hal peningkatan hasil belajar, prestasi belajar, aktivitas belajar, dan berpengaruh terhadap kemampuan matematika siswa seperti komunikasi matematis, kemampuan berpikir kritis, penguasaan konsep siswa.

Model *Accelerated Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif murid, kemudian adanya variasi dalam metode pembelajaran, dan terciptanya sebuah habit pembelajaran yang suportif, sehingga rancangan berusaha untuk mengoptimalkan kecepatan serta efisiensi pembelajaran dengan memanfaatkan potensi kognitif dan emosional siswa. Dalam konteks ini, siswa diharapkan menjadi lebih terlibat secara pribadi dan menciptakan koneksi bermakna dengan materi pelajaran. Hasil penelitian sebelumnya yang berjudul Efektivitas Model

Pembelajaran *Accelerated Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD oleh Handayani et al., (2022) menyatakan bahwa model *Accelerated Learning* memengaruhi kinerja yang cukup melambung drastis pada capaian belajar siswa SDN 01 Manisrejo. Hal ini membuat peneliti sangat tertarik untuk mengetahui bagaimana Efektivitas Model *Accelerated Learning* Dengan Berbantuan media *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi informasi penting mengenai Efektivitas Penerapan Model *Accelerated Learning* Dengan Berbantuan media *Genially* untuk memaksimalkan kecepatan dan efisiensi pembelajaran dengan memanfaatkan potensi kognitif dan emosional siswa..Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Model *Accelerated Learning* Dengan Berbantuan media *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 01 WINONGO”

B. Batasan Masalah

Mengacu pada latar belakang di atas, sehingga dalam studi ini diperlukan adanya pembatasan terkait masalah sehingga dalam proses pengkajian akan lebih terarah dan fokus. Maka pembatasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada efektivitas model *Accelerated Learning* dengan Berbantuan media *Genially*.
2. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 WINONGO

3. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka perumusan masalah penelitian ini, yaitu : “ Apakah Model *Accelerated Learning* Dengan Berbantuan Media *Genially* efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 01 WINONGO”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektivitas *Model Accelerated Learning* Dengan Berbantuan media *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 01 WINONGO”

E. Kegunaan Penelitian

Informasi yang diperoleh dari kajian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktisnya :

1. Manfaat Teoretis

Pada riset ini bertujuan untuk menghasilkan wawasan teoritis terkait model *Accelerated Learning*, dengan didukung oleh media *Genially*, pada capaian belajar matematika siswa SDN 01 Winongo. Diharapkan hal ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan. Selain itu, pengumpulan data pada studi ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman kita terkait *accelerated learning* dalam usaha peningkatan hasil capaian belajar matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru diharapkan dapat secara efektif sebagai langkah meningkatkan capaian hasil belajar matematika dengan model *Accelerated Learning* ini.
- b) Bagi siswa dapat menjadikan adanya dorongan terkait proses peningkatan pengetahuan dan capain belajar.

F. Definisi Operasional Variabel

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Accelerated Learning*

Model pembelajaran *Accelerated Learning* adalah model yang berfokus pada pemanfaatan potensi otak dalam proses pembelajaran. Model ini menekankan penggunaan beragam metode dan strategi pembelajaran yang merangsang keaktifan siswa, meningkatkan motivasi, serta mengoptimalkan daya ingat. Langkah-langkah penerapannya melibatkan desain pembelajaran yang kreatif, integrasi aktivitas fisik dan penekanan pada lingkungan belajar yang positif, penerapan *Accelerated Learning* bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan memadukan aspek- aspek kognitif, emosional, dan fisik siswa.

2. Media pembelajaran Genially

Genially merupakan sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan pembuat konten untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual. Dengan berbagai fitur yang

ditawarkannya, Genially menjadi alat yang sangat berguna dalam mengubah pengalaman pembelajaran secara daring. Melalui Genially, pengguna dapat membuat presentasi, infografis, peta cerita, dan berbagai jenis materi pembelajaran lainnya yang memanfaatkan elemen-

elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan interaktivitas. Media Genially yang berisi permainan ular tangga dengan soal- soal digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang interaktif dan menarik. Tujuan media berbasis permainan ular tangga menggunakan platform Genially pada pokok bahasan bangun ruang balok dan kubus ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sehingga tidak membuat siswa mudah merasa jenuh dan bosan.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar ini merupakan pencapaian yang didapat siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu pada materi pelajaran matematika. Hasil belajar ini berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi. Untuk mengungkap hasil belajar dapat ditempuh melalui serangkaian pretest dan posttest yang diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan.