

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting yang dipelajari anak pada jenjang sekolah dasar dalam memecahkan masalah (Rahmayanti et al., 2023). Matematika merupakan suatu upaya untuk membantu, mendorong dan memudahkan siswa di dalam belajar (Ariyana et al., 2022). Siswa dapat memahami matematika dan ilmu pengetahuan lain yang akan di pelajari pada jenjang pendidikan selanjutnya. Matematika sering digunakan di kehidupan sehari-hari, dan kemahiran dalam diperlukan matematika pada semua disiplin ilmu. Matematika digunakan untuk menyampaikan informasi yang ringkas, kuat, dan jelas. Matematika juga dapat menyelesaikan masalah yang sulit dalam meningkatkan kemampuan berpikir secara logis, menyeluruh, rasa pencapaian dan kesadaran seseorang (Amin et al., 2015).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat menarik karena perbedaan yang signifikan antara hakikat matematika dan hakikat siswa. Mengingat akan pentingnya manfaat matematika saat ini, maka pada siswa sekolah dasar harus ditanamkan dengan baik. Salah satunya dengan cabang materi pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar mengenai keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang. Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang tidak memiliki tebal atau tinggi tetapi memiliki panjang dan lebar (Juliansyah et al., 2021). Dengan ini materi

keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang, sering bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu materi ini memberikan pengalaman terhadap anak dan memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama meningkatkan hasil belajar kognitif anak.

Hasil belajar kognitif sangat penting dalam perkembangan anak. Hasil belajar kognitif adalah pencapaian kemampuan siswa sebagai pengetahuan yang digunakan sebagai dasar untuk proses pembelajaran (Alianto et al., 2021). Perkembangan kognitif anak memiliki berbagai pemahaman pada mengingat, memecahkan masalah, rasional, dan juga keterampilan berpikir (Nengsih et al, 2019). Perkembangan kognitif dapat membuat anak menjadi mudah dalam memahami pengetahuan dan menerapkan fungsi pada saat interaksi dengan masyarakat (Indriyani, 2019).

Hasil belajar kognitif dapat disebut juga penilaian dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan atau pengetahuan terhadap siswa (Attamimi et al., 2023). Kemampuan kognitif anak harus bisa berpikir secara kritis, sistematis, pantang menyerah dan logis (Surat, 2016). Aktivitas tersebut sangat penting supaya siswa bisa berfikir cerdas, berakademik serta berprestasi. Kemampuan ini sebagai pondasi untuk keberhasilan anak pada berbagai bidang. Kemampuan kognitif yang dimiliki anak mempunyai tingkat yang berbeda. Menurut teori Piaget, siswa pada usia sekolah dasar (7 - 8 tahun hingga 12 -13

tahun) berada pada tahap operasional konkret. Hasil belajar kognitif memiliki tujuan supaya siswa dapat memahami, mengingat, mengaplikasikan, dan menganalisis. Salah satunya pada materi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah materi bangun datar. Materi bangun datar membentuk dasar penerapan konsep geometri, materi bangun datar mempelajari keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Tujuan mempelajari materi tersebut yaitu untuk menghitung keliling dan luas dari bangun datar.

Hasil belajar kognitif pada materi keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang sangat penting untuk siswa. Hasil belajar kognitif yang baik diharapkan dapat membantu siswa memahami elemen bangun datar dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, menerapkan ide-ide mereka, dan memecahkan masalah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Sidorejo 1 Kabupaten Ngawi, menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif pada materi bangun datar masih rendah. Hal ini dilihat dari nilai yang dibawah KKM, pada materi bangun datar adalah 70, siswa di SDN Sidorejo 1 dengan jumlah siswanya ada 17, yang terdiri dari 6 siswa yang diatas KKM yaitu 70 presentase tuntas 35%, sedangkan 11 siswa masih di bawah KKM yaitu 70 presentase tuntas 65%. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan karena model pembelajaran yang belum inovatif, hanya menggunakan ceramah sehingga kemampuan kognitif pada siswa kurang maksimal. Sehingga

siswa menjadi cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung terlebih pada saat jam terakhir (Hadi et al, 2020). Selain itu, pengaruhnya guru menguasai atau tidak materi yang telah di ajarkan, hal tersebut sangat mempengaruhi siswa dimana guru harus kreatif di hadapan siswa (Murni, 2022).

Proses pembelajaran membuat siswa cenderung tidak percaya diri, jarang menerapkan pemecahan konsep diskusi dalam memecahkan masalah di kelas, serta belum optimalnya pemanfaatan model maupun media pembelajaran oleh guru yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menghambat terciptanya pembelajaran yang kondusif bagi perkembangan potensi dan kemampuan siswa secara maksimal. Pembelajaran yang hanya mempelajari pemahaman konsep dengan buku saja, sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang efektif. Siswa kelas III di SDN Sidorejo 1 tidak dibiasakan untuk berkolaboratif. Sehingga siswa mengalami kebosanan dan tingkat kepercayaan diri rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dan pendidik harus memiliki inovasi dan memiliki contoh khusus untuk membantu siswa memahami pembelajaran (Narayanan, 2018). Berdasarkan permasalahan di atas, perlu solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif yang rendah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* adalah Model pembelajaran yang mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, sekaligus mengembangkan kemampuan dalam menganalisis perilaku serta aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung (Suryowati et al., 2016). Selain itu, membuat siswa termotivasi dengan cara memahami dan terlibat aktif dalam membantu menyelesaikan masalah. Model Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* adalah model pembelajaran yang menekankan pada prestasi kelompok diperoleh dari skor kemajuan individu setiap anggota kelompok (Septian et al., 2020). Selain itu, Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menekankan kerjasama antar kelompok untuk memperoleh siswa pada keberhasilan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparsawan (2021), yang menyatakan pada proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dalam kerja sama dengan kelompok, agar siswa menjadi paham akan materi.

Media pembelajaran digunakan oleh guru agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan supaya pembelajaran tidak terlihat pasif (Sudarsana, 2021). Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, keterampilan, pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa (Ekayani, 2017). Akibatnya, sarana ini dapat mendorong proses pembelajaran. Perkembangan zaman yang semakin canggih ini serba teknologi baik anak dan orang tua semua menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan untuk

tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya menggunakan media *Baamboozle*.

Media *Baamboozle* merupakan media yang berbentuk game digital yang berupa quiz, Selain itu game edukasi melalui website dimana pada penggunaannya dimainkan dengan individu ataupun kelompok (Sulistiyowati et al., 2023). Media pembelajaran *Baamboozle* ini merupakan salah satu bentuk media interaktif berbasis permainan cerdas cermat yang memanaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Menurut Saffitri et al (2024), menyatakan bahwa *Baamboozle* dapat menarik perhatian siswa karena permainannya yang seru, sehingga mendorong untuk berpikir dan bersaing secara individu dan kelompok. Pada pembelajaran ini sesuai yang akan di gunakan dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* , jadi di dalam permainan *Baamboozle* ini berbentuk kelompok yang akan di bentuk guru.

Penerapan media *Baamboozle* ini dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk evaluasi (Sa'diyah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat memberikan masukan pada proses pembelajaran dan memperkaya materi pembelajaran yang diterima oleh siswa (Dewi et al., 2017). Saat ini, media pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan memanfaatkan

teknologi media digital dan media informasi. Media pembelajaran dapat digabungkan dengan teknik gamifikasi atau menerapkan game untuk meningkatkan tujuan pembelajaran (Saud et al., 2022). Model pembelajaran kooperatif Tipe *STAD* berbantuan media *Baamboozle* ini menarik bagi siswa, dikarenakan siswa lebih mudah dalam memahami pertanyaan dan materi yang telah diajarkan terkait dengan penerapan komunikasi dan kemampuan yang baik. Dengan demikian media *Baamboozle* ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada materi bangun datar pada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah serta dikuatkan dengan penelitian sebelumnya maka, penting dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi Masalah adalah pengidentifikasian atau pendeskripsian berbagai aspek permasalahan yang muncul dengan judul atau masalah yang sedang diselidiki. Dari judul tersebut, identifikasi masalah yang ditentukan sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif siswa masih rendah khususnya pada materi bangun datar sederhana.
2. Pada saat pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan.

3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa tidak semangat dalam belajar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah “ Apakah penerapan model kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model kooperatif *STAD* berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar.

### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi siswa

Penelitian ini Mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa di dalam mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran, Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada materi unsur bangun datar dengan model pembelajaran *STAD* berbantuan Media *Baamboozle*.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai menambah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan media pembelajaran baik penggunaan media dan kualitas dari media.

c. Bagi Guru

Guru mendapatkan alternatif dari model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran *STAD* berbantuan Media *Baamboozle*.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kemampuan kepala sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru serta masukan dalam pembelajaran supaya lebih berkembang.

## **F. Definisi Operasional**

### **a. Hasil Belajar Kognitif**

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang diukur melalui tes atau instrumen yang dirancang untuk menilai aspek kognisi yang terdiri dari ingatan, persepsi, berpikir logis, pemecahan masalah, dan keterampilan.

### **b. Model kooperatif tipe *STAD***

Model kooperatif tipe *STAD* merupakan model yang mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain dalam

mencapai keterampilan yang diajarkan. Sintaks model kooperatif tipe STAD adalah 1) Membentuk kelompok secara heterogen 2) Disajikan pembelajaran oleh guru 3) Guru memberikan tugas LKPD kepada setiap kelompok untuk diselesaikan 4) Diberikan permasalahan dan pertanyaan oleh guru kepada siswa 5) Dilakukan evaluasi 6) Kesimpulan.

**c. Media Pembelajaran *Baamboozle***

*Baamboozle* adalah jenis permainan edukasi yang mirip dengan kompetisi cerdas cermat, tetapi siswa tidak perlu membuat akun dan berlangsung secara daring. Siswa dapat memainkan melalui handphone maupun laptop atau computer, sehingga dapat game ini dapat meningkatkan belajar siswa dan sangat praktis.

**d. Materi Bangun Datar**

Materi unsur bangun datar di sekolah mempelajari Pemahaman dan pengenalan bangun datar sederhana membentuk dasar untuk penerapan konsep lebih lanjut dalam geometri dan membantu siswa dalam pengembangan keterampilan. Materi ini bertujuan untuk: 1) Mengukur panjang ruas garis dengan ukuran tertentu, 2) Membandingkan besar sudut, 3) Membentuk sudut siku-siku, 4) Mengukur besar sudut, 5) Menggambar sudut, 6) Membuat garis tegak lurus dan sejajar, 7) Keliling dan Luas Bangun Datar.