

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Santhi et al., 2019). Melalui proses pendidikan yang berkualitas, nilai-nilai pengetahuan, keterampilan, dan karakter dapat ditanamkan sehingga melahirkan generasi yang mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa (Dihe Sanga & Wangdra, 2023). Matematika dapat membentuk, mendidik, dan melatih siswa, baik dalam hal kesabaran, ketelitian, kecermatan, cara berpikir, maupun kedisiplinan diri (Yudha, 2019). Matematika di sisi lain, dianggap sebagai mata pelajaran yang dinilai sulit dipahami dan tidak menyenangkan untuk dipelajari (Hanifa et al., 2023). Matematika adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar untuk membantu siswa belajar berpikir kritis, analitis, dan sistematis, (Wijayanti & Yanto, 2023). Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional menekankan kesiapan siswa menghadapi perubahan melalui kemampuan untuk berpikir logis, rasional, kritis, dan cermat, serta kemampuan untuk menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Astuti, 2021).

Kemampuan matematis sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompetitif dan fleksibel (Harahap et al., 2026). Pentingnya kemampuan matematis terlihat dari siswa dituntut untuk menghadapi dan menyelesaikan permasalahan matematika meliputi penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman konsep, serta

berpikir kritis dan kreatif (Suciati et al., 2022). Kemampuan matematis dikembangkan agar siswa mampu memahami hubungan antarkonsep matematika. Dengan kemampuan matematis, siswa tidak hanya menguasai rumus, melainkan memahami makna untuk menyelesaikan masalah (Syajili & Maman Abadi, 2021). Pemahaman konsep sangat menentukan kemampuan matematis siswa karena tanpa pemahaman yang mendalam siswa akan kesulitan mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan masalah matematika (Aufa et al., 2025). Menunjukkan adanya pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan mendalam (Rahmalia & Safari, 2024). Namun, pencapaian kemampuan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal siswa, salah satunya yaitu minat belajar.

Minat belajar memegang peranan penting untuk mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan semangat belajar, serta memengaruhi perhatian dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran (Chika & Sutrisna, 2025). Pentingnya minat belajar dapat menumbuhkan keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran yang membuat siswa lebih termotivasi serta terdorong untuk mengikuti pembelajaran (Annur et al., 2025). Pentingnya minat belajar dapat memicu perhatian dan keterlibatan siswa (Fadli & Rilawati, 2025). Minat belajar muncul ketika siswa memberikan perhatian pada kegiatan, sehingga minat tersebut berperan sebagai sumber yang memengaruhi serta berhunung langsung dengan perhatian dalam proses belajar (Cahyani Hidayah et al., 2023). Perasaan senang dalam belajar mendorong hasil yang optimal, sehingga minat belajar sangat memengaruhi

kegiatan pembelajaran serta capaian belajar siswa (Astrimiatur et al., 2024). Apabila minat belajar dalam matematika ada ketertarikan siswa untuk mempelajarinya akan meningkat (Fitriyani, 2019).

Hasil penelitian di SDN 02 Mojorejo menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki hasil belajar matematika yang tergolong rendah hal terlihat dari nilai ulangan harian yang diberikan oleh guru. Dari 26 siswa dalam satu kelas, 14 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 83. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya kemampuan matematis siswa dalam penguasaan materi kurang optimal terlihat juga pada saat pemberian tugas, di mana mayoritas siswa masih terkendala dalam menyelesaikan soal. Proses pembelajaran dikelas masih berpacu pada *teacher center*, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga beberapa siswa lebih cenderung pasif, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan tidak mau mengerjakan tugas, hal ini berpengaruh terhadap kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Masalah lain juga dipengaruhi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi, seperti gambar dan benda konkret yang tersedia di sekitar kelas, sehingga pembelajaran cenderung berfokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa variasi. Hal ini mengakibatkan penyampaian materi kurang menarik perhatian siswa, kurang interaktif, serta belum optimalnya hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran dalam kelompok kecil secara heterogen guna mendorong siswa saling membantu, berkolaborasi, dan menghargai agar tujuan pembelajaran tercapai (Astuti, 2020). Model ini penting diterapkan untuk meningkatkan pemahaman materi, mendorong kerja sama antarsiswa, meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab individu maupun kelompok, dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara optimal (Minarni, 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga menciptakan interaksi siswa dalam memahami serta saling membantu satu sama lain (Sihombing et al., 2021). Melalui model ini mampu meningkatkan kolaborasi dan memfasilitasi kerja sama antarsiswa dalam memahami konsep pembelajaran (Esminarto et al., 2016). Adanya anggota kelompok heterogen membuat siswa saling membantu dalam memahami materi sehingga menumbuhkan semangat belajar untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran (Suantara, 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD berperan dalam mengembangkan aspek sosial-emosional seperti empati, kepercayaan diri, dan kolaborasi (Rorimpandey et al., 2025). Untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran tentunya dengan adanya model pembelajaran saja tidak cukup perlu memperhatikan media yang digunakan cocok untuk mendukung proses pembelajaran yaitu media BILUPER.

Media BILUPER (*big book* luar biasa penuh warna) merupakan salah satu jenis *big book* yang dirancang menjadi media pembelajaran visual guna memfasilitasi siswa dalam memahami konsep matematika. Media ini menarik

perhatian anak melalui gambar besar, irama menarik, pengulangan kata, dan alur cerita sederhana (Mahsun & Koiriyah, 2019). Keunggulan BILUPER terletak pada kemampuannya menarik perhatian siswa, mempermudah guru dalam menjelaskan isi bacaan, serta mendorong interaksi aktif siswa selama pembelajaran (Nurahman & Hasim, 2025). Penggunaan media BILUPER interaksi guru dan siswa sesuai dengan kemampuan kognitifnya (Ghazali et al., 2022). BILUPER menumbuhkan *antusiasme* dan *excited* dalam kegiatan pembelajaran karena mereka merasa terlibat dan tertarik dengan gambar yang ditampilkan (Saadah & Anwar, 2024). Selain itu, BILUPER efisien pada proses pembelajaran dan membantu materi serta siswa terlibat aktif (Zya et al., 2025). Dengan demikian, media BILUPER menjadi solusi dipembelajaran karena membantu siswa belajar membaca dengan lebih mudah dan terarah (Maharani et al., 2023).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Azzahra & Nurjumati, (2024) model pembelajaran kooperatif tipe STAD meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan rasa senang dan tertarik selama proses pembelajaran. Temuan penelitian Ardiansyah et al (2025) model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif menumbuhkan *antusiasme* siswa terlihat senang belajar terbantu oleh kelompok dan kolaborasi. Penelitian Isnaini & Alfiansyah (2024) rancangan *big book* dalam penelitian ini adalah kertas polos besar kemudian akan berisi gambar dan tulisan materi pembelajaran. Selain itu, alat dan bahan yang dibutuhkan meliputi *dublex*, kertas *art paper* A3, gunting dan pemilihan gambar.

Penelitian Firdana & Trimurtini (2018) desain *big book* dalam penelitian ini disusun dalam berbagai halaman. Halaman pertama berisi judul yang dilengkapi dengan elemen sederhana. Halaman kedua berisi rangkuman materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan dengan gambar pada bagian bawah halaman. Setelah itu, halaman berikutnya berisi materi dan 10 soal. Pada halaman terakhir terdapat profil penulis, seluruh halaman pada *big book* didesain menggunakan latar belakang berwarna biru. Selanjutnya penelitian Habibah (2023) desain *big book* terdiri atas beberapa tahap, yaitu judul sampul depan, ilustrasi tokoh, dan elemen pendukung. Halaman isi disusun dengan menggabungkan teks dan gambar pada setiap halaman. Selain itu, halaman background yang digunakan warn merah, hijau dan hitam. Desain *big book* dibuat menggunakan aplikasi desain grafis dan kemudian dicetak dalam ukuran besar.

Penelitian Simbolon (2020) pembelajaran berbasis *software GeoGebra* terbukti mampu mendorong kemampuan matematis siswa dan ketuntasan belajar pada materi geometri. Selanjutnya penelitian Syajili & Maman Abadi (2021) penggunaan model *flipped classroom* efektif meningkatkan kemampuan matematis dan aspek pendukungnya melalui optimalisasi waktu diskusi. Tiwow et al (2022) melakukan penelitian dengan hasil media *powtoon* dan minat belajar mempengaruhi hasil belajar, siswa dengan minat tinggi belajar lebih baik dengan media *powtoon* dibandingkan pembelajaran konvensional. Selanjutnya Harianja & Sapri (2022)

memanfaatkan *ice breaking* untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan kondusif, sehingga menciptakan minat belajar siswa.

Media *big book* dalam penelitian sebelumnya masih terbatas dan desain yang digunakan masih relatif sederhana dengan jumlah halaman yang terbatas, berisi judul, materi atau rangkuman materi, dan latihan soal. Selain itu, penggunaan warna dan elemen visual pada media *big book* masih belum bervariasi sehingga tampilan media cenderung sederhana dan kurang interaktif. Maka, peneliti bermaksud untuk membuat variasi baru dalam media *big book* menjadi BILUPER yang tidak hanya berisi materi saja tetapi dikembangkan dengan muatan keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Komponen materi ditampilkan melalui perpaduan gambar menarik, teks, dan alur cerita yang kontekstual dengan tokoh yang dibuat dalam bentuk komik serta menggunakan tema berupa *snack*. Dengan demikian, selain menerima materi siswa terlibat aktif dalam kegiatan membaca, mengamati, berdiskusi, dan merespons isi yang disajikan. Dengan hal ini, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan Media BILUPER Terhadap Kemampuan Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai ruang lingkup bertujuan untuk memfokuskan pembahasan pada permasalahan yang diteliti. Adapun batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
2. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah BILUPER.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bangun datar (Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media BILUPER terhadap kemampuan matematis ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana perbedaan kemampuan matematis antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang dan rendah?
3. Bagaimana interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan minat belajar terhadap kemampuan matematis siswa kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan matematis. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe STAD berbantuan media BILUPER terhadap kemampuan matematis ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan matematis antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dan minat belajar terhadap kemampuan matematis siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditentukan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperluas wawasan serta pemahaman pembaca mengenai hal-hal yang diperoleh dalam kajian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Menyajikan penjelasan yang lebih jelas mengenai berbagai model pembelajaran yang dimanfaatkan penggunaannya oleh guru, yang berpotensi memengaruhi partisipasi aktif siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, pengetahuan, serta informasi bagi guru, sekaligus menjadi kontribusi positif untuk mendukung kelancaran pembelajaran di kelas.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini memperoleh hasil dan pemahaman para akademis mengenai kegiatan pembelajaran siswa, yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran yang dirancang guna memberi peningkatan pada kemampuan matematis serta partisipasi siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

d. Bagi peneliti lain

Penulis berharap hasil kajian ini mampu dijadikan acuan sekaligus memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori-teori terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan matematis siswa. Terutama dalam konteks minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dan interaksi siswa, disertai pemberian kuis, serta mendorong keaktifan belajar siswa melalui pembentukan kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdapat lima sintaks yang digunakan untuk memaksimalkan proses belajar siswa yakni, menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi, kerja kelompok, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

2. Media BILUPER

Media BILUPER adalah singkatan dari *big book* luar biasa penuh warna yang merupakan media pembelajaran berupa buku berukuran besar yang memiliki tampilan menarik dan penuh warna yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Media ini didesain dengan tema *snack* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa menggunakan ukuran besar dengan perpaduan warna-warna cerah, ilustrasi berbagai makanan ringan, dan karakter yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa. Materi persegi dan persegi panjang disajikan melalui gambar-gambar snack yang dikaitkan dengan bentuk bangun datar, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan elemen visual yang beragam, tata letak yang menarik dan didalam halaman tersebut disertakan komik yang digunakan untuk apersepsi siswa.

3. Kemampuan Matematis

Kemampuan matematis merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep serta menguasai prosedur matematika. kemampuan yang mencakup kemampuan penalaran, komunikasi, representasi, berpikir kritis, pemahaman konsep, pemecahan masalah, dan literasi matematis.

4. Minat belajar siswa

Minat belajar adalah kecenderungan dalam diri siswa yang ditandai dengan rasa tertarik, senang, dan perhatian terhadap pelajaran. Minat ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan bersungguh-sungguh selama proses pembelajaran yang menghasilkan siswa yang menguasai materi dengan baik. Minat belajar diukur menggunakan angket dalam bentuk *skala likert*.