

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman- pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non – formal, dan informal di sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Redja Mudyahardjo, 2014:11).

Di samping itu, pendidikan juga menekankan aspek produktivitas dan kreatifitas manusia sehingga mereka dapat berperan serta berprofesi dalam kehidupan masyarakat (Anas Salahudin, 2011:20 ). Oleh sebab itu guru adalah komponen yang sangat penting dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan bergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Rusmaemi, (2022) berpendapat “sebagai kontributor dalam mewujudkan tujuan pendidikan pendidik/guru yang memiliki komitmen yang tinggi serta

sikap dan tanggungjawab profesionalisme, sudah semestinya mampu melihat dan menata setiap permasalahan pendidikan yang bersifat universal secara utuh, artinya pendidik/guru harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses pendidikan.”

Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kualitas dirinya. Dalam bentuk meningkatkan kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Peningkatan kualitas diri seseorang dapat berimbas pada peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Dunia pendidikan membentuk manusia yang mampu mengadaptasi diri dengan lingkungan serta mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Untuk itu, setiap pembelajaran yang diberikan di SD perlu diarahkan kepada pembentukan fondasi yang kuat untuk terbentuknya konsep dasar yang kuat pada diri peserta didik, secara khusus pada mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, siswa akan dibekali dengan berbagai jenis pemahaman. Dalam pengajaran matematika, guru harus bisa memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa, dengan berbagai cara atau metode yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk meningkatkan pemahaman siswa tersebut.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Noviana&Rahman, 2017). Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Media

gambar merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meminimalisir kesulitan peserta didik dalam pembelajaran. Seperti halnya untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan menyenangkan dibutuhkan model pembelajaran dan media yang tepat agar dalam proses pembelajaran peserta didik lebih menguasai materi dan timbul rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *word square*.

Strategi pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban (Kurniasih dan Sani, 2016:43). Model pembelajaran *word square* merupakan model pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Istimewanya model pembelajaran ini dapat dipraktekkan untuk semua mata pelajaran, tinggal bagaimana guru dapat memprogram serta mengemas sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Kotak jawaban tersebut ditambah kotak yang berisi sembarang huruf atau pengecoh sehingga peserta didik akan terlatih bersikap teliti dan kritis dan selanjutnya akan merangsang cara berfikir mereka.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *word square* bertujuan untuk mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berfikir

efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat dalam materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini penulis akan mengkaji materi pembelajaran matematika SD IT Kamiliyah Palembang yang berfokus pada kelas IV. Bahan ajar yang dipilih adalah bilangan bulat positif dan negatif. Bilangan bulat adalah angka tanpa bagian desimal atau pecahan dan termasuk angka negatif dan positif, termasuk nol. Bilangan bulat positif adalah bilangan bernilai positif yang berada disebelah kanan dari nol pada garis bilangan. Sedangkan bilangan bulat negatif adalah bilangan bernilai negatif yang berada disebelah kiri dari nol pada garis bilangan

Hasil belajar menurut Berlin, (2019:143) merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor *intern* yang berasal dari diri peserta didik dan faktor *ekstern* yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor *intern* dapat meliputi jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sementara faktor *ekstern* dapat meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan observasi awal mengenai hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat positif dan negatif yang dilakukan oleh peneliti di SD IT Kamiliyah Palembang, pada hari Kamis tanggal 2 Februari 2023 terdapat beberapa hambatan masalah yang ditemukan bahwa data hasil nilai harian pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV masih banyak yang rendah dan masih di bawah kriteria ketuntasan (KKM) yang disyaratkan oleh sekolah.

KKM mata pelajaran matematika di SD IT Kamiliyah Palembang adalah 70, sedangkan hasil belajar kelas IV rata-rata sebesar 67,68 yakni dari 28 peserta didik, terdapat ada 10 peserta didik yang nilainya sudah tuntas mencapai  $KKM \geq 70$ , sementara 18 peserta didik belum tuntas nilai belajar karena memiliki nilai  $KKM \leq 70$ .

Diduga faktor penyebab pencapaian hasil belajar peserta didik masih di dalam standar rata-rata KKM, karena kurangnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran Matematika, sistem pembelajaran yang masih memfokuskan pada upaya menuangkan pengetahuan tentang materi matematika sebanyak mungkin kepada peserta didik melalui ceramah, peserta didik tidak aktif untuk menemukan, mengonstruksi pengetahuannya sendiri, serta penjelasan materi belum memanfaatkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan media yang kurang kreatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dianjurkan guru memperluas dan memperlihatkan semangat yang tinggi dengan menyajikan bahan pembelajaran dalam bentuk baru. Oleh karena itu, sebagai salah satu cara lain untuk membangkitkan semangat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran sebaiknya keterlibatan anak perlu diatur seefektif mungkin dengan menggunakan model yang lebih tepat diantaranya adalah menerapkan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran dengan model pembelajaran word square. Strategi pembelajaran word square merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban (Kurniasih dan Sani, 2016:43).

Beberapa peneliti terdahulu yang berkaitan dengan strategi word square, diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh (Zenal Abidin dkk, 2021), dimana hasil penelitian yang diterapkan pada siswa kelas III SDN Supratman terdapat peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Nyoman Kusmiriyatni dkk, 2019) , dimana hasil penelitian terbukti mampu meningkatkan pembelajaran yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran word square. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Junaidi Dkk, 2019), dimana hasil penelitian menggunakan model word square berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menduga bahwa adanya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan guru terhadap hasil belajar matematika, namun masih perlu dibuktikan secara ilmiah. Dan karena hal ini penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Strategi *Word Square* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD IT Kamiliyah Palembang**”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diuraikan masalah penelitian berikut ini.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

2. Pembelajaran yang dilakukan masih secara konvensional.
3. Metode pembelajaran kurang bervariasi.
4. Tujuan hasil belajar peserta didik masih mencapai rata-rata standar KKM.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan di atas, maka peneliti akan membatasi permasalahan agar penelitian yang dilakukan lebih spesifik adapun pembatas lingkup masalah adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar matematika masih mencapai rata-rata standar KKM.
2. Belum digunakan strategi pembelajaran *word square* berbantuan media gambar.
3. Pembelajaran yang akan disampaikan adalah tema 6, sub tema cita-citaku, materi bilangan bulat positif dan negatif.

### **1.2.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu, "adakah pengaruh strategi *word square* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD IT Kamiliyah Palembang?"

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembatas lingkup masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh strategi *word square* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD IT Kamiliyah Palembang.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua), yakni:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan mengenai pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *word square* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD.

##### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

###### a. Bagi Peserta didik

Peserta diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar pada mata pelajaran matematika meningkat.

###### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman pada proses pembelajaran matematika dan juga pada mata pelajaran lainnya, tentang penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

###### c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam memperbaiki kualitas pembelajan di sekolah khususnya pada mata pelajaran Matematika.

###### d. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan proposal ini dijadikan sebagai referensi peneliti selanjutnya.