

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya manusia untuk maju, mengembangkan kepribadian, dan merangsang potensi siswa. Pendidikan akan memungkinkan pengetahuan siswa menjadi lebih luas, dan keterampilan mereka dalam masyarakat akan meningkat, serta hasil belajar mereka akan meningkat. Selain itu, pendidikan merupakan sarana untuk mengubah cara berpikir kita dari cara berpikir tradisional menjadi cara berpikir ilmiah (Pratama & Ghofur, 2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.". Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus dapat menerapkan berbagai alternatif pendekatan atau metode dalam proses pembelajaran dan memilih media dan model pembelajaran yang sesuai, sehingga akan tercipta suasana yang kondusif untuk keberhasilan proses pendidikan di sekolah.

Fajri dan Afriansyah (dalam Al Fath & Aritsya, 2020) menyatakan, faktor-faktor yang menunjukkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia antara lain: Sarana dan prasarana yang tidak memadai di beberapa daerah terpencil, masih adanya guru yang pengajarannya tidak sesuai dengan jenjang yang dijalannya, program akademik tertinggal, motivasi siswa rendah, dan

biaya pendidikan tinggi. Berdasarkan faktor-faktor tersebut maka perlu adanya pemerataan pendidikan di Indonesia dan penataan program pendidikan harus dilakukan agar pendidikan Indonesia dapat membangun Negara dan bernegara dengan menghasilkan kualitas pendidikan yang baik.

Pendidikan selalu dikaitkan dengan kegiatan belajar mengajar sebagai bentuk proses berlangsungnya pendidikan. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika sistem diterapkan dengan baik. Peran guru adalah sebagai fasilitator untuk menyampaikan informasi dan materi kepada siswa (Al Fath & Aristya, 2020). Oleh karena itu untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan berpusat pada siswa, diperlukan model pembelajaran atau media yang menyediakan materi agar pembelajaran yang diterima siswa lebih berkesan dan menarik. Model dan media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi sebagai sarana pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Suasana pembelajaran disekolah kurang menyenangkan dan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang cenderung pasif. Pada saat melaksanakan kegiatan kampus mengajar angkatan 4 di SDN Larangan Barma II pada bulan agustus hingga desember 2022, sebagian besar guru yang masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah serta minim fasilitas media pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat siswa jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga siswa kurang memperhatikan dan tidak memahami materi yang disampaikan, salah satunya pada pelajaran matematika. Banyak siswa yang merasa kesulitan pada mata pelajaran matematika karena sulit untuk dipahami, hal ini disebabkan kurangnya siswa

memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD masih dalam tahap operasi konkret maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda nyata dalam memahami materi pembelajarannya (Nuryati & Darsinah, 2021). Dengan adanya metode dan media pembelajaran yang menarik siswa akan lebih banyak mengikuti pembelajaran matematika dengan perasaan yang senang dan gembira tanpa merasa takut dalam memahami pembelajaran matematika (Sari et al., 2021).

Untuk membantu siswa dalam memahami materi maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, misalnya dengan menugaskan siswa sebagai pemberi informasi dalam kelompoknya. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran yang ada adalah agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan pada saat proses pembelajaran, karena beberapa permasalahan tersebut dapat menghambat peningkatan hasil belajar siswa di sekolah. Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang diinginkan, perlu adanya peran semua pihak yang terlibat dalam lingkungan belajar siswa sehingga dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dan mendukung kegiatan pembelajaran tersebut. Jenis bahan pembelajaran yang tersedia sangat banyak dan perlu dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Adella et al., 2023).

Selama proses pembelajaran, guru harus menggunakan model pembelajaran agar suasana pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai apa yang diharapkan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu adanya model pembelajaran yang beragam agar siswa tidak mudah bosan dan dapat

aktif dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajarannya. Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut sehingga dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang lebih positif dan tidak terkesan membosankan, khususnya dengan menerapkan model pembelajaran kooperative tipe *Take and Give* (Setiyawan & Hasti Yuniarta, 2018). Istilah *take and give* sering dipahami sebagai “saling memberi dan menerima”. Kegiatan ini merupakan inti dari model pembelajaran *Take and Give*. Model pembelajaran *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran berbantuan penyajian data yang diawali dengan pembagian kartu kepada siswa. Kegiatan ini berpotensi mengubah suasana kelas menjadi lebih seru saat pembelajaran (R & eflina sinaga. Darinda sofia tanjung., 2021).

Selain menggunakan model pembelajaran guru juga harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, karena media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Salah satunya yaitu media jam sudut, media jam sudut adalah bagian dari media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan bahkan siswa sebagai alat untuk membantu mereka memahami konsep dalam materi yang dipelajari (Wike, 2021). Hal ini terutama berlaku ketika meninjau materi matematika. Media pembelajaran adalah suatu benda yang bisa digunakan untuk menjelaskan konsep pembelajaran dari material yang bersifat abstrak menjadi nyata dan jelas, sehingga dapat merangsang pikiran dan perasaan serta perhatian siswa pada materi yang diajarkan (Alvi, 2019). Guru

diharapkan sudah bisa membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan sumber daya yang ada dan bisa menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang konsep tertentu. Misalnya, kita dapat menggunakan media pembelajaran jam sudut untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap konsep sudut dalam materi pelajaran matematika (Muafifah & Faizah, 2023).

Materi pembelajaran matematika umumnya bersifat abstrak (Murdiani, 2018), termasuk yang terkait dengan pengukuran sudut. Topik ini sangat penting untuk dipelajari karena akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Dalam matematika, terdapat empat jenis sudut adalah sebagai berikut: termasuk sudut lancip, yang kurang dari 90 derajat, sudut siku-siku, yang tepat 90 derajat, sudut tumpul, yang lebih besar dari 90 derajat tetapi kurang dari 180 derajat, dan sudut lurus, yang 180 derajat. Agar dapat dipahami bahwa suatu sudut akan menjadi tumpul jika lebih dari 90 derajat (Fadhlika et al., 2023).

Jam sudut adalah media pendidikan yang menawarkan banyak jenis sudut yang dibuat serupa seperti jarum jam. Tujuan dari media ini adalah untuk memungkinkan siswa mengetahui besar dan bentuk sudut sesuai dengan jarum pada jam, secara psikologis bermain menggunakan alat ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika siswa pada materi sudut dan tidak membuat siswa merasa cepat bosan saat mengikuti pelajaran. Selain itu, salah satu manfaat dari media jam sudut ini adalah untuk membantu guru menjelaskan jenis sudut, cara mengukur sudut, karakteristik

pada sudut, dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga bisa menambahkan hasil belajar siswa. (Herdiana & Julia, 2022). Dengan bantuan model pembelajaran *Take and Give* dan media pembelajaran jam sudut ini diharapkan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Model pembelajaran *Take and Give* ini lebih menarik siswa karena mengandung unsur permainan yang membantu siswa dapat bertukar pikiran bersama dengan temannya, sehingga juga dapat merangsang kemampuan penalarannya untuk memahami materi dan mudah diingat.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melihat berbagai kelebihan model pembelajaran *Take and Give* dan media jam sudut, untuk itu peneliti menggabungkan model pembelajaran dan media tersebut karena dirasa sesuai untuk meningkatkan hasil belajar di SDN Larangan Barma II. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Berbantuan Media Jam Sudut Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas adapun rumusan masalah yang ada yaitu. Bagaimana keefektivitasan penggunaan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media jam sudut terhadap hasil belajar matematika siswa ?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu. Untuk mengetahui keefektivitasan penggunaan model pembelajaran

Take and Give berbantuan media jam sudut terhadap hasil belajar matematika siswa pada pengukuran sudut.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut

##### 1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan pengalaman dalam memperkuat teori mengenai penggunaan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media pembelajaran jam sudut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran disekolah dasar dapat dilakukan agar bisa memberikan pengalaman yang bervariasi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, memberikan referensi kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran agar saat melakukan pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media jam sudut.

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

##### 1. Model Pembelajaran *Take And Give*

Model pembelajaran *Take and Give* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengatasi permasalahan sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan. Dalam penelitian ini model

pembelajaran *Take and Give* yang dimaksud yaitu, suatu model pembelajaran berbentuk kelompok diawali dengan pembagian kartu kepada setiap siswa pada masing-masing kelompok, dan pada kartu tersebut berisikan soal atau materi sesuai dengan materi yang akan dipelajari yang nanti akan ditukar dengan kelompok lainnya untuk mencari jawaban atau pasangan dari kartu tersebut. Sehingga siswa dapat bertukar pikiran atau pendapat untuk mencocokkan kartunya masing-masing dan akan mendapatkan jawaban dari kartu tersebut.

## 2. Media Jam Sudut

Jam sudut adalah alat bantu pembelajaran yang memberikan sudut berbeda yang diciptakan oleh jarum jam. Dalam penelitian ini peneliti membuat jam sudut dengan menggunakan triplek tebal yang nantinya akan dibentuk menyerupai jam yang berukuran kurang lebih 50cm, dan di setiap angka pada jarum jam akan menunjukkan sudut-sudut tertentu. Dengan adanya media jam sudut diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi matematika khususnya pada pengukuran sudut.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah hasil belajar matematika dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Dimana *pretest* dilaksanakan sebelum memberi perlakuan terhadap siswa. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah memberi perlakuan terhadap siswa dengan menggunakan model dan media pembelajaran.