

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pemahaman konsep yang kuat merupakan landasan penting bagi keberhasilan belajar siswa. Namun, tidak semua siswa mampu memahami konsep-konsep abstrak dengan mudah, terutama dalam mata pelajaran yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk membantu siswa membangun pemahaman konsep yang mendalam. Pemahaman konsep yang baik akan membantu siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis." (Marzano, R. J., Marzano, J. S., & Pickering, D. J. (2013).

Perkembangan zaman yang semakin pesat ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu signifikan. Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi ini adalah munculnya berbagai media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi.

Pada tingkat SD matematika disesuaikan dengan tingkatannya, baik itu kelas rendah (kelas I, kelas II, dan kelas III) maupun kelas tinggi (kelas IV, kelas V, dan kelas VI). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya macam materi yang dibagi ke dalam enam tingkatan kelas di SD. Salah satu tingkatannya adalah pada mata pelajaran Matematika. Pemahaman matematis yang kuat sebagai landasan utama dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Mardiah dkk (2020) menunjukkan melalui penelitiannya bahwa kemampuan awal matematika menjadi faktor penentu kesuksesan siswa dalam proses pengajaran di jenjang sekolah dasar. Widya Sari (2020) juga mengemukakan bahwa kemampuan matematis menjadi kunci utama, memungkinkan siswa memahami secara menyeluruh materi pelajaran dan lebih lancar mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai ulangan tengah semester siswa dapat diketahui bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hasil belajar matematika siswa sekitar 25 % siswa yang masuk kategori tuntas, dan 75% masuk kategori tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah. Di antara pengaruh rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika adalah guru yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, yaitu

lebih banyak menggunakan metode ceramah, hal tersebut menyebabkan pembelajaran matematika terhadap siswa menjadi rendah, dan kurangnya fasilitas media pembelajaran siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika.

Hasil ulangan harian matematika menunjukkan siswa kelas 3 di SDN Sikasur 04 Kecamatan Belik kabupaten Pemalang nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya 67,75 sedangkan KKM di SD Negeri Sikasur 04 ini adalah 70,00. Siswa menganggap bahwa materi pelajaran matematika tersebut sulit, sehingga banyak siswa yang minat dan motivasi belajarnya kurang. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menerima materi pelajaran, mereka cenderung ribut, mengobrol dengan teman, malahun, menggambar, sehingga banyak dari mereka kurang memahami materi yang diberikan guru.

Materi pelajaran yang bersifat konseptual seringkali sulit divisualisasikan oleh siswa, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi interaksi sosial antar siswa, serta menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Menurut Khaerunnisa dan Aqwal (2020) bahwa Sejatinya model pembelajaran adalah mayoritas kebiasaan perilaku dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk meraih target pencapaian belajar tertentu. Menurut Hidayah dan Purwanti (2022) menyatakan bahwa rasa percaya diri anak saat mengikuti proses belajar, dapat diperkaya dengan menerapkan model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). STAD merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pencapaian tujuan kelompok melalui kerja sama antar anggota kelompok. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) ini lebih menekankan adanya aktivitas dan interaksi antar anggota kelompok untuk saling memotivasi dan membantu dalam penguasaan materi pelajaran, sehingga mencapai prestasi yang maksimal (Trianto 2012).

Dalam model ini, siswa saling membantu, berbagi pengetahuan, dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Namun, penerapan model STAD secara konvensional seringkali dianggap kurang menarik bagi siswa,

sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan efektivitasnya. Menggabungkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media video animasi diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Video animasi dapat memberikan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, dengan berkolaborasi dalam kelompok, siswa dapat saling berdiskusi dan menemukan solusi bersama dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Berdasarkan uraian di atas, Penulis tertarik untuk melakukan pengelolaan kelas tentang Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Video Animasi “Pecah”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri 04 Sikasur.

## **2. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan**

### **a. Lingkup pengabdian**

Sebagai guru kelas dan wali kelas di SD Negeri 04 Sikasur, ruang lingkup pengabdian mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memberdayakan bagi siswa. Tanggung jawab tidak hanya terbatas pada menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membimbing dan membina karakter siswa. Berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi akademik, sosial, dan emosional mereka. Selain itu, juga menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa untuk mendukung perkembangan mereka di rumah. Dalam menjalankan tugas sebagai guru kelas, merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara berkala. Sebagai wali kelas, juga bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi kelas, menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta menangani berbagai permasalahan siswa. Serta menjadi penghubung antara sekolah dengan orang tua siswa dalam menyampaikan informasi terkait perkembangan siswa. Selain tugas-tugas tersebut aktif terlibat dalam kegiatan pengembangan diri dan berkolaborasi dengan rekan guru lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 04 Sikasur. Saya percaya bahwa dengan kerja

keras, dedikasi, dan inovasi, kami dapat memberikan pendidikan yang terbaik bagi generasi penerus bangsa.

b. Pengembangan inovasi.

Pembelajaran konvensional yang masih sering diterapkan di kelas lain memiliki tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Metode ceramah yang mendominasi seringkali membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pemahaman konsep siswa juga cenderung dangkal karena kurangnya kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sebaya. Untuk mengatasi tantangan tersebut, saya berinovasi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan video animasi “pecah” di kelas saya. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran juga bertujuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan video animasi, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga belajar dari teman sebaya melalui interaksi dan kolaborasi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam, serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan bertanggung jawab dalam belajar.

### **3. Tujuan Tugas Akhir**

a. Tujuan Umum:

Mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran STAD berbantuan video animasi terhadap pemahaman konsep siswa.

b. Tujuan Khusus:

Menganalisis pemahaman konsep siswa setelah menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan video animasi.

#### **4. Manfaat Tugas Akhir**

Bagi pendidikan: Menyediakan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- a. Bagi guru: Memberikan panduan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa.
- b. Bagi siswa: Membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain: Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan video animasi.