

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah intervensi masa depan bangsa. Perkembangan suatu peradaban kelak, sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan saat ini. Paradigma implementasi perubahan pendidikan melalui dua basis landasan ISCE (*International Standar Clasification of Occupation*) yang terhimpun dalam empat pilar utama pada pendidikan, diantaranya terdapat : *learning to know* (belajar untuk bagaimana memahami suatu hal yang mana belajar bagaimana peserta didik dalam belajar), *learning to do* (belajar untuk berbuat atau melakukan pada sesuatu hal), *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), *learning to live together* (belajar untuk hidup saling memahami dengan orang lain) (Setyoko and Indriaty, 2018). Pendidikan perlu menghasilkan peningkatan kompetensi jasmani sekaligus juga psikologis, hal ini dikarenakan sebagai suatu pilar yang memiliki urgensi untuk menciptakan suasana kehidupan yang lebih berkualitas. Hal tersebut diatur pada pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 yang tertera dalam rumusan tujuan pendidikan nasional mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi sebagai berikut : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab” (Mahdiansyah, 2017). Oleh karena itu peran pendidikan dalam masyarakat berkaitan dan sering menjadi tendensi utama. Kesempatan

pada setiap orang untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kehidupan yang berkualitas.

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan mata pelajaran yang harus ada pada semua jenjang, hal ini dikemukakan oleh (Delyana, 2015) bahwa dalam dunia pendidikan di Indonesia, matematika adalah mata pelajaran yang wajib dibelajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Proses pembelajaran yang berhasil adalah apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran. Salah satu tujuan belajar matematika yaitu peserta didik diharapkan agar memiliki kemampuan pemahaman konsep yang tinggi, serta cermat dan praktis dalam menyelesaikan masalah, peserta didik mempunyai kemampuan pemahaman konsep, yakni kemampuan untuk menguraikan hubungan antara konsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara fleksibel, cermat dan praktis dalam pemecahan masalah. Jadi, semakin baik kemampuan peserta didik dalam menangani masalah maka hasil yang diperoleh juga akan semakin baik (Fahrudin et al., 2018).

Pemahaman konsep merupakan dasar untuk mempelajari teori matematika. Hamalik (2008) menjelaskan bahwa pemahaman konsep berfungsi untuk mengurangi kompleksitas lingkungan, membantu mengenali objek baru, mendorong pembelajaran hal baru, memusatkan tujuan kegiatan, mempermudah proses belajar mengajar, serta mendorong inovasi model pembelajaran. Menurut (Arief Kristiyawan, 2009) faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa dalam belajar matematika adalah kegiatan pembelajaran yang terpusat pada guru. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu

berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran, karena model pembelajaran yang menyenangkan mampu mengembangkan pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran matematika. Pemahaman konsep tidak berarti siswa hafal konsep yang diberikan akan tetapi mampu menggunakannya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan (Mardiah, 2020).

Pentingnya pemahaman konsep merupakan modal dasar atas perolehan hasil belajar yang memuaskan di evaluasi akhir. Dengan belajar konsep peserta didik dapat memahami dan membedakan kata, simbol dan tanda dalam matematika (Darmadi, 2007). Saat mempelajari matematika, yang harus dipahami terlebih dahulu oleh peserta didik adalah konsep matematika agar dengan mudah dapat menyelesaikan soal-soal yang ada, dan mampu menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, selain itu juga peserta didik akan lebih mudah untuk menerima konsep baru, karena memecahkan masalah matematika sangat bergantung pada pemahaman konsep matematika. Kesalahpahaman konsep pengetahuan saat disampaikan disalah satu jenjang pendidikan, dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep pengetahuan pada suatu jenjang pendidikan dapat menimbulkan salah pengertian dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, karena matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang tersusun dari materi-materi yang saling berkaitan antara satu jenis materi dengan materi lainnya (Arwan Wiratman et al., 2021).

Model pembelajaran adalah alat untuk memudahkan proses pembelajaran menuju hasil tertentu yang diinginkan. Model pembelajaran yang digunakan konvensional dengan ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Dan model yang digunakan masih menggunakan model berbasis masalah dikarenakan menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Peneliti

memanfaatkan model *Student Facilitator And Explaining* adalah model pembelajaran yang terdiri atas serangkaian kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Untuk memastikan bahwa siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka tentang *Student Facilitator And Explaining* yang melibatkan pecahan senilai, perlu diterapkan ke dalam materi pendidikan pada topik tersebut. Guru membantu mengaktifkan siswa tersebut dalam pembentukan pengetahuan. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* siswa tidak hanya duduk, memperhatikan, belajar menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa lebih aktif membangun pemahaman yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran matematika siswa dapat menentukan solusi dari sebuah permasalahan dengan mengikuti langkah-langkah dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menguasai materi pembelajaran.

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, perlu didukung juga dengan media pembelajaran yang relevan. Siswa akan mudah bosan dan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Munadi (2013) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran selain mengadopsi model pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat menjadi sarana belajar siswa untuk menghasilkan hasil belajar yang lebih efektif dan efisien, media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pengajaran dan memperjelas makna pesan yang disampaikan di kelas (Hutomo, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang efektif merupakan penyumbang prestasi akademik karena memudahkan transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa (Khairani, Majidah, Febrinal, 2011).

Berdasarkan pada pengamatan kegiatan magang II hasil pengamatan dilakukan saat membantu mengajar yang dapat dilihat bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa terbilang rendah. Penggunaan bahan ajar masih cenderung hanya menggunakan buku ajar guru dan siswa yang penerapannya guru hanya menjelaskan materi lalu memberikan soal sehingga siswa tidak mendapatkan sumber belajar dari yang lain. Bahwa kesimpulan dan deskripsi diatas, penelitian ini dilakukan di SDN Ungaran 02. Hal ini dibuktikan juga dengan studi pendahuluan. Melalui pengamatan dari studi pendahuluan tentang kondisi masalah pemahaman konsep siswa, telah diperoleh bahwa selama proses pembelajaran di SDN Ungaran 02 menunjukkan kurangnya penekanan pada kemampuan pemahaman konsep. Rendahnya pemahaman konsep pada siswa kelas V SDN Ungaran 02. Sebagaimana hal ini dapat dilihat dari data studi pendahuluan kemampuan pemahaman konsep yang telah diujikan dari peneliti untuk kelas V di SDN Ungaran 02.

Oleh karena itu peneliti memilih SDN Ungaran 02 untuk menjadi subjek dalam penelitian karena pada sebagian besar fenomena yang peneliti temukan terdapat kasus yang sama yaitu, pemahaman konsep siswa kurang dikuasai. Sehingga ketika siswa dihadapkan pada soal-soal yang non rutin akan kesulitan dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu, peneliti mengujikan kepada SD tersebut untuk diuji kemampuannya dalam pemahaman konsep. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Ungaran 02 pada kelas V, yaitu V A dan V B tentang kemampuan pemahaman konsep menunjukkan bahwa rendahnya dalam kemampuan pemahaman konsep siswa. Pembelajaran di SDN Ungaran 02 menekankan pada siswa untuk menjawab soal dengan jawaban yang singkat. Rendahnya penggunaan soal kemampuan pemahaman konsep dalam suatu pembelajaran, menyebabkan rendahnya kemampuan menyelesaikan soal berkaitan dengan pemahaman

konsep pada peserta didik. Dan didapatkan hasil yang tidak jauh dengan fenomena yang akan diteliti. Sebagaimana hal ini dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan kemampuan pemahaman konsep yang telah diujikan dari peneliti untuk kelas V di SD N Ungaran 02.

Berikut hasil studi pendahuluan kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas V SD N Ungaran 02 dalam 7 indikator yang tercantum dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Data Awal Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

No.	Indikator	Kelas V A	Kelas V B	Rata-Rata
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep	40%	37%	38%
2.	Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep	36%	33%	34%
3.	Memberi contoh dan noncontoh dari suatu konsep	39%	34%	36%
4.	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika	33%	31%	32%
5.	Mengembangkan syarat perlu / syarat cukup dari suatu konsep	42%	38%	40%
6.	Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu	39%	35%	37%
7	Mengaplikasikan konsep algoritma ke pemecahan masalah	41%	37%	39%
Rata-Rata		38%	35%	36%

Berdasarkan tabel 1.1 tentang Data Awal Kemampuan Pemahaman Konsep diperoleh hasil rata-rata studi pendahuluan kemampuan pemahaman konsep yang

dilakukan di SDN Ungaran 02 menunjukkan bahwa masih tergolong rendah, hal ini dikarenakan dari jumlah rata-rata hanya 36% yang dihasilkan dari data hasil kemampuan pemahaman konsep 36% siswa kelas V A menunjukkan rata-rata 38% dan kelas V B menunjukkan rata-rata 35% tersebut masih tergolong rendah. Akan tetapi jika dilihat dari hasil rata-rata tersebut kelas VB dikatakan mendapatkan rata-rata lebih rendah dibanding dengan kelas VA. Presentase tersebut masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Jika dilihat dari indikator yang pertama yaitu menyatakan ulang sebuah konsep (38%), adalah kemampuan dasar untuk mendefinisikan kembali apa yang telah dipelajari. Dengan angka 38%, sebagian besar siswa masih kesulitan menjelaskan materi dengan bahasa mereka sendiri. Perbandingan kelas V A (40%) sedikit lebih unggul dibanding V B (37%). Pada indikator yang kedua mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu (34%). Indikator ini menunjukkan kesulitan siswa dalam memilah atau mengelompokkan data berdasarkan karakteristik konsepnya. Hasil ini termasuk salah satu yang terendah, menandakan pemahaman teoretis yang masih lemah. Perbandingannya kelas V B hanya mencapai 33%, yang menunjukkan hambatan dalam kemampuan kategorisasi materi. Indikator yang ketiga, memberi contoh dan non-contoh (36%), siswa cukup kesulitan membedakan mana yang termasuk bagian dari konsep dan mana yang bukan (misal: membedakan mana yang merupakan jenis bangun datar, bangun ruang dan mana yang bukan). Terdapat selisih 5% antara kelas V A (39%) dan kelas V B (34%), yang merupakan salah satu kesenjangan terbesar antar kelas di tabel ini. Indikator yang keempat menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi (32%). Indikator ini terendah, siswa sangat kesulitan mengubah satu bentuk informasi ke bentuk lain. Ini menunjukkan keterpakuwan pada satu cara penyelesaian saja.

Perbandingannya Baik V A maupun V B sama-sama berada di titik terendah mereka pada indikator ini (33% dan 31%). Indikator kelima mengembangkan syarat perlu / syarat cukup (40%), indikator ini tertinggi. Siswa relatif lebih baik dalam memahami syarat-syarat terjadinya suatu konsep matematika. Ini menunjukkan bahwa mereka sudah mulai memahami meski belum optimal. Perbandingannya kelas V A mencapai angka tertinggi di seluruh tabel pada indikator ini, yaitu 42%. Indikator yang keenam menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur (37%), Indikator ini mengukur kemampuan teknis (hitung-hitungan). Capaian 37% menunjukkan bahwa keterampilan berhitung atau mengikuti langkah-langkah rumus masih perlu banyak latihan. Perbandingan yang muncul kelas V A (39%) memimpin tipis atas kelas V B (35%). Pada indikator yang terakhir mengaplikasikan konsep algoritma ke pemecahan masalah (39%), hasilnya cukup baik dibanding indikator lain (hanya selisih 1% dari indikator tertinggi), menandakan siswa lebih tertarik pada penerapan langsung daripada teori. Perbandingannya yaitu kelas V A kembali unggul dengan 41% dibanding kelas V B dengan 37%. Sehingga data yang didapatkan pada tabel di atas menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Seperti yang dilihat saat peneliti melakukan observasi yang dimana siswa sangat sulit untuk dikendalikan (cenderung aktif untuk banyak bermain sehingga tidak bisa diam saat proses pembelajaran. Hal inilah juga yang menyebabkan siswa kurang mampu untuk bisa fokus pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa kurang mampu dalam menyerap pemahaman dalam memecahkan masalah pada persoalan. Sehingga mau tidak mau guru harus terjun langsung untuk membimbing siswa satu persatu untuk memberikan arahan dan pembelajaran ulang agar siswa mampu untuk memahaminya. Bahkan beberapa kali

peneliti juga menangkap siswa yang cenderung enggan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan alasan bahwa siswa belum memahaminya. Salah satu faktor lainnya yang mungkin mengganggu atau siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik, yang dimana siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan model yang digunakan guru juga masih menjadi sorotan, lantaran hanya menyampaikan materi, diskusi, dan tugas saja. Seiring berjalannya waktu hal ini dapat memunculkan rasa bosan kepada siswa, sehingga kelas akan terasa monoton. Ditambah dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran, yang hanya mengandalkan buku saja, hal ini akan membuat minat dan semangat anak semakin rendah serta muncullah berbagai alasan dari siswa dalam proses pembelajaran.

Pemahaman konsep siswa terhadap soal masih rendah hal ini terlihat dalam soal yang sudah dijawab tetapi masih banyak soal yang jawabannya kurang tepat dikarenakan siswa belum memahami secara benar bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan. oleh karena itu siswa masih belum memahami apa yang akan dikerjakan, sehingga kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran matematika cenderung membuat siswa bosan dan kurang menyenangkan bagi siswa, mereka lebih senang bermain sendiri daripada mendengarkan materi yang sedang disampaikan oleh guru. Dengan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dan antusias. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Berikut hasil angket studi pendahuluan model dan media yang dilaksanakan oleh peneliti.

Tabel 1.2 Hasil Angket Studi Pendahuluan Proses Pembelajaran

	Pernyataan
--	-------------------

Kelas	Model pembelajaran	Media pembelajaran	Rata-rata
V A Ungaran 02	49,11%	47,30%	48,20%
V B Ungaran 02	40,16%	45,08%	42,62%
Rata-rata	44,63%	46,19%	45,41%

Berdasarkan hasil lembar angket studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan subjek penelitian kelas V SDN Ungaran 02 sebelum penelitian dilakukan, diketahui bahwa rata-rata pada siswa kelas V menunjukkan bahwa pernyataan model pembelajaran di kelas VA sebesar 49,11% dan media pembelajaran sebesar 47,30% dengan total keseluruhan 48,20%. Sedangkan pada kelas VB model pembelajaran sebesar 40,16% dan media pembelajaran sebesar 45,08% dengan total keseluruhan 42,62%.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, peneliti juga melihat bahwa guru di SDN Ungaran 02 dalam penerapan proses pembelajaran masih menjelaskan materi saja ke siswa dengan bantuan buku ajar. Tidak sepenuhnya kadang juga guru menggunakan beberapa alat bantuan dalam menunjang proses selama pembelajaran. Bukan karena sekolah tidak memiliki alat sebagai penunjang pembelajaran, namun keterbatasanlah yang dirasakan di SDN Ungaran 02. Mungkin inilah yang menjadi salah satu alasan banyaknya siswa yang kurang antusias selama proses pembelajaran. Melihat kondisi tersebut mulai dari pengamatan langsung maupun studi pendahuluan, peneliti berniat untuk mengkaji permasalahan yang lebih dalam lagi di SDN Ungaran 02. Berharap peneliti dapat menyelesaikan permasalahan pemahaman konsep yang ada di kelas V SDN Ungaran 02.

Dengan melihat kondisi tersebut, maka perlu adanya inovasi dan kreasi yang berbeda dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu, dalam mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Penggunaan model pembelajaran bukan hanya sekedar memberikan perubahan saja pada saat proses pembelajaran itu berlangsung, namun juga memberikan kemudahan bagi siswa maupun guru dalam menangkap atau memberikan materi. Sehingga model pembelajaran sangatlah berperan penting dalam membantu proses pembelajaran di kelas agar lebih terstruktur dan efektif. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa dan melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining*.

Model *Student Facilitator And Explaining* adalah model pilihan yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran agar pemahaman konsep peserta didik bertambah, karena model *Student Facilitator And Explaining* sebenarnya sengaja dirancang untuk membantu perkembangan pemahaman peserta didik untuk menebtukan konsep yang sulit dan berdasarkan kepercayaan bahwa peserta didik dapat mengembangkan pemahaman mereka sendiri dengan menambah pandangan mereka saat ini tentang materi yang diajarkan. Alasan pemilihan model *Student Facilitator And Explaining* ini yaitu supaya membantu serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep. Keunggulan dari model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* ini yaitu unggul dalam meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam yaitu siswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami materi dengan lebih kuat karena mereka diwajibkan untuk menguasai dan menjelaskan kembali kepada teman-teman, mengaktifkan siswa dalam pembelajaran yaitu metode ini

mengubah pola pembelajaran menjadi dimana siswa aktif mencari, mengolah, dan memaparkan informasi, membangun kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi yaitu melatih siswa untuk berani berbicara di depan kelas dan mengekspresikan ide-ide mereka, meningkatkan hasil belajar yaitu adanya interaksi dan demonstrasi materi membuat hasil belajar siswa meningkat, melatih kerja sama dan tutor sebaya yaitu mendorong interaksi antar siswa, meningkatkan keakraban, kekompakan, dan saling membantu dalam memahami pembelajaran, mendorong kreativitas yaitu siswa didorong kreatif dalam mencari cara terbaik untuk menjelaskan materi agar mudah dipahami oleh teman-temannya. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky bahwa proses belajar akan terjadi secara efektif apabila belajar secara kooperatif dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (supportive), dengan bimbingan seorang yang lebih mampu. Teori ini berperan dalam menganalisis kegiatan belajar siswa untuk memahami konsep-konsep matematika serta interaksi pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* pada pokok bahasan pecahan senilai.

Selain model pembelajaran, penggunaan media yang tepat oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik atau sebagai alat bantu berwujud atau non-fisik yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran (Rusnilawati, dkk., 2018; Musfiquon, 2012). Modifikasi media pembelajaran dapat dilakukan agar lebih menarik bagi peserta didik dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka untuk belajar lebih lanjut lagi. Salah satu contoh media pembelajaran yang

diharapkan dapat mendorong siswa untuk pemahaman konsep dan membangun rasa ingin tahu adalah media Dopesen (domino Pecahan Senilai).

Media Dopesen adalah suatu alat yang berbentuk persegi panjang yang berupa kartu berisikan pecahan senilai, dan dapat dimainkan dengan cara menumpukkan pecahan yang senilai dengan pecahan yang akan ditumpukkan seperti halnya pecahan yang bernilai sama. Untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran baru yaitu media Dopesen. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain (Perrato, Featherstone, Aston, 2013). Sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran. Keunggulan dari media Dopesen ini adalah mengubah konsep pecahan yang abstrak menjadi lebih konkret yaitu membantu siswa memvisualisasikan pecahan dan membandingkan dengan simbol angka, sehingga konsep pecahan senilai lebih mudah dipahami, belajar sambil bermain yaitu membuat pembelajaran matematika lebih menarik, interkatif, dan tidak membosankan sehingga meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman pecahan senilai yaitu memudahkan siswa dalam menemukan dan mencocokkan pecahan-pecahan yang senilai melalui permainan domino, melatih kemampuan berpikir strategis yaitu permainan ini menuntut siswa untuk berpikir, merencanakan langkah, dan memecahkan masalah, meningkatkan interaksi sosial yaitu biasanya dimainkan dalam kelompok, sehingga mendorong kerja sama, komunikasi, dan interaksi antar siswa, media yang ekonomis dan praktis yaitu mudah dibuat, tidak memerlukan biaya mahal, dan mudah digunakan dalam pembelajaran dikelas, umpan balik instan yaitu jika domino berhasil tersusun semua siswa tahu bahwa jawabannya kemungkinan besar benar, yang membangun rasa percaya diri, meningkatkan hasil belajar yaitu penggunaan kartu domino pecahan

terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi pecahan. Prinsip belajar sambil bermain, bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana yang gembira dan tentu menyenangkan, sehingga akan mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, setiap pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan bermain yang kreatif. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi yang tinggi untuk memahami materi secara mendalam. Pentingnya penggunaan media dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran tidak dapat diabaikan. Media yang khusus dibuat untuk tujuan pendidikan atau pengajaran disebut “media pembelajaran” (Heinich et al., seperti yang dikutip dalam Arsyad, 2017). Anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) beradab berada dalam tahap operasional konkrit, sehingga menggunakan media dalam penyampaian materi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan hidup. Jadi, penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah sangatlah penting untuk diterapkan. Karena proses pembelajaran menggabungkan penglihatan, pendengaran, sensasi, penciuman, dan sentuhan sehingga seluruh tubuh berfungsi sesuai dengan proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Berdasarkan pengalaman Dale (dalam Zainiyati, 2017) berpendapat bahwa pengalaman langsung akan menyampaikan persepsi yang paling komprehensif dan bermakna dari informasi dan suatu gagasan yang terkandung dalam pengalaman. Partisipasi aktif siswa di kelas telah terbukti meningkatkan prestasi akademik mereka. Siswa lebih cenderung mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka ketika mereka memiliki akses ke pengalaman dunia nyata yang lebih bermakna. Dengan penggunaan media yang sesuai dan penerapan model atau

metode pembelajaran yang tepat, minat alami siswa akan tergugah dan mereka akan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan pemahaman konsep, dan pada akhirnya mencapai kesuksesan dalam pengajaran akademis mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Berbantuan Media Dopesen Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep terhadap penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) terhadap siswa kelas V SD ?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V SD ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep terhadap penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) terhadap siswa kelas V SD.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menjadi sumber referensi atau memberi masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika.
2. Menambah wawasan keilmuan tentang model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Melalui penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Melalui penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen), peserta didik dapat menyelesaikan soal pemahaman konsep.
3. terciptanya pembelajaran yang memberikan kebebasan pada siswa untuk memaknai materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang nantinya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Menambah wawasan pengetahuan tambahan bagi pendidik mengenai model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Memberikan dorongan atau sumbangan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran *student facilitator and explaining*

berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) dapat dijadikan pendidik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam hal pembelajaran matematika sekaligus dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah agar lebih baik.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Sebagai seorang calon guru adalah tambahan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan berbantuan domino pecahan senilai (Dopesen) yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa yang salah satunya dapat digunakan untuk menambah informasi dan pengetahuan serta sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

