

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya dengan berbagai cara agar peserta didik mampu mengembangkan dirinya secara aktif yang meliputi oleh nalar, kecerdasan dalam ilmu pengetahuan, mengasa mental, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta mempunyai keterampilan lainnya. Pendidikan bisa diartikan sebagai pembelajaran, pengetahuan, dan keterampilan seseorang yang diwariskan kepada orang lain. Pendidikan merupakan hal terpenting dalam hidup kita, artinya setiap orang Indonesia berhak untuk menikmatinya dan diharapkan selalu berkembang di dalamnya. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan nonformal (Sanga, 2023).

Sistem Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan (Pristiwanti Desi et al., 2020). Pada proses pembelajaran, ada beberapa faktor yang sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Faktor tersebut salah satunya adalah guru dan siswa. Pada pembelajaran, siswa bertindak sebagai penerima ilmu pengetahuan. Sedangkan guru bertindak sebagai pendidik atau penyalur ilmu pengetahuan, guru bertanggung jawab mewujudkan generasi yang lebih baik melalui pendidikan, oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan berkualitas untuk mengembangkan potensi peserta didik (Dhea Salsabilla Dwi Saputri, 2025).

Guru merupakan salah satu kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan dan tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, serta menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Guru mempunyai pengaruh penting dalam pendidikan dan mempunyai naluri untuk memberikan ilmu pengetahuan, mengelola mengembangkan kemampuannya di kelas hendaknya mengajarkan tentang nilai dan makna agar bermanfaat bagi kehidupan dalam masa yang akan datang guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana yang dikemas dalam kurikulum. (Marlina et al., 2020). Siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Aktivitas yang kurang baik ini berimbas pada siswa, siswa tidak akan optimal karena siswa terkesan kurang serius dalam proses pembelajaran. Salah satu yang menjadi penyebab siswa kurang fokus dalam pembelajaran dari gurunya yang kurang memaparkan materi pembelajaran.

Ketidakberhasilan dalam pembelajaran tidak cukup hanya melibatkan siswa sebagai penyebabnya. Guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan hak belajarnya dalam membangun gagasan sehingga siswa menjadi aktif. Guru berkewajiban menciptakan situasi yang mendorong siswa aktif, kreatif, dan inovatif. Disadari atau tidak belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi seluruh aspek kepribadian, mencakup perubahan fisik dan psikis seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan masalah, sikap, keterampilan, kecakapan, pengetahuan dan sebagainya. Selain itu, ketidakberhasilan dalam pembelajaran adalah pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung banyak siswa yang tidak fokus terhadap mata pelajaran. Siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Aktivitas yang kurang baik ini berimbas pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tidak akan optimal karena siswa terkesan kurang serius dalam proses pembelajaran. Salah satu yang menjadi penyebab siswa kurang fokus dalam pembelajaran adalah model pembelajaran.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk Kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Mirdad & Pd, 2020).

Model pembelajaran juga merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh peserta didik. Cara yang ditempuh guru dan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran dilihat dari sudut proses pembelajaran. Guru harus memahami betul pelaksanaan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, karena

dengan menguasai model pembelajaran, guru akan merasakan adanya kemudahan dalam pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat. Begitu juga dengan siswa, siswa juga akan lebih mudah memahami materi-materi yang diberikan oleh pendidik ataupun guru. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjadi pedoman guru dalam mengelola proses pembelajaran agar lebih terarah dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam praktiknya, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, serta permasalahan yang muncul selama proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan membuat siswa pasif adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan taktik pembelajaran yang memfokuskan pada pengelompokan peserta didik dengan tingkat kemampuan belajar yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil kepada peserta didik diajarkan keterampilan mendasar agar kiranya bisa bekerja sama dengan cukup layak dalam kelompoknya, menghormati pendapat teman, berdiskusi dengan rapi, peserta didik yang pandai membantu teman-temannya yang lebih lemah. Pembelajaran kooperatif itu membutuhkan kerjasama antar peserta didik serta saling memahami dalam struktur wewenang tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, keberhasilan itu akan berarti untuk mencapai tujuan yang positif dalam belajar kelompok. Pembelajaran Kooperatif hadir dari konsep yakni peserta didik akan lebih enak mendapatkan, menguasai materi yang berat jika siswa saling berdialog sesama kelasnya. Dalam proses

pembelajaran kooperatif guru perlu menggunakan teknologi sebagai sumber media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dalam proses belajar.

Teknologi pembelajaran terjadi suatu proses di mana manusia, prosedur, akal, alat, organisasi, saling terlibat dan mengelola solusi untuk masalah-masalah tersebut, dalam situasi di mana pembelajaran dilakukan secara sengaja dan terkontrol (Agustina, 2019). Sebagai contoh, bila kita bertanya kepada sembarang orang di jalan atau di tempat kerja, misalnya, apakah ia memiliki *Smartphone* atau tidak, maka kemungkinan besar seseorang yang ditanya tersebut akan menjawab bahwa ia memilikinya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pengamatan sederhana menggambarkan dinamika perilaku dan kecenderungan peminat generasi milenial ini saat berinteraksi dengan dunia internet dalam kaitannya dengan dunia pendidikan. Mereka lebih menyenangi informasi berbasis visual (melalui *Youtube*, *online games*) ketimbang melalui narasi dan teks-teks (membaca buku cetak/bahan ajar atau mendengar dosen menyampaikan materi). Ini menunjukkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak bisa lepas dari perangkat teknologi, dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran matematika ini siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Yumarni, 2019).

Melalui pemanfaatan teknologi, diharapkan sistem pendidikan dapat lebih inklusif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Penting untuk terus mendorong inovasi dalam pengintegrasian teknologi dengan metode pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan pendidikan di Indonesia dan dunia pada umumnya. Penggunaan teknologi ini bisa membantu pada proses pembelajaran matematika supaya pembelajaran matematika lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Keterbatasan guru dalam penggunaan media digital juga berdampak pada rendahnya motivasi dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran

Matematika. Siswa sekolah dasar cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga membutuhkan media yang menarik, dinamis, dan mampu merangsang rasa ingin tahu. Ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan fokus. Namun, penggunaan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, atau animasi mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan kemandirian belajar karena siswa dapat mengamati contoh visual, mengulang tayangan, atau mencoba simulasi secara langsung. Selain itu, penggunaan media digital juga sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang lebih variatif, modern, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Matematika di SDN 66 Kota Bengkulu menjadi salah satu alasan utama perlunya inovasi dan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media digital secara efektif. Dukungan teknologi yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana hasil belajar matematika yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil belajar Matematika dengan memanfaatkan teknologi, siswa lebih mudah memahami konsep melalui media Kooperatif. Proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif karena siswa dapat bekerja sama dalam kelompok serta mengakses berbagai sumber belajar digital. Selain meningkatkan pemahaman konsep, metode ini juga berdampak pada peningkatan nilai akademik Siswa lebih cepat dalam menyelesaikan soal dan memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Teknologi membantu mereka dalam eksplorasi konsep yang lebih mendalam. Sementara kerja kelompok mendorong diskusi dan pemecahan masalah secara kolaboratif (Kasmiati,2023)

Pengaruh pembelajaran menggunakan teknologi masih minim, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar belum maksimal khususnya pada mata pelajaran Matematika, sering kali sulit dipahami siswa hanya dengan

metode ceramah, materi ini sangat membutuhkan dukungan media digital berupa animasi, simulasi, atau video interaktif agar siswa dapat memahami materi secara lebih jelas. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses belajar belum maksimal, padahal materi Matematika membutuhkan dukungan media digital berupa video, simulasi dan animasi agar siswa dapat memahami keterkaitan antar komponen ekosistem dengan baik (Dewi, Sukmana & Simamora, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu, terlihat bahwa guru menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan media digital secara optimal. Guru belum mampu memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran, sehingga model pembelajaran yang diterapkan masih didominasi metode ceramah tradisional. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal, karena siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa kesempatan melakukan eksplorasi secara visual maupun interaktif.

Peneliti mengambil judul ini dengan menggunakan teknologi supaya pembelajaran tidak monoton dan menarik. Seperti contoh Peneliti menjelaskan materi matematika di kelas IV dengan pembelajaran Bangun datar peneliti menggunakan Teknologi Infokus dan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Awal mulanya Peneliti menayangkan materi menggunakan tayangan video tentang pembelajaran Bangun Datar sesudah siswa telah menonton video mengenai materi maka peneliti akan menanyakan dan mengevaluasi kepada siswa sudah paham dengan materi tersebut. Tentu pada pembelajaran matematika siswa belum pada paham, maka peneliti akan menjelaskan lagi materi Bangun Datar dengan cara menggunakan metode ceramah dan papan tulis (Ristamara, 2024).

Peneliti menjelaskan materi pembelajaran matematika tentang bangun datar, peneliti memberikan soal kepada Siswa kelas IV. Supaya tidak bosan dan lebih menarik peneliti memberikan soal itu lewat infokus dan menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai materi pertanyaan matematika

menarik dan menyenangkan dibuatlah sebuah permainan. Soalnya itu berupa pilihan ganda seperti contoh ada sebuah soal Bangun Datar disitu Peneliti akan menunjuk beberapa siswa yang akan menjawab pertanyaannya dan mereka akan menjawabnya. Soal berupa Bangun Datar maka disitulah siswa menjawab dan menebak manakah yang benar jawaban nya itu. Sudah siswa menjawab soal maka akan munculah benar atau salah jawaban itu (Dzulfian Syafrian, 2025).

Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Banyak kritik yang ditujukan pada guru mengajar yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah informasi atau konsep belakang. Dalam kondisi demikian faktor kompetensi guru dituntut, dalam arti guru harus mampu meramu wawasan pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Kebanyakan siswa hanya mampu memiliki tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, namun kenyataan mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hafalan Sebagian besar siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan atau diaplikasikan pada situasi baru atau nyata. Keterampilan berpikir merupakan suatu kebutuhan, karena dengan keterampilan tersebut seseorang akan memiliki kunci-kunci dalam menyelesaikan masalah, menyaring informasi, pencapaian prestasi atau pembentukan kepribadian. Dimana salah satu dari ketrampilan berpikir dapat terlihat pada hasil belajar matematika (Subarinah, 2005).

Perkembangan hasil belajar matematika sangat penting bagi siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disajikan dengan cara inovatif agar dapat mengurangi kesan sulit dan menakutkan seperti yang telah melekat pada pelajaran matematika selama ini. Dengan adanya upaya inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan matematika tidak diajarkan latihan secara rutin atau menghafal rumus-

rumus tetapi matematika dapat disajikan dalam bentuk kegiatan siswa dan menekankan pada penguasaan kompetensi akan konteks matematika yang terkandung didalamnya dengan menyajikan materi matematika secara sederhana dan menyenangkan sehingga mudah dipahami siswa. Untuk menyajikan matematika dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika beberapa upaya yang dapat dilakukan Guru untuk menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar matematika, salah satunya dengan kegiatan permainan (Hamzah, A., & Muhlisrarini,2014).

Dalam pembelajaran matematika sangat kesulitan mengajak siswa untuk dapat memahami konsep yang ada. Dengan demikian diperlukan perhatian dan kemampuan agar hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pembelajaran agar belajar siswa meningkat. Dalam penelitian ini model yang akan diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 66 kota Bengkulu adalah model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi terhadap hasil belajar Matematika kelas IV, karena model pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong keaktifan, membangkitkan minat dan kreatifitas belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya dan siswa mampu memahami materi pembelajaran.

Dari kekurangan yang dialami siswa dalam pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 kota Bengkulu belum efektif, sehingga pembelajaran kurang berhasil karena guru dalam penyampaian materi hanya menjelaskan saja sehingga penanaman konsep pada siswa menjadi kurang jelas terbatasnya penggunaan media, sumber belajar dan model pembelajaran yang relevan sehingga kurang menarik perhatian siswa. Peneliti menyadari bahwa untuk mengatasi segala kekurangan dalam proses pembelajaran perlu melakukan tindakan-tindakan yang lebih aktif dan menarik (Pitajeng,2006). Judul yang peneliti ambil itu menggunakan teknologi seperti infokus dalam berbentuk tanyangan video dan menjawab

soal maka pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tersebut menarik dan tidak membosankan.

Matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa. Efek negatif dari hal tersebut adalah ada banyak siswa yang sudah merasa anti dan takut matematika sebelum mereka benar-benar mempelajari matematika. Pada akhirnya akan tertanam dalam diri siswa bahwa pelajaran matematika itu sulit. Banyak siswa yang malas mempelajari matematika karena matematika sulit. Alasan lain yang membuat siswa malas belajar matematika adalah kurangnya pengetahuan tentang manfaat materi matematika yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari (A Riyadi. 2011:1)

Berdasarkan judul peneliti **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu** uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Guru memegang peranan kunci dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna, namun masih banyak kendala dalam praktik pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika, karena mengintegrasikan kerja sama antar siswa dengan pemanfaatan media digital yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa secara signifikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Guru belum menerapkan model pembelajaran Kooperatif
2. Pembelajaran kurang bervariasi pada media pembelajaran yang digunakan
3. Pada pembelajaran matematika Siswa sangat sulit memahami materi dan tidak tertarik dalam pembelajaran Matematika

C. Batasan Masalah

1. Subjek Penelitian dibatasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu
2. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada materi Matematika sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penerapan model pembelajaran yang tepat dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu?

E. Tujuan penelitian

Dari tujuan penelitian diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan dalam penelitian ini yaitu “untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu”

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari sebuah penelitian diharapkan ada manfaatnya baik yang bersifat teoritis maupun secara praktis

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan, Mendapatkan pengalaman baru tentang Efektivitas Hasil Belajar yang Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran Matematika dari Siswa kelas IV SDN 66 kota Bengkulu.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

1) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Mengerjakan soal matematika melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan memecahkan masalah

2) Mengembangkan kemampuan berpikir sistematis

Kebiasaan berhitung dan berlatih deret membuat otak berpikir teratur dan mudah mengatur sesuatu.

3) Melatih kesabaran dan ketelatenan

Soal-soal Matematika yang rumit dan panjang membutuhkan kesabaran dan ketelatenan untuk diselesaikan.

b. Manfaat bagi Guru

Dapat membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Manfaat belajar matematika bagi guru secara praktis adalah Mengetahui kesulitan belajar siswa, Mengetahui upaya untuk meminimalisir kesulitan belajar siswa, Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan kurikulum tercapai sebagaimana yang diharapkan dan juga dapat menambah literatur perpustakaan sehingga dapat menambah wawasan bagi tenaga pendidik lainnya.