

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, melalui pendidikan setiap manusia dapat mengenal dan meningkatkan setiap keterampilan yang ada dalam dirinya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan menciptakan suasana belajar agar siswa dapat meningkatkan setiap kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Melalui pendidikan setiap manusia dapat memperoleh keahlian dan mengembangkan setiap potensi yang dimiliki untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya, untuk itu pendidikan harus dilaksanakan secara terstruktur dan terarah agar setiap potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan dan ditingkatkan untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang cakap dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia pemerintah melakukan segala upaya, salah satunya ialah melakukan pembaharuan kurikulum dari tahun ke tahun.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum adalah suatu rancangan yang mencakup tujuan, materi, dan metode pembelajaran yang disusun sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman satuan pendidikan dalam melaksanakan tugasnya sebagai lembaga penyelenggara pendidikan. Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum hal ini dilakukan untuk menyempurnakan kurikulum dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang sedang diimplementasikan di satuan pendidikan di Indonesia saat ini ialah kurikulum merdeka, namun masih ada satuan pendidikan yang masih menerapkan 2 kurikulum, yaitu

kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, salah satunya ialah SMA Negeri 3 Gunungsitoli. Kurikulum 2013 untuk kelas XII dan kurikulum merdeka untuk kelas X dan XI. Menurut Rahayu et al. (2022) kurikulum merdeka ialah sebuah rancangan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan suasana tenang, bebas dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengembangkan bakat yang dimilikinya. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka ialah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah hingga pada jenjang perguruan tinggi. Menurut Aprilia et al. (2024) matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang melibatkan penggunaan simbol-simbol dan bersifat abstrak. Dalam proses pembelajaran, matematika sering kali menuntut siswa untuk dapat berpikir secara kritis, kreatif dan logis dalam menyelesaikan setiap masalah yang diberikan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu menerapkan setiap konsep maupun materi yang telah diperoleh dalam proses pembelajaran, untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika sering kali dianggap sulit oleh peserta didik yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik di satuan pendidikan.

Menurut Depari et al. (2022) hasil belajar merupakan keahlian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, selain itu menurut Rosdiati (dalam Irianto & Fitria, 2024) hasil belajar adalah keterampilan yang diterima oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk skor atau angka. Hasil belajar berfungsi sebagai acuan dalam melihat sejauh mana seorang siswa telah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya setelah mengikuti proses pembelajaran. Jika hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menunjukkan hasil yang baik maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan optimal, namun sebaliknya jika hasil belajar siswa kurang memuaskan maka dapat dikatakan proses

pembelajaran kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Gunungsitoli diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai sumatif akhir semester (SAS) matematika siswa yang masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang dimana KKTP mata pelajaran matematika yang telah disepakati oleh MGMP adalah 75. Berikut dilampirkan perolehan nilai SAS siswa SMA Negeri 3 Gunungsitoli kelas X :

Tabel 1. 1 Nilai SAS siswa kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli T.P. 2024/2025

Kelas	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Jumlah siswa	Nilai rata – rata SAS
X-1	9	27	36	63
X-2	8	27	35	61
X-3	13	23	36	65
X-4	14	22	36	67
X-5	8	27	35	61
X-6	8	27	35	65
X-7	7	28	35	65
X-8	6	29	35	60
X-9	7	28	35	62
X-10	5	31	36	61

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasanya banyak siswa kelas X yang tidak memenuhi standar KKTP. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran matematika yang kurang optimal. Dalam proses pembelajaran siswa tidak tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru di depan kelas hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan akhirnya mengalami penurunan hasil belajar yang diperoleh. Hal ini ditunjukan dengan rendahnya perolehan nilai angket minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika yang telah disebarkan oleh peneliti. Angket minat yang telah disebar oleh peneliti mendapatkan nilai rata-rata 56 dan angket motivasi yang telah disebarkan oleh peneliti mendapatkan nilai rata-rata 60. Menurut Suardiana (2021) salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tidak

hanya disebabkan oleh diri siswa itu sendiri, melainkan juga disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara, guru mata pelajaran matematika masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dimana proses pembelajaran dengan model konvensional hanya berpusat pada guru yang mengakibatkan dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif dan tidak ada interaksi dua arah antara guru dengan siswa. Hal ini menyebabkan suasana di dalam kelas menjadi vakum tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa. Menurut Oktiana et al. (2024) suasana dalam proses pembelajaran itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih bersemangat sehingga mampu mengikuti dan mampu menangkap materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Guru masih menggunakan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran dan sangat jarang menggunakan media powerpoint ataupun media pembelajaran lainnya dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Depdiknas (dalam Oktiana et al., 2024) penggunaan media ajar sangat penting karena dengan media pembelajaran yang berkualitas, pengalaman belajar lebih bermakna, interaksi antara guru dan siswa lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Oleh karena itu diperlukan peran guru dalam menentukan media pembelajaran maupun model pembelajaran yang sesuai, sehingga suasana kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan serta tidak vakum dan lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Salah satu tindakan yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan di atas yaitu melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, proses pembelajaran dalam satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi aktif

dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru yang profesional diharapkan mampu dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi dalam belajar dan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kunci dari sukses dan efektifnya suatu proses pembelajaran di dalam kelas ialah menerapkan model pembelajaran yang tepat (Musyawir et al., 2022). Proses pembelajaran yang dibutuhkan di era saat ini adalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (Widana et al., 2024). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division*.

Menurut Depari et al. (2022) Model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik akan membentuk kelompok tim yang heterogen yang dimana masing-masing kelompok terdiri atas siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah untuk dapat saling membantu anggota tim dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan serta mampu mempertanggungjawabkan hasil yang diperoleh baik perorangan maupun kelompok melalui presentasi kelompok maupun perolehan hasil skor pengerjaan soal. Model pembelajaran ini dapat membantu guru untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara berdiskusi kelompok sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Depari et al. (2022) menunjukkan bahwasanya model pembelajaran *student team achievement division* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana hasil pretest memperoleh nilai rata-rata 56,38 kemudian setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *student team achievement division* nilai rata-rata post test meningkat menjadi 80,64. Model pembelajaran *student team achievement division* dapat membuat suasana proses pembelajaran matematika yang dahulu vakum menjadi pembelajaran yang menyenangkan melalui kerja sama dalam kelompok yang menuntut siswa untuk dapat aktif dan saling membantu dalam kelompok untuk dapat

memahami materi pembelajaran.

Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat pemilihan media ajar yang tepat juga penting untuk dapat membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan lebih optimal. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan ialah *Quizizz*. Menurut Lindasari & Ardhina (2022) *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk melakukan evaluasi dengan tujuan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan dan aktif. *Quizizz* merupakan sebuah platform pembelajaran yang menyediakan kuis interaktif, platform ini sering digunakan dalam dunia pendidikan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suryanti dan Akbar Taufik (2022) *Quizizz* dapat memberikan dampak yang sangat positif dalam proses pembelajaran, penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika. *Quizizz* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat saling bersaing dan berkompetisi dalam memperoleh skor tertinggi dan mendapatkan peringkat tertinggi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dahulunya vakum dapat menjadi aktif kembali.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 3 Gunungsitoli”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah
2. Proses pembelajaran matematika kurang optimal.
3. Siswa tidak tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.
4. Minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika masih rendah.
5. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
6. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa.
7. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
8. Guru jarang menggunakan media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi cakupan masalah yang akan diteliti antara lain sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Guru jarang menggunakan media pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 3 Gunungsitoli?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 3 Gunungsitoli”.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan informasi kepada para

pembaca tentang model pembelajaran *student team achievement division* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian yang dilaksanakan dapat dirasakan oleh berbagai pihak terutama dalam hal ini ialah peneliti, guru dan siswa.

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman mengajar yang baru dengan menerapkan model pembelajaran *student team achievement division* dan menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan optimal. Melalui penelitian ini peneliti juga mendapatkan pengetahuan yang baru dalam membuktikan sebuah teori sebagai bekal untuk masa yang akan datang.

b. Bagi siswa

Melalui penelitian ini siswa dapat merasakan pengalaman belajar dengan model pembelajaran yang baru dan dengan media pembelajaran yang interaktif, untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang beragam serta media ajar yang baru dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan dapat lebih melibatkan siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran.

1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* merupakan sebuah model pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam

kelompok belajar yang terdiri atas 4-6 orang siswa dimana setiap kelompok terdiri atas siswa dengan latar belakang yang heterogen, untuk melakukan diskusi bersama dengan kelompoknya serta saling membantu dalam memahami konsep serta menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

- b. *Quizizz* merupakan merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk melakukan evaluasi dengan tujuan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan dan aktif.
- c. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang terdiri atas beberapa aspek yaitu pengetahuan keterampilan dan sikap.