

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika sangat penting untuk dipelajari oleh setiap siswa hal ini karena matematika dapat membangun cara berpikir seseorang, bukan hanya untuk proses jual beli di pasar, tetapi juga untuk membangun cara berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bersaing dari berbagai aspek globalisasi. Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ali dalam Sopamena dkk yang dikutip oleh Raras l., & Endah B.R. (2020:94) mendefinisikan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses konstruksi pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya dimana guru menyampaikan materi, peserta didik dengan posisinya masing-masing menyusun pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan serta pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang utama dalam pembelajaran matematika hal ini dapat menjadi tolak ukur guru dalam melihat perkembangan siswa dalam pembelajaran matematika itu sendiri.

Pentingnya pembelajaran matematika tidak lepas dari peran matematika dalam segala aspek kehidupan oleh karena itu matematika tidak lepas dari pembelajaran. Pembelajaran matematika pada umumnya

masih didominasi oleh guru, sehingga keaktifan dan kemandirian siswa menjadi berkurang. Selain itu, pembelajaran matematika juga menjadi momok bagi siswa, hal ini karena siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sangat sulit, kemampuan berhitung yang rendah, pemahaman yang rendah tentang aljabar, dan ketidakmampuan siswa untuk membuat model matematika yang menunjukkan masalah kontekstual. Sejalan dengan hal ini, Menurut Cahanya, dkk dalam Andriani, T., dkk (2023:63), menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar karena mereka tidak dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama, yang menyebabkan mereka sulit dalam memahami materi pelajaran matematika tersebut. Sedangkan menurut Situmorang, U., R., & Sophia, N. (2020:169), menyatakan bahwa pada umumnya pelajaran matematika dianggap oleh mayoritas siswa sebagai pelajaran yang dianggap sulit dipahami. Jika kondisi ini diteruskan dari tahun ke tahun maka anggapan-anggapan negatif mengenai matematika akan tetap melekat bahkan cenderung menetap dalam pemikiran siswa secara turun temurun.

Berdasarkan paparan pendapat beberapa ahli terkait pembelajaran matematika maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran matematika masih dianggap oleh mayoritas siswa pembelajaran yang sangat sulit, hal ini dikarenakan siswa sulit dalam mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama, yang menyebabkan mereka sulit dalam memahami materi pelajaran matematika tersebut. Selain itu, kesulitan belajar bukan

hanya disebabkan oleh hal diatas saja akan tetapi media pembelajaran juga turut berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Media pembelajaran yang digunakan sekolah masih kurang efektif. Media yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan lebih baik kepada siswa dan mencegah siswa bosan atau jenuh. Selain itu, media yang menarik akan membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran papan peluang merupakan media yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi peluang kejadian. Media pembelajaran papan peluang sendiri merupakan media pembelajaran matematika yang terbuat dari bahan kayu dan triplek serta memiliki fungsi untuk membantu siswa dalam memahami dan memecahkan permasalahan pada materi peluang kejadian.

Hal ini sependapat dengan Fatria dalam Pitri., & Seprina, R (2023:113) “mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengarahkan pesan, menggugah pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan keinginan untuk mendorong proses belajar siswa”. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan proses yang tidak dapat dilihat secara langsung akan tetapi perlu melalui beberapa proses. Hasil belajar siswa

dapat menunjukkan seberapa besar perubahan yang dapat dicapai atau berhasil tidaknya siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar di kelas dan sebagai representasi dari kemampuan diri yang optimal setelah siswa menyelesaikan tugas-tugasnya di kelas. Menurut Supardi dalam Amelia, D (2023:6) mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai tahap penerimaan aktual yang dapat dilihat dalam bentuk perilaku serta sikap yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan dapat diamati melalui kebiasaan, perilaku, dan pujian.

Berdasarkan investigasi awal selama kegiatan PLP 2 yang dilakukan kurang lebih empat bulan, peneliti akan memanfaatkan kondisi yang sering kali peneliti temui yaitu; siswa lebih sering berdiskusi dengan teman-temannya sehingga mengganggu konsentrasi yang lain, siswa cenderung malu bertanya kepada guru secara langsung karena alasan takut salah atau dibeberapa kondisi siswa juga tidak bertanya karena memang tidak peduli dengan apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 1 Binjai Hulu pada tanggal 20 febuari 2024 nilai pengetahuan tugas dan harian siswa menunjukkan bahwa kelas VIII A dengan persentase 56%, kelas VIII B 41%, kelas VIII C 44%, dan kelas VIII D 33%, dengan persentase rata-rata nilai pengetahuan tugas dan harian sebesar 44%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu masih tergolong rendah. terdapat beberapa permasalahan yang

menyebabkan hasil belajar siswa rendah, penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada saat peneliti melakukan observasi diantaranya adalah (1) kurangnya minat atau dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar matematika, karena sebagian siswa masih beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit, sehingga siswa tidak menyukai matematika; (2) kurangnya penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan saat proses pembelajaran. Guru masih menggunakan paradigma pembelajaran yang konvensional artinya proses pembelajaran di dalam kelas cenderung berpusat dari guru; (3) proses pembelajaran dengan memanfaatkan media belum ada sehingga hal ini menyebabkan sebagian siswa sulit dalam memahami pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengatasi permasalahan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Menurut Prinsah dalam Islami, dkk (2021:241) model pembelajaran *STAD* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dimana, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang siswa dalam satu kelompok. Siswa akan belajar mendengarkan ide orang lain, mengungkapkan ide dirinya sendiri, memberikan saran dan menerima kritik kepada anggota kelompok, dan berdiskusi. Model pembelajaran dapat dipahami sebagai

kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Adapun cara yang peneliti pilih berdasarkan kebiasaan siswa kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu adalah dengan memfasilitasi siswa untuk belajar berdiskusi dan berkelompok. Hal ini secara tidak langsung akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dimana dalam hal ini, model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Penelitian terdahulu, yakni Yusnita E., dkk (2016:4) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan alat peraga lebih baik dari pada siswa yang mendaoat pembelajaran yang konvensional.

Terkait permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian sebagai berikut: **Pengaruh Penggunaan Papan Peluang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kejadian Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Di Kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana Pengaruh Penggunaan Papan Peluang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kejadian Melalui Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Di Kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu?

2. Sub Masalah

- a. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap papan peluang dan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan papan peluang pada materi peluang kejadian melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas maka penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan papan peluang terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kejadian melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus ini dibuat untuk pemahaman lebih jelas terkait tujuan penelitian. Adapun tujuan khusus disusun secara operasional sebagai berikut ini:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap papan peluang dan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu.
- 3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan papan peluang pada materi peluang kejadian melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebuah landasan sebagai langkah untuk mengembangkan serta menambah ilmu pengetahuan dan wawasan terkait pengaruh media pembelajaran papan peluang pada materi peluang kejadian melalui model pembelajaran yang tepat yaitu kooperatif tipe *STAD*.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis hasil dari penelitian ini dapat berguna sebagai tambahan bahan penelitian, pertimbangan, dan masukan atau saran terhadap pengaruh media pembelajaran papan peluang pada materi peluang kejadian melalui pembelajaran kooperatif tipe *STAD*.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi ilmu tambahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga berdampak bagi.

c. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik sendiri, diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam belajar serta kesadaran penggunaan media dalam belajar sehingga dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan untuk guru mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat siswa atau peserta didik lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa/mahasiswi Program Studi Pendidikan

Matematika STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dalam membantu penyusunan karya ilmiah.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang lain, obyek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh hasil atau informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017:61).

1. Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Menurut Sugiyono (2017:61) berpendapat bahwa variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab munculnya variabel dependen (terikat). Variabel independen juga sering disebut dengan variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Terkait hal ini maka variabel independennya atau variabel bebasnya adalah penggunaan papan peluang dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen disebut juga dengan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Menurut Sugiyono (2017:61) berpendapat bahwa variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Variabel dependen atau

sering kita sebut juga dengan variabel output, kriteria, dan konsekuen. Maka dalam penelitian ini variabel dependennya atau variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Papan Peluang

Papan peluang merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran matematika dengan materi peluang kejadian. Papan peluang sendiri merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan triplek dengan bingkai persegi empat dan berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami dan memecahkan masalah pada materi peluang kejadian.



Gambar 1.1 Papan Peluang

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil tes baik soal *pre-test* maupun soal *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar ini akan menjadi tolak ukur sebagai data hasil penelitian yang nanti akan dilakukan pengolahan data, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan papan peluang terhadap hasil belajar

siswa pada materi peluang kejadian melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di kelas VIII SMPN 1 Binjai Hulu. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari enam level yaitu: (1) pengetahuan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) aplikasi (*application*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*), dan (6) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini akan ditinjau dari ranah kognitif (1) pengetahuan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) aplikasi (*application*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*).

3. Peluang Kejadian

Materi peluang dalam pembelajaran matematika merupakan kemampuan yang mungkin akan terjadi atau suatu peristiwa yang muncul. Materi peluang akan membahas beberapa hal diantaranya yaitu: peluang, titik sampel, ruang sampel, frekuensi harapan. Peluang merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengetahui kemungkinan terjadinya suatu peristiwa.

Materi peluang terdapat istilah percobaan yang berarti suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil tertentu dengan melakukan percobaan tersebut dapat menghasilkan titik sampel. Hasil dari percobaan yang terdiri dari himpunan dari semua hasil yang mungkin terjadi pada suatu percobaan atau kejadian disebut sebagai ruang sampel. Frekuensi harapan peluang kejadian

adalah salah satu sub materi dalam materi peluang kejadian yang membahas atau mencari harapan dari suatu kejadian.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok tanpa memandang fisik, suku, ras, dan kemampuan akademik (Heterogen). Setiap anggota kelompok diberikan tugas dan tanggung jawab serta peran yang spesifik, mendorong untuk berpartisipasi aktif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yaitu sebagai berikut : (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, (4) membimbing kelompok belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan.

Selain itu siswa juga dituntut untuk berinteraksi secara aktif dan saling mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kolaborasi serta kekompakan antar anggota kelompok ditekankan. Setiap kelompok diberikan tugas dan tanggung jawab yang sama sehingga dapat melatih siswa bekerjasama. Setelah menyelesaikan tugas, siswa didorong untuk merenungkan dan menyimpulkan pengalaman belajar mereka, mengevaluasi kontribusi masing-masing.