

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam upaya membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara efektif dan bermakna agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam meletakkan dasar kemampuan berpikir kritis dan logis pada peserta didik sejak dini, Sari (2022:34).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Matematika berfungsi tidak hanya sebagai sarana untuk menguasai konsep dan perhitungan, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, rasional, serta keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir kritis, rasional, dan terstruktur. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, menurut Putra (2021:57).

Kondisi serupa ditemukan di SD Negeri 067776, khususnya pada siswa kelas III. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan pembelajaran matematika di kelas III A dan III B, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100. Hal tersebut tampak saat proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab, serta kesulitan menyelesaikan soal latihan yang diberikan guru. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru juga masih berfokus pada metode

ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar matematika siswa.

Melihat kondisi tersebut, diharapkan proses pembelajaran matematika di kelas III dapat berlangsung secara menarik, aktif, dan bermakna. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berani berpendapat, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Sebagai upaya mewujudkan harapan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil sehingga siswa dapat saling membantu memahami materi. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, Wulandari (2021:41).

Di antara berbagai tipe pembelajaran kooperatif, model *Take and Give* dianggap efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses saling memberi (*give*) dan menerima (*take*) informasi. Melalui model ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari teman sebayanya, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka dengan cara menjelaskan kembali kepada teman lain. Menurut Ramadhani (2023:66) menunjukkan bahwa model *Take and Give* dapat meningkatkan keaktifan belajar sekaligus memperbaiki hasil belajar matematika siswa.

Dengan penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif seperti *Take and Give*, diharapkan minat dan motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III A dan III B di SD Negeri 067776, hasil belajar siswa masih belum maksimal dalam mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku. Khususnya pada mata pelajaran Matematika, pembelajaran masih dianggap membosankan

oleh sebagian siswa karena guru cenderung menggunakan metode ceramah, materi hanya bersumber dari buku paket, serta kurang memanfaatkan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal ini menyebabkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menurun dan siswa kurang berkontribusi secara aktif selama kegiatan belajar.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa kelas III SD Negeri 067776 Tahun Pelajaran 2025/2026**

KKTP	Nilai	Jumlah siswa	Presentase(%)	Keterangan
70	$\geq 70$	19	43,18%	Tuntas
	$< 70$	25	56,82%	Tidak Tuntas
Jumlah siswa kelas III		44	100%	

**Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 067776 Tahun Pelajaran 2025/2026**

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika sebanyak 43 orang, dan baru 19 siswa (43,18%) yang tuntas atau yang mendapat nilai  $\geq 70$  KKTP dengan nilai rata-rata 70 dan masih ada 25 siswa (56,82%) yang belum tuntas.

Oleh karena itu, konsep pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran dengan mengalami dan berpusat pada siswa harus diterapkan. Model pembelajaran *Take and Give*, yang mengadopsi perspektif konstruktivisme dalam pembelajaran, merupakan alternatif untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Siswa diminta untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas belajar dalam pembelajaran ini, yang memungkinkan mereka untuk mengalami, menemukan, dan memahami konsep dan meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III UPT SD Negeri 067776 Kwala Bekala T.P 2025/2026"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas III SD Negeri 067776 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya operasi hitung bilangan cacah sampai 100.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional dan kurang melibatkan interaksi serta kerja sama antar siswa.
3. Partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD pada materi Operasi Hitung Bilangan Cacah sampai 100 di UPT SD Negeri 067776 Tahun Ajaran 2025/2026.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026.

## 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata Pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata Pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026.

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
2. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi, kerja sama, serta pemahaman konsep matematika melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
3. Bagi Sekolah: Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, serta menjadi bahan evaluasi dan pengembangan program pembelajaran berbasis inovasi di sekolah.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi dan bahan perbandingan untuk penelitian sejenis di masa mendatang.