

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan faktor penentu kualitas kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses terus menerus manusia untuk menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi sepanjang hayat (Hudojo, 2001). Artinya pendidikan merupakan faktor yang terpenting untuk bekal dalam berkembang. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mewujudkan *learning society* yang dimana setiap anggota masyarakat mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan (*education for all*) dan merupakan pembelajar seumur hidup (*long life education*). Oleh karena itu, pembaharuan dalam pendidikan harus terus dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Upaya dalam peningkatan mutu pendidikan harus terus dilakukan. Hal tersebut lebih terfokuskan lagi setelah diamanatkan tentang tujuan pendidikan ialah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Oleh karena itu kegiatan belajar dan mengajar yang telah berorientasi pada keberhasilan dalam tujuan pendidikan, sangat memerlukan aktivitas peserta didik sebagai subjek yang dididik yang telah mempunyai potensi dan juga energi untuk melaksanakan belajar atas bimbingan guru (Sadiman, 1990:97). Dalam kegiatan belajar mengajar guru sebagai fasilitator dan motivator untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif agar peserta didik dapat belajar lebih efektif, sebab lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan peserta didik agar lebih berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian tujuan belajar akan tercapai dengan baik yang ditandai adanya perubahan tingkah laku dalam keaktifan peserta didik.

Keaktifan merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya keaktifan saat proses pembelajaran, maka peserta didik akan memiliki rasa antusias mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari keikutsertaannya dalam melaksanakan tugas saat pembelajaran berlangsung. Salah satu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keaktifan peserta didik saat

mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dapat berwujud perilaku-perilaku dan rasa antusias yang muncul dalam proses pembelajaran. Keaktifan sangat penting dalam pembelajaran, apabila tidak direspon dengan baik maka akan menimbulkan dampak yang kurang baik bagi peserta didik. Hal ini terjadi karena keaktifan dapat membuat peserta didik mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik. Peserta didik diharapkan untuk bersikap aktif dalam merespon proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan dalam proses pembelajaran, dapat diukur dengan banyaknya peserta didik yang aktif dan menguasai materi pelajaran. Semakin banyak peserta didik yang aktif dan menguasai materi, maka semakin banyak pula peserta didik yang mampu mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Jika peserta didik tidak menanamkan sikap keaktifan saat proses belajar mengajar berlangsung, peserta didik akan sulit untuk mengikuti pelajaran. Kemampuan peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran matematika penting diaplikasikan. Keaktifan dalam pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas seperti aktif dalam berdiskusi, aktif dalam mengajukan pertanyaan dan aktif mempresentasikan jawaban soal latihan. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan dilakukan observasi pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran matematika sebelumnya dikelas XI Multimedia yang berjumlah 15 peserta didik, keaktifan peserta didik terlihat masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari indikator keaktifan: 1) peserta didik yang aktif dalam berdiskusi sebanyak 2 peserta didik (13,33%), 2) peserta didik yang mengajukan pertanyaan sebanyak 1 peserta didik (6,67%), 3) peserta didik yang berani mempresentasikan jawaban soal latihan sebanyak 2 peserta didik (13,33%).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran pada kelas yang akan diteliti *Teacher Centered Learning* (TCL) masih banyak mendominasi dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru, seakan-akan peserta didik hanya objek belajar dan organisme yang pasif sebagai penerima informasi yang diberikan guru, akibatnya peserta didik kurang aktif dan menjadi bosan dalam mempelajari matematika. Peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan sangat menakutkan. Sehingga mengakibatkan keaktifan peserta didik tidak bisa maksimal.

Indikasinya peserta didik kurang aktif ialah berdampak pada perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru kurang. Sehingga melihat dampak tersebut digunakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu *Student Centered Learning* (SCL) menjadi solusi atau obat yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini karena pembelajarannya yang berpusat kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yaitu pembelajaran kooperatif tipe STAD. Kooperatif learning yang sederhana yang cocok digunakan sebagai guru pemula. Metode kooperatif dengan model STAD tersebut dipilih karena mempunyai keunggulan berdasarkan hasil penelitian ilmiah yang telah dilakukan yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif dapat meningkatkan keaktifan, interaksi, motivasi dan prestasi belajar dalam pembelajaran. Pemahaman akan didapatkan peserta didik apabila peserta didik mengerti dan paham dalam belajarnya. Guru berperan sebagai fasilitator dan moderator harus mampu mendesain pembelajaran interaktif yang memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat aktif, sehingga peserta didik akan mendapatkan pemahaman karena keaktifannya sendiri dan pengarahan dari guru. Pada penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Students Teams Achievement Division*)” yang dilakukan oleh Fitria Khasanah (2016:48) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 5 Malang diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang diterapkan di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 5 Malang ini, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya keaktifan peserta didik dari setiap siklusnya yaitu sebelum pembelajaran (0%), siklus I meningkat (21,01%), siklus II meningkat (30,56%), dan siklus III meningkat (50,46%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka peneliti semakin yakin memilih pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

Selain penggunaan model pembelajaran STAD dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan media *puzzle* yang bisa membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Peneliti memilih media *puzzle* karena pada pembelajaran yang sebelumnya sangat jarang sekali dilakukan pembelajaran berbantu media, maka dari itu peneliti menggunakan media *puzzle* untuk menciptakan

pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga bisa meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu alasan peneliti memilih menggunakan media *puzzle* yaitu berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eny Dwi Astuti (2012:15) yang berjudul ” Penerapan Strategi Pembelajaran *Inquiring Minds Want To Know* Dengan Media Gambar *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eny Dwi Astuti ini menunjukkan penggunaan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP N 2 Banyudono tahun ajaran 2011/2012. Dari hasil penelitian tersebut maka, peneliti sangat yakin untuk menggunakan media *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti akan mengambil judul “**Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantu Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas XI Multimedia SMK Hidayatul Ummah Balongpanggung**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh sebagai berikut:

“Apakah pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas XI Multimedia SMK Hidayatul Ummah Balongpanggung?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas XI Multimedia SMK Hidayatul Ummah Balongpanggung.

1.4 BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki batasan agar dalam pembahasannya tidak keluar dari ruang lingkup penelitian. Batasan tersebut adalah:

Penelitian ini hanya mendeskripsikan peningkatan keaktifan peserta didik dalam materi Matriks.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran dan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik mengalami pembelajaran dengan metode kooperatif tipe STAD berbantu media *Puzzle* yang menyenangkan.
- b) Mendapat pengalaman aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Mendapatkan kesempatan dalam mempraktikkan teorinya bahwa metode Kooperatif tipe STAD berbantu media *puzzle* yang digunakan cocok untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sumber masukan untuk mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah menengah kejuruan, dan sebagai informasi untuk memberikan ketertarikan tenaga pendidikan lainnya agar lebih banyak yang menerapkan model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran untuk membuat peserta didik menjadi aktif.