

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan sebagai upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi, untuk itu memerlukan suatu pendukung yaitu mutu pendidikan. Mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih cenderung rendah bila dibandingkan negara-negara maju di dunia. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran (Sanjaya 2011: 1). Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Menurut (Dimiyati dan Mujiono 2006: 7) pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar.

Matematika merupakan salah satu jenis dari keenam materi ilmu. Keenam materi ilmu tersebut menurut Dimiyati dalam (Hamzah B.Uno 2007: 126) adalah matematika, fisika, biologi, psikologi, ilmu-ilmu sosial dan linguistik. Dengan istilah yang agak berbeda, keenam materi ilmu tersebut dikonotasikan sebagai (1) ide abstrak, (2) benda fisik, (3) jasad hidup, (4) gejala rohani, (5) peristiwa sosial, dan (6) proses tanda. Dikarenakan matematika sebagai salah satu jenis ilmu, maka matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga pendidikan.

Pengenalan matematika kepada seorang anak sebaiknya dimulai sejak dini terutama pada anak usia sekolah, agar anak mengenal dan menyukai matematika. Hal ini penting, karena belajar matematika bukan sekedar mengingat bagi peserta didik, tetapi juga harus bekerja untuk memecahkan dan menemukan sesuatu bagi dirinya serta menemukan ide-ide. Di sekolah, mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan

berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyalasakan masalah sehari-hari. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap konsep matematika, misalnya dengan cara menyempurnakan kurikulum, menerbitkan buku paket, mengembangkan metode pengajaran dan berbagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMP YPI Darussalam Cerme, matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit bagi peserta didik kelas VIIIE, meskipun sebagian dari peserta didik ada yang menyenangi pelajaran tersebut. Minat belajar matematika di kelas tersebut juga kurang, sehingga peneliti menggunakan kelas VIIIE sebagai subyek penelitian. Segala cara dan usaha dilakukan untuk mewujudkan adanya pemahaman belajar yang baik pada mata pelajaran matematika. Berbagai usaha juga dilakukan orang tua untuk membantu putra-putrinya agar dapat menguasai operasi hitung. Misalnya mendatangkan guru privat di rumah dan mengikuti bimbingan khusus untuk pelajaran matematika. Sedangkan pembelajaran matematika yang mendominasi di sekolah adalah pembelajaran yang konvensional peserta didik belajar secara pasif, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Sedangkan salah satu model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran matematika yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Rusman (2012: 209) “ model pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran langsung. Aktifitas pembelajaran kooperatif menekan pada kesadaran, siswa perlu belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan, konsep, keterampilan kepada peserta didik yang membutuhkan atau orang lain dalam kelompoknya sehingga belajar kooperatif saling menguntungkan antara siswa yang berprestasi rendah dan siswa yang berprestasi tinggi”. Bila pada pembelajaran langsung peserta didik belajar

secar pasif maka pada penelitian ini peneliti melakukan penerapan pembelajaran kooperatif .

Menurut Rusman (2012: 209) “para pengembang model pembelajaran kooperatif telah menunjukkan bahwa penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik, dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar”. Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang melakukan penghargaan adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student teams achievement division*).

Menurut Slavin (2007) dalam Rusman (2012: 212) bahwa “model STAD (*Student teams achievement division*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa inggris, teknik dan banyak subjek lain”. Slavin, dalam Rusman (2012: 214) juga mengatakan “Gagasan utama dibelakang STAD adalah memacu siswa untuk saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru”. Sehingga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student teams achievement division*).

Selain itu untuk mewujudkan pemahaman belajar, dan meningkatkan motivasi belajar juga harus di lakukan oleh seorang guru yang salah satu caranya dengan memanipulasi suasana pembelajaran di antaranya dengan menggunakan multimedia. Multimedia banyak di gunakan untuk memotifasi belajar peserta didik diantaranya *macromedia flash*. Sebagai mana yang di ungkapkan Hidayatullah (2010: 18) bahwa ”*macromedia flash* merupakan suatu program aplikasi yang di rancang untuk animasi web, namun dalam perkembangannya dapat digunakan dalam berbagai keperluan diantaranya di gunakan sebagai media pendidikan, yang sifatnya memberikan informasi sehingga lebih mudah dipahami. Masuknya *macromedia flash* dalam proses belajar mengajar melahirkan suasana yang menyenangkan karena mempunyai animasi gambar dan suara”.

Berdasarkan pengamatan peneliti, fasilitas di SMP YPI Darussalam Cerme sudah memadai dan terdapat laboratorium komputer. Akan tetapi, menurut informasi guru, di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme ada

fasilitas LCD yang di kelas lain tidak ada dan lcd tersebut tidak pernah di gunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan fasilitas di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* dalam pembelajaran matematika. Peneliti mengambil materi himpunan karena pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia sangat cocok untuk materi tersebut. Dan pada materi himpunan ada gambar suatu himpunan yang apabila menggunakan *macromedia flash* akan menghasilkan animasi yang lebih menarik. Dalam penelitian ini peserta didik memahami konsep himpunan bagian.

Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Multimedia Pada Materi Himpunan di Kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme “**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktifitas guru dalam melakukan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme?
2. Bagaimana aktifitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa hal berikut :

1. Aktifitas guru dalam melakukan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme?
2. Aktifitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme
3. Hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme
4. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada materi himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya pelaksanaan penelitian ini, di harapkan dapat memberi manfaat bagi :

1.4.1 Bagi Guru

1. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan agar pembelajaran tidak monoton, khususnya *Macromedia flash*.
2. Memberi masukan kepada guru tentang media pembelajaran.

1.4.2 Peserta Didik

1. Dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar matematika, khususnya materi himpunan.
2. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar (KBM).

1.5 DEFINISI OPERASIONAL DAN BATASAN MASALAH

1.5.1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman atau salah pengertian dari judul peneliti, peneliti mendefinisikan sebagai berikut:

1. Belajar adalah adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.
2. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun, dengan menggunakan berbagai media.
3. 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.
4. Model pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dalam tim-tim kecil, peserta didik belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun tim.
5. STAD (*Student Team Archievement Division*) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dengan beberapa langkah pembelajaran yang diahiri dengan merekognisi prestasi tim terbaik berdasarkan nilai tim terbaik dan poin kemajuan hasil belajar individu.
6. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia dalam penelitian ini menggunakan *Macromedia flash*.
7. *Macromedia flash* adalah salah satu software yang dapat di gunakan untuk media pembelajaran, yaitu dengan membuat suatu permainan. Hal tersebut dikarenakan *Macromedia flash* dapat digunakan untuk menggambar animasi objek grafis yang bergerak-

gerak, misalnya dari besar ke kecil, dari satu bentuk ke bentuk lain, ataupun dari satu arah ke arah lain.

8. Himpunan adalah kumpulan benda/objek yang dapat didefinisikan dengan jelas.
9. Aktifitas peserta didik adalah keterlibatan dan kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia pada himpunan di kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme.
10. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang di kembangkan oleh mata pelajaran yang biasanya di tunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang di berikan guru.
11. Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia.

1.5.2. Asumsi

Pada penelitian ini penulis mengasumsikan :

1. Peserta didik lebih giat belajar setelah adanya pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia.
2. Peserta didik belajar dengan sungguh-sungguh dan mengerjakan tes hasil belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya. Karena pada saat tes dilakukan pengawasan yang ketat oleh peneliti dan guru bidang studi.
3. Peserta didik mengisi angket respon dengan sebenar-benarnya dan sesuai dengan pribadi mereka masing-masing. Dan diberi pemberitahuan bahwa pengisian angket tidak berhubungan dengan hasil belajar.
4. Pengamat melakukan penelitian secara seksama dan obyektif dalam menuliskan hasil pengamatannya pada lembar pengamatan karena sebelumnya peneliti telah memberikan penjelasan kepada pengamat mengenai model pembelajaran kooperatif tipe STAD sehingga pengamat memahami model pembelajaran yang diterapkan.

1.5.3. Batasan Penelitian

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

1. Mendeskripsikan aktifitas guru, aktifitas peserta didik, hasil belajar, dan respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis multimedia.
2. Materi pembelajaran hanya terbatas pada sub materi pokok konsep himpunan bagian.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013-2014.
4. Sasaran penelitian yang di gunakan adalah peserta didik kelas VII E SMP YPI Darussalam Cerme.
5. Multimedia pada penelitian ini hanya terbatas pada aplikasi *macromedia flash*.