

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Begitu juga dengan ilmu matematika yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena pentingnya ilmu matematika itulah maka upaya pemerintah dalam usaha meningkatkan proses pembelajaran matematika terus dilakukan, seperti penyempurnaan kurikulum matematika, diantaranya adalah pembaharuan kurikulum dari kurikulum 1999 menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kemudian diperbaharui lagi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tetapi sekarang diperbaharui lagi menjadi Kurikulum 2013 dan upaya-upaya lain untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika. Selain itu, upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Minat belajar peserta didik kadang menurun ketika saat proses belajar mengajar di dalam kelas biasanya guru menerangkan materi pelajaran setelah itu peserta didik diminta mengerjakan soal pada lembar jawaban yang disediakan. Penggunaan metode yang sama terus menerus inilah yang bisa menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan, kurang menyenangkan, dan bisa membuat minat belajar peserta didik menjadi berkurang, dan hal ini bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sedangkan peserta didik membutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, guru bisa menggunakan media pembelajaran supaya proses belajar mengajar bisa lebih menyenangkan dan peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran matematika, diperoleh hasil bahwa belum pernah ada media pembelajaran yang digunakan pada materi PLSV dan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada materi tersebut. Selama ini

pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah pembelajaran konvensional, yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran ini cenderung bersifat searah yaitu peran guru lebih aktif dibanding peran peserta didik. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu digunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik, dimana peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit serta dapat saling mendiskusikan masalah-masalah dengan temannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media permainan ular tangga. Permainan ular tangga secara umum telah dikenal oleh peserta didik, permainan ini juga digemari oleh anak-anak, cara permainan ini juga mudah dimainkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media permainan ular tangga sebagai media visual diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Selain itu, agar selama proses pembelajaran peserta didik bisa lebih aktif, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*). Menurut Trianto (2007: 52), Tipe STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok empat sampai lima orang secara heterogen. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini juga merupakan tipe yang cocok untuk diterapkan dengan media permainan ular tangga ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) Kelas VII B SMP Islamic Qon GKB Gresik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV ?
2. Bagaimanakah aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media media Permainan Ular tangga pada materi PLSV?
4. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV
2. Untuk mendiskripsikan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV.
3. Untuk mendiskripsikan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV .
4. Untuk mendiskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media Permainan Ular tangga pada materi PLSV.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu cara untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Memberikan masukan positif pada dunia pendidikan agar mutu pendidikan matematika semakin meningkat, yang dimulai dengan peserta didik gemar mempelajari pelajaran matematika.
3. Sebagai alternatif bagi guru dalam memilih media dan model pembelajaran.
4. Sebagai tambahan pengetahuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti dalam penggunaan media dan model pembelajaran sehubungan peneliti sebagai calon pendidik.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik ditempatkan dalam tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
2. Media permainan Ular Tangga adalah media permainan yang sudah dikembangkan/diubah dan disesuaikan dengan materi pokok Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) yang didalamnya terdapat gambar ular, tangga, dan berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik melalui permainan tersebut.
3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran yang telah direncanakan.
4. Aktivitas peserta didik adalah sejumlah keterlibatan dalam kegiatan belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media permainan Ular tangga.

5. Ketuntasan hasil belajar adalah jika peserta didik telah memperoleh skor minimal 75 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajar.
6. Respon peserta didik adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media Permainan Ular tangga.

1.6 Asumsi dan Batasan Masalah

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik memberikan pernyataan yang sebenarnya pada saat pembagian angket yang dilakukan setelah pembelajaran dan tes tulis terlaksana. Pembagian angket bertujuan memperoleh data respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Sebelum angket dibagikan, peserta didik diberi informasi bahwa angket yang dibagikan tidak mempengaruhi nilai.
2. Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Permainan Ular tangga.
3. Observasi dilakukan dengan cara seksama dan pengamat menuliskan secara jujur pada lembar observasi.

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya pada satu Kompetensi Dasar (KD) pada materi persamaan linier satu variabel (PLSV) yaitu pada KD menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel.