

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan pelajaran yang penting di era perubahan zaman modern ini dan merupakan salah satu bidang studi yang dipelajari oleh semua peserta didik mulai dari jenjang SD sampai jenjang Perguruan Tinggi. Dalam proses pembelajarannya mata pelajaran matematika tidaklah mudah, karena masih banyak ditemukan kesulitan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menurut penurutan salah seorang guru matematika di SDN Kramat. Banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah diantaranya yakni menyempurnakan kurikulum menjadi lebih baik agar sesuai dengan kebutuhan para peserta didik, peningkatan kualitas seorang guru dengan diadakannya proyek penyetaraan setara satu/S1, memberikan pelatihan-pelatihan untuk guru, dan masih banyak upaya-upaya lain yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika.

Matematika juga berkaitan dengan mata pelajaran yang lain, seperti Fisika, Kimia, Ekonomi, dan masih banyak yang lainnya dan juga dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bagi perkembangan teknologi, seseorang dapat menciptakan sebuah komputer itu tidak terlepas dari matematika, bahkan dasar dari teknologi tersebut adalah matematika. Bagi perkembangan pembangunan, seorang arsitek membuat desain untuk sebuah gedung juga membutuhkan matematika, karena jika perhitungannya tidak tepat bisa-bisa bangunan tersebut tidak kokoh dan akan mengalami banyak masalah, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, matematika sangat penting bukan hanya dalam pendidikan saja tapi juga dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada hakikatnya pembelajaran matematika itu merupakan suatu proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan para peserta didik dalam

menciptakan sebuah komunikasi yang baik diantara keduanya, jika komunikasi tersebut terjalin dengan baik maka akan tercipta suatu pembelajaran yang hidup di kelas. Menurut Cockroft dalam Abdurrahman (2009:253) “matematika perlu diajarkan kepada peserta didik karena merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas”.

Cornelius dalam Abdurrahman (2009:253) menyatakan:

Ada lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Sampai saat ini matematika masih di anggap pelajaran yang sulit, rumit, dan kurang menarik oleh sebagian besar peserta didik. Sehingga mengakibatkan materi yang seharusnya dicapai oleh peserta didik belum sepenuhnya tercapai dan membuat peserta didik malas belajar, hal tersebut membuat hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan penuturan salah satu guru matematika di SDN I Sekapuk, masih banyak peserta didik yang kurang pemahamannya terhadap materi bangun datar. Hal ini bukan semata-mata kesalahan peserta didik melainkan model pembelajaran di kelas juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang sering digunakan guru di SDN sekapuk adalah dengan cara ceramah karena cara ini dianggap paling mudah, karena pada pelaksanaannya tidak membutuhkan persiapan yang lama, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif, malas, dan pembelajarannya yang selalu berpusat pada guru. Sehingga membuat peserta didik malas untuk belajar yang pada akhirnya membuat hasil belajarnya menjadi rendah. Bukan hanya itu saja di sini guru juga belum terlalu memaksimalkan pembelajaran yang menggunakan media, akibatnya peserta didik menjadi kurang termotivasi, tidak berminat, dan kurangnya akan pemahaman konsep tentang bangun datar. Padahal media juga sangat diperlukan dalam pembelajaran apalagi untuk materi bangun datar kelas II

SD, media itu sangat diperlukan untuk menunjukkan benda yang konkrit, untuk pemahaman peserta didik terhadap materi bangun datar tersebut.

Untuk memecahkan masalah tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, menyenangkan, dan tidak selalu berpusat pada guru. Salah satu model yang dapat dipakai adalah model pembelajaran koopeartif, biasanya peserta didik belajar secara individual dan berpusat pada guru tapi pada pembelajaran kooperatif ini peserta didik akan belajar secara berkelompok dan saling membantu satu sama lain. Selain penggunaan model, media juga diperlukan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada materi bangun datar dengan menunjukkan media atau benda yang konkrit.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yakni model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Students Teams Achievement Division), yakni model yang paling sederhana, sering digunakan pada pembelajaran di kelas, dan merupakan model yang baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Gagasan utama dalam STAD adalah untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan membantu sesama yang lain dalam belajar secara kelompok, peserta didik harus mendukung teman satu timnya untuk bisa melakukan yang terbaik. Dengan ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif pada saat proses belajar mengajar di kelas.

Selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai yang dapat membuat peserta didik lebih aktif, penggunaan media juga diperlukan dalam pembelajaran di kelas. Apalagi untuk materi geometri, untuk menunjukkan bentuk yang konkrit membantu pemahaman konsep tentang geometri kepada peserta didik, dan untuk membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajarannya tercapai.

Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti menggunakan beberapa media

untuk materi geometri khususnya pada bab bangun datar dan media yang sesuai dengan materi ini adalah media Papan Berpaku dan Keong Geometri.

Media Papan Berpaku merupakan bentuk media papan yang ditancapi dengan paku-paku, disusun membentuk kotak-kotak dengan ukuran persegi dan penggunaannya dilengkapi dengan karet gelang. Penggunaan media papan ini dipakai peneliti pada saat pembelajaran matematika berlangsung yaitu untuk menunjukkan bentuk-bentuk bangun datar, menentukan sisi dan sudut bangun datar, dan mengelompokkan bangun datar berdasarkan banyaknya sisi dan sudut bangun datar.

Sedangkan media Keong Geometri merupakan suatu media yang pembelajaran untuk belajar secara tim dapat dilakukan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar, media ini merupakan sebuah media permainan yang cara permainannya agak sedikit mirip dengan permainan ular tangga, dimana mereka akan berkompetisi antar kelompok untuk menjadi tim super.

Dengan pembelajaran secara tim, yang menimbulkan adanya kerja sama dan interaksi antar peserta didik dan membuat pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media ini dapat memudahkan peserta didik menerima materi pelajaran. Dan diharapkan dengan model ini dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik, minat, pemahaman konsep, dan menumbuhkan semangat berkompetisi dalam belajar sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan Keong Geometri pada materi bangun datar pada kelas II SDN I Sekapuk Ujung Pangkah tahun pelajaran 2013/2014*".

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar?
2. Bagaimana aktifitas peserta didik selama pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi pokok bangun datar?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar?

C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar.
2. Mendeskripsikan aktifitas peserta didik selama pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar
4. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media papan berpaku dan keong geometri pada materi bangun datar

D. MANFAAT PENELITIAN

Penulis berharap hasil penelitian dapat bermanfaat, antara lain:

1. Sebagai salah satu cara untuk membantu proses belajar peserta didik memahami materi yang disampaikan.
2. Memberikan masukan dan bahan pertimbangan dalam mengevaluasi pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media pembelajaran.
3. Menjadi salah satu alternatif cara bagi guru untuk memilih media pembelajaran.
4. Melatih peserta didik untuk belajar secara tim atau berkelompok.
5. Mampu berkerja sama dan mentransfer ilmu dengan teman satu kelompok.

E. DEFINISI, ASUMSI, DAN BATASAN MASALAH

1. Definisi

Untuk menghindari kesalah pahaman atau salah pengertian, peneliti mendefinisikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Belajar adalah proses terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku dalam perbuatan melalui aktifitas, praktek, dan pengalaman.
- b. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, peserta didik harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan kelompok bersifat heterogen.
- c. STAD (*student team achievement division*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.
- d. Media papan berpaku adalah sebuah media papan yang ditancapi dengan paku-paku dan membentuk kotak-kotak persegi, yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi geometri.
- e. Media Keong geometri adalah media pembelajaran yang berupa keong yang di lengkapi dengan petak-petak bernomor, dan pada atas keong ada tanda A (berisi soal genap) dan G (berisi soal ganjil).

- f. Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran.
- g. Hasil belajar peserta didik adalah tingkat ketuntasan belajar setiap indikator yang dilakukan setelah pelajaran disampaikan.
- h. Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.

2. Asumsi

Pada penelitian ini peneliti mengasumsikan

- a. Pembagian tim dipastikan memiliki kesamaan kemampuan potensi akademis yang sama antara kelompok yang satu dengan yang lainnya.
- b. Guru telah memiliki kemampuan mengajar dan mengelola kelas dengan baik untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
- c. Situasi dan kondisi peserta didik pada saat proses pembelajaran berjalan seperti biasanya.
- d. Pengamat bersikap obyektif dalam melaksanakan pengamatan.

3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas 2 SD sebagai populasi penelitian.
- b. Materi pembelajaran yang diteliti adalah SK (standar kompetensi) mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana.