

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> Tujuan ini dituangkan dalam tujuan pembelajaran matematika yaitu melatih cara berfikir dan bernalar, mengembangkan aktifitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan. Sehingga matematika merupakan bidang ilmu yang strategis untuk membentuk generasi yang siap menghadapi era global yang penuh dengan kompetitif tersebut.<sup>2</sup>

Matematika sebagai disiplin ilmu turut andil dalam pengembangan dunia teknologi yang kini telah mencapai puncak kecanggihan dalam mengisi berbagai dimensi kebutuhan hidup manusia. Era global yang ditandai dengan kemajuan teknologi informatika, industri otomotif, perbankan, dan dunia bisnis

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, No.20. Tahun 2003, bab I pasal 1(Bandung: Citra Umbara, 2008), 2.

<sup>2</sup> Turmudi & Aljupri, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 1.

lainnya, menjadi bukti nyata adanya peran matematika dalam revolusi teknologi.

Melihat betapa besar peran matematika dalam kehidupan manusia, bahkan masa depan suatu bangsa, maka sebagai guru di Sekolah Dasar yang mengajarkan dasar-dasar matematika merasa terpanggil untuk senantiasa berusaha meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar matematika. Apalagi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika selalu berada di tingkat bawah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian matematika yang pertama pada kompetensi dasar menghitung luas segi banyak yang merupakan gabungan dari dua bangun datar sederhana hanya mencapai rerata 52,8 dan hanya 50% siswa mencapai nilai 60 atau  $>60$ . Padahal idealnya minimal harus mencapai 100% siswa mendapat 60 atau  $>60$ . Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa siswa kelihatannya jenuh mengikuti pelajaran matematika. Pembelajaran sehari-hari menggunakan metode ceramah dan latihan-latihan soal secara individual, dan tidak ada interaksi antar siswa yang pandai, sedang, dan normal. Hal ini terbukti sebagian besar siswa mengeluh apabila diajak belajar matematika. Sering jika diberi tugas tidak selesai tepat waktu, dan lebih suka bermain dan mengobrol, alasannya pelajaran matematika memusingkan dan lain-lain. Menyikapi kondisi tersebut penulis selalu berusaha memperbaiki pembelajaran dengan mengkondisikan pembelajaran yang memudahkan, mengasyikkan, dan

menyenangkan bagi siswa. Usaha tersebut akan diwujudkan dalam suatu penelitian tindakan kelas yang akan menerapkan pembelajaran STAD dan bermain kuis.

Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Devision*) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan berdasarkan teori belajar Kognitif-Konstruktivis yang diyakini oleh pencetusnya Vygotsky memiliki keunggulan yaitu fungsi mental yang lebih tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu. STAD juga memiliki keunggulan bahwa siswa yang dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa terhadap matematika akan terjadi interaksi yang positif dalam menyelesaikan masalah, seperti tutor sebaya dan lain-lain. Jika sebelumnya tidak ada interaksi antar individu, maka dalam STAD siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah sampai semua anggota kelompok dapat menyelesaikan masalah. Kelompok dikatakan tidak selesai jika ada anggotanya belum selesai.

## **B. Perumusan Masalah**

Untuk memberi batasan permasalahan agar lebih jelas dan terarah, maka perlu dirumuskan permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran kooperatif STAD dan bermain kuis dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik tentang luas bangun segi banyak?

### **C. Tindakan yang dipilih**

Berdasarkan alasan-alasan di atas, maka dapat dikemukakan tindakan-tindakan sebagai berikut:

1. Jika siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik belajar tentang luas bangun segi banyak dengan kooperatif STAD dan bermain kuis, maka siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan mengasikkan.
2. Jika siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik belajar tentang luas bangun segi banyak dengan kooperatif STAD dan bermain kuis, maka hasil belajar siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik akan meningkat.

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dan mengetahui :

- a. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif STAD dan bermain kuis dapat memberikan pengalaman belajar siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik tentang luas bangun segi banyak yang lebih menarik, menyenangkan dan mengasikkan.
- b. Bermain Kuis dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa Kelas VI MI Al Hikmah Masangan Bungah Gresik tentang luas bangun segi banyak.

## **E. Lingkup Penelitian**

Bagian ini menguraikan lingkup atau batas-batas tindakan yang diambil oleh peneliti dan penjelasan yang akurat mengapa penelitian membatasi tindakan pada lingkup tersebut.<sup>3</sup>

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Dalam suatu penelitian ada dua macam variabel yaitu variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependent (terikat).

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab. Variabel bebas dari penelitian ini adalah Metode STAD. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa.

## **F. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

- a. Siswa, agar mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mengasyikkan.
- b. Guru, agar dapat menambah wawasan dan informasi tentang pilihan berbagai bentuk- bentuk strategi pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika.

---

<sup>3</sup> Pedoman Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (Surabaya: Pengelola Program Dual Mode System Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel, 2014),

- c. Lembaga pendidikan, diharapkan dapat memberikan informasi dalam peningkatan kualitas pendidikan.
- d. Penelitian lanjutan, sebagai bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya.