

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.¹ Pembelajaran merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus-menerus selama manusia hidup. Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat.²

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³ Menurut Dimiyati, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara efektif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁴

Sedangkan matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi,

¹ Ahmad Susanto, *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2015), 186

² Marno dan M Idris, *strategi, metode dan teknik mengajar menciptakan keterampilan mengajar yang efektif dan edukatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 159

³ Oemar Hamalik, *kurikulum dan pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 57

⁴ *Op.cit*, Ahmad Susanto, 186

memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁵ Kebutuhan akan perlunya matematika tidak hanya dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari tetapi dalam kehidupan kerja pun matematika dibutuhkan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dipelajari dengan sebaik-baiknya oleh siswa dari usia sekolah dasar.

Namun kenyataan yang ada sekarang ini, kualitas pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika di Indonesia sampai sekarang ini masih belum mengalami perubahan yang memuaskan dan menggembirakan. Terbukti dari sebagian besar para siswa yang tidak lulus dalam Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2015/2016 disebabkan karena tidak mencapainya batas minimal kelulusan pelajaran matematika yaitu 5,50.⁶ Hasil belajar matematika di MI Mathla'ul Anwar Kepuh masih relatif rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Mathla'ul Anwar Kepuh yang dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2015. Peneliti melakukan wawancara pada guru kelas III (tiga) dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 33. Jumlah perempuan sebanyak 15 siswa dan jumlah laki-laki sebanyak 18 siswa. Ibu Een Nuraeni, S.Pd.I selaku guru kelas III (tiga) yang memegang mata pelajaran matematika menyatakan bahwasannya nilai rata-rata siswa kelas III (tiga) pada mata pelajaran matematika pokok bahasan sifat-sifat bangun datar sederhana yaitu 5,2 dan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan

⁵ *Ibid*, 185

⁶ Menurut bapak Zaenul Arifin, S.Pd.I (kepala sekolah MI Mathla'ul Anwar Kepuh)

oleh sekolah yaitu 7,0. Dari data yang diperoleh pada materi sifat-sifat bangun datar sederhana pada mata pelajaran matematika dari 33 siswa, diperoleh jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan nilai di bawah KKM, yaitu untuk siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM berjumlah 11 orang dan siswa di bawah nilai KKM berjumlah 22 orang.⁷

Rendahnya kemampuan mengenal sifat-sifat bangun datar sederhana mata pelajaran matematika di kelas III (tiga) Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh dikarenakan proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan tradisional konvensional dalam arti guru masih mendominasi, guru banyak menggunakan metode ceramah dan sangat sedikit tuntutan aktif dari siswa. Akibatnya ada sebagian anak yang prestasi belajar mereka jauh di bawah teman-teman kelasnya. Rendahnya kemampuan mengenal sifat-sifat bangun datar sederhana mata pelajaran matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh dimungkinkan juga karena guru belum menggunakan metode atau pun media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga siswa memungkinkan aktif dan kreatif.

Namun sebaliknya kecenderungan guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, cenderung kering dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai objek bukan subjek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jika kemampuan mengenal sifat-sifat

⁷ Menurut ibu Een Nuraeni, S.Pd.I (guru mata pelajaran matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh)

bangun datar sederhana rendah, maka siswa akan kesulitan dalam memahami bangun ruang. Terbukti dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas III (tiga) yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Januari 2015, menurut mereka kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menarik sehingga tidak ada suasana yang membuat mereka semangat malah yang ada membosankan dan bahkan mereka berani keluar masuk kelas seenaknya disaat kegiatan belajar berlangsung dikarenakan guru dalam proses pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam arti pembelajaran masih didominasi guru, guru banyak menggunakan ceramah. Sehingga pembelajaran cenderung membatasi partisipasi siswa, keterampilan siswa dan sangat sedikit tuntutan aktif dari siswa.

Dengan demikian, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang mudah bagi anak, sehingga anak cepat dalam memahami pembelajaran dan metode pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa nyaman dan bisa menikmati pelajaran seolah-olah dia sedang bermain. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat.⁸

Secara psikologi siswa sekolah dasar masih senang dengan permainan dan masih belum memahami konsep-konsep abstrak.⁹ Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa

⁸ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadana Media Group, 2010), 113

⁹ Turmudi, *Matematika Landasan Filosofis, Didaktis, dan Pedagogis Pembelajaran Matematika untuk siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012), 13

kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan.¹⁰ Karenanya kita perlu menjembatani dengan peralatan yang konkrit. Benda-benda manipulatif membantu cara belajar mereka membantu konsep-konsep yang abstrak.¹¹

Umur siswa sekolah dasar berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai dengan 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret.¹² Dari usia perkembangan berfikir (kognitif), siswa sekolah dasar masih terikat dengan benda konkret atau objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca inderanya. Maka untuk itu dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa sekolah dasar memerlukan alat peraga atau alat bantu berupa media yang dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika pada sifat-sifat bangun datar sederhana di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh maka salah satu metode yang nantinya diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar matematika pada sifat-sifat bangun datar sederhana bagi siswa, yaitu dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division (STAD)*.

Model *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan penerapan model pembelajaran kooperatif. Siswa bekerja secara bersama untuk mempelajari sesuatu. Setiap siswa

¹⁰ *Op.cit*, Dianah Mutiah, 113

¹¹ *Op.cit*, Turmudi, 13

¹² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 1

dalam kelompok harus saling membantu, sehingga masing-masing siswa dalam kelompok dipastikan menguasai materi. Pada tahap selanjutnya siswa secara individual harus menjawab pertanyaan guru atau siswa lain. Pembelajaran ini mengandung prinsip berusaha bersama untuk mencapai keberhasilan.¹³

Dengan menggunakan pembelajaran model *Student Team Achievement Division (STAD)* diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Gagasan utama di balik model *STAD* adalah untuk memotivasi para siswa, mendorong dan membantu satu sama lain, dan untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru.¹⁴

Setelah melihat kajian pustaka dan hasil wawancara dengan ibu Een Nuraeni, S.Pd.I maka untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada sifat-sifat bangun datar sederhana Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan diterapkan penerapan *Model Student Team Achievement Division (STAD)*, sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada sifat-sifat bangun datar. Oleh karena itu, dari masalah di atas dan cara mengatasinya di atas saya dapat menarik kesimpulan dengan judul “*Penerapan Model Student Team Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sifat-sifat Bangun Datar Sederhana PTK Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla’ul Anwar Kepuh*”.

¹³ Ika Berdiati, *pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan)*, (Bandung: SEGA ARSY, 2010), 103

¹⁴ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), 188

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas pokok permasalahan yang muncul adalah:

1. Bagaimana penerapan model *Student Team Achievement Division (STAD)* untuk meningkatkan nilai hasil belajar matematika pada sifat-sifat bangun datar sederhana di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh terhadap materi sifat-sifat bangun datar sederhana setelah menggunakan model *Student Team Achievement Division (STAD)*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Student Team Achievement Division (STAD)* guna meningkatkan hasil belajar matematika sifat-sifat bangun datar sederhana pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mathla'ul Anwar Kepuh.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika sifat-sifat bangun datar sederhana melalui model *Student Team Achievement Division (STAD)*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar mereka memahami pentingnya memiliki kemampuan penguasaan materi matematika yang baik

2. Bagi guru MI yang mempunyai permasalahan yang sama dengan kondisi siswa dan sekolah yang sama pula dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan penguasaan matematika diri siswa.
3. Bagi sekolah, agar perilaku lembaga pendidikan menyadari perannya sebagai media pengembangan kreatifitas siswa dalam matematika.
4. Bagi peneliti, untuk mengembangkan penelitian terkait dengan kemampuan penguasaan materi matematika siswa MI dengan pembahasan yang lebih luas.

E. Sistematika penelitian

Untuk membentuk suatu pembahasan yang utuh dan terarah maka dalam pembahasan proposal ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu:

BAB I berisi pendahuluan yang memuat gambaran umum penelitian, yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II berisi landasan teori yang mencakup hakikat pembelajaran matematika di MI/SD, pengertian hasil belajar matematika di MI/SD, tujuan pembelajaran matematika di MI/SD, materi matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI), dan pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division*.

BAB III berisi metodologi penelitian yang mencakup tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, indikator keberhasilan penelitian, desain penelitian, dan teknik dan instrumen penelitian.

BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup deskripsi hasil penelitian dan jawaban hipotesis.

BAB V berisi kesimpulan dan saran yang mencakup kesimpulan dan saran.