

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan matematika telah berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika telah mengalami inovasi dan reformasi yang diharapkan sesuai dengan tantangan sekarang dan mendatang. Berkenaan dengan hal ini perlu diupayakan agar pembelajaran matematika dapat lebih mudah diterima oleh siswa sehingga mencapai hasil yang lebih optimal. Begitu pula dalam pembelajaran tentang pemecahan masalah perlu diupayakan perbaikan pembelajaran agar penguasaan siswa dapat meningkat dan hasilnya pun dapat lebih baik.

Pembelajaran yang berlangsung selama ini masih dianggap bersifat konvensional. Indikasinya adalah proses pembelajaran yang masih bersifat *teacher orientasi*. Guru menyampaikan pelajaran, siswa mendengarkan atau mencatat dengan sistem evaluasi yang mengutamakan pengukuran kemampuan menjawab pertanyaan hafalan atau kemampuan verbal lainnya. Pembelajaran seperti ini cenderung *teksbook* dan menjadikan guru adalah sumber segalanya. Penggunaan model pembelajaran seperti juga cenderung mengabaikan pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. (Latifah, 2011 :2 )

Kesulitan siswa dalam memecahkan masalah menurut guru ada tiga penyebab. Pertama, siswa kurang bisa memahami bahasa atau kalimat yang ada pada soal sehingga siswa tidak mengetahui apa yang harus diselesaikan. Kedua siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketiga siswa lemah pada sifat-sifat bangun datar serta menentukan keliling dan luas bangun datar. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengikuti masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti computer, alat peraga, atau media lainnya. (Chaeriyah, 2010 :3-6).

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Yapita Surabaya, bahan ajar matematika bagi siswa SMP yang menggunakan kurikulum 2013 masih terbatas, yaitu hanya menggunakan buku induk yang telah disediakan oleh Kemendikbud. Sehingga dalam proses pembelajaran banyak dari mereka yang menggunakan bahan ajar berupa buku-buku yang menggunakan kurikulum lama yang di dalamnya dominan menyajikan rumus-rumus tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pemahaman mengenai suatu konsep matematika.

Penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran dapat membantu efektif guru mengelola dengan baik proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat dalam mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Mengingat kemampuan siswa yang heterogen. Tidak menutup kemungkinan ada siswa yang lebih abstrak diperlukan suatu media .

Mengenalkan objek yang lebih abstrak diperlukan suatu media pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan media jam bangun datar, sebab media jam bangun datar merupakan alat peraga matematika yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi bangun datar. Media bangun datar memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah mudah diaplikasikan, mudah di buat dan lebih meningkatkan kephahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan. Agar media pembelajaran ini lebih efektif maka dibutuhkan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran yang tepat salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok di mana setiap siswa yang ada dan jika memungkinkan berasal dan ras, budaya, suku yang berbeda. Selain itu, model pembelajaran kooperatif juga mengutamakan kerja sama dalam menyesuaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, belajar berfikir kritis, menyampaikan pendapat, memberikan kesempatan

menyalurkan kemampuan. membantu belajar, menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman.

Menurut Slavin mengemukakan gagasan utama *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini memilih pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa bekerja bersama-sama dalam kelompok, saling membantu, saling berbagi ide dan diskusi untuk menyelesaikan materi atau tugas yang diberikan kepada siswa, sehingga siswa terlibat aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan yang akan dipelajari dan guru bertindak sebagai fasilitator.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievements Divisions (STAD) dengan Media Jam Bangun Datar pada Materi bangun Datar SMP Kelas VII"

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika di kelas masih berpusat pada guru.
2. Kondisi kelas masih pasif saat proses pembelajaran matematika berlangsung.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian dibatasi:

1. Materi yang di ambil adalah bangun datar segi empat
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Yapita Surabaya
3. Sebagai uji coba dilaksanakan di SMP Yapita Surabaya

#### **1.4 Rumusan masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimanakah Pengembangan Media Jam Bangun Datar dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams-Achievement Divisions (STAD) pada Materi Bangun Data SMP kelas VII?"

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengembangan media jam bangun Media Jam Bangun datar dengan Model kooperatif tipe *student teams-Achievement Division* (STAD) pada materi Bangun Datar SMP Kelas VII.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian adalah :

1. Bagi guru, sebagai inovasi penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat.
2. Bagi sekolah, sebagai masukan dan dasar kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti Serta meningkatkan wawasan tentang alternatif pembelajaran sebagai calon guru di masa yang akan datang