

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan diharapkan bermutu untuk membentuk karakteristik bangsa yang intelek, maju dalam segala bidang, membentuk perilaku, etika dan moral yang baik sehingga dapat menjadi bekal dalam menghadapi era globalisasi yang kompetitif (Mujahidin, 2017). Adanya harapan pendidikan tersebut maka hampir semua bangsa berusaha meningkatkan kualitas pendidikan yang dimilikinya, termasuk Indonesia. Lampiran I Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari siswa disetiap jenjang pendidikan dan juga merupakan mata pelajaran yang telah dipelajari sejak siswa duduk dibangku Sekolah Dasar (SD). Matematika juga merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam sebuah pendidikan. Pentingnya peranan matematika juga dapat dilihat dari banyaknya jumlah jam mata pelajaran yang lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya.

Banyaknya jumlah jam mata pelajaran di sekolah relatif sama, begitu juga di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. Peneliti telah melakukan observasi di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurangnya apresiasi guru pada siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil aktivitas siswa pada pembelajaran tersebut masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dari banyaknya siswa yang jarang bertanya pada proses pembelajaran. Nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Hasil UTS siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya sebanyak 48,47% siswa sudah tuntas belajar dan 51,53% siswa tidak tuntas belajar.

Memperhatikan kondisi tersebut sangat diperlukan adanya rencana pembelajaran yang matang dalam sebuah pembelajaran matematika.

Guru sebagai pemimpin di kelas harus mampu menerapkan model dan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Chatib, 2016). Salah satu faktor yang dapat membantu guru dalam pembelajaran adalah penggunaan model dan media yang menarik dan inovatif. Model dan pembelajaran yang menarik dan inovatif juga dapat menjadikan siswa lebih semangat serta merasa tertarik mengikuti pembelajaran penuh dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Triani, 2014).

Pembelajaran aktif merupakan proses interaksi yang menjadikan siswa berperan aktif dalam interaksi dengan guru maupun antarsiswa. Realitas yang terjadi di lapangan masih memperlihatkan bahwa guru matematika kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam kegiatan proses belajar. Siswa yang belum berinteraksi dan kurang aktif pada kegiatan pembelajaran tidak dapat membentuk pengetahuannya sendiri. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi saja melainkan harus memiliki kemampuan untuk menguasai kelas atau dalam menerapkan model-model pembelajaran baru sehingga siswa tidak mengalami kebosanan serta dapat menemukan dan pengetahuan secara maksimal.

Hasil observasi menunjukkan beberapa dari guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini cenderung hanya didominasi oleh guru sementara siswa masih cenderung pasif. Salah satu model pembelajaran yang dapat memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat diskusi adalah *Think Pair Share* (TPS). Model pembelajaran *Think Pair Share* memberi kesempatan bagi siswa agar berpikir secara mandiri, berdiskusi dalam kelompok pasangan, dan saling berbagi gagasan dengan kelompok lainnya. Salah satu cara proses belajar menyenangkan adalah menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. *Flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar dan tulisan yang memungkinkan siswa

tertarik untuk memahami materi yang disampaikan (Istianah, Sudarmin, & Wardani, 2015). Media *flashcard math* cocok digunakan sebagai media yang dapat membuat belajar matematika lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hal ini diperkuat dengan adanya beberapa penelitian terdahulu yaitu (Ramadani, 2017) meneliti Pengaruh Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Penelitian tersebut diperoleh hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *ThinkPair Share* (TPS) dari pada tidak menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS).

Penelitian (Sari, 2015) tentang Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X Sma Negeri 6Yogyakarta diperoleh hasil belajar siswa meningkat dengan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti memilih judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Dengan Media *Flashcard Math* di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran matematika masih menggunakan model yang berpusat pada guru.
2. Pada proses pembelajaran siswa masih sedikit yang aktif.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa menjukkan 48,47% yang baru memenuhi KKM.

## **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini di batasi pada:

1. Materi pada penelitian ini adalah Segiempat yang terdiri dari bangun persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math* di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya?. Oleh karena itu peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif *Think PairShare* (TPS) dengan media *Flashcard Math* efektif?
2. Apakah aktivitas siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Mathe* fektif?
3. Apakah kemampuan guru mengajar di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math* efektif?
4. Apakah respon siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math* efektif?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan keefektifan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math* pada materi bangun datar segiempat, dengan menjabarkan tujuan khususnya untuk:

1. Mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar di kelas VII di SMP pada pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math*.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa di kelas VII di SMP pada pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math*
3. Mendeskripsikan kemampuan guru mengajar di kelas VII di SMP pada pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran kooperatif *Think PairShare* (TPS) dengan media *Flashcard Math*
4. Mendeskripsikan respon siswa di kelas VII di SMP pada pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan media *Flashcard Math*

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa manfaat yang ingin dicapai, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran dan media pembelaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
2. Bagi sekolah  
Penerapan metode pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) yang mengakomodasi penggunaan media *Flashcard Math* dapat memberikan manfaat dalam membangun motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam mengembangkan metode pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* melalui media *Flashcard Math* pada materi lain maupun bidang studi lain serta mampu memperbaiki kekurangan yang ada di media *Flashcard Math*.