

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembangunan nasional. Dalam pembangunan nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia serta dituntut untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi guna menjamin pelaksanaan dan kelangsungan pembangunan (Hermawan, 2007: 1). Untuk itu perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan, dengan meningkatkan mutu pendidikan akan membentuk sumber daya manusia yang lebih tinggi.

Sebagai tokoh yang berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, harus memiliki kompetensi atau kemampuan baik. Menurut Cooper (dalam Rohani 2004: 70) guru memiliki empat kompetensi yang dipersyaratkan yaitu; (1) pengetahuan belajar dan tingkah laku manusia (siswa); (2) memiliki sikap tepat terhadap diri sendiri, sekolah, siswa, teman sejawat dan mata pelajaran; (3) menguasai mata pelajaran yang diajarkan; (4) keterampilan teknis dalam mengajar.

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa seorang guru dituntut memiliki strategi pembelajaran yang baik, menguasai berbagai metode pembelajaran, dan dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat menunjukkan aktivitas belajar yang baik. Dengan

demikian sudah seharusnya seorang guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang baik dan bermakna, yang dapat memaksimalkan penguasaan pengetahuan materi terhadap peserta didiknya. Berkaitan dengan masalah peningkatan mutu pendidikan yang menjadi tanggung jawab guru sebagai pengajar tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan Indonesia, masih banyak yang mengandalkan cara-cara lama dalam penyampaian materinya seperti penggunaan metode ataupun strategi pembelajaran yang dominan ceramah, tidak menggunakan alat peraga dan yang paling sulit diubah adalah pendekatan pembelajaran yang bersifat klasikal. Demikian juga dengan ukuran keberhasilan suatu pembelajaran yang hanya dilihat dari segi hasil atau prestasi belajar.

Terkait dengan tuntutan implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) saat ini, kondisi utama yang harus tercapai adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan maksimal dan dapat memberikan respon aktif dalam proses pembelajaran. Proses belajar peserta didik merupakan salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur menarik atau tidaknya proses pembelajaran serta tercapai atau tidaknya hasil belajar yang diharapkan sebagai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru. Menurut Gagne (dalam Suwarjo 2008: 36) belajar akan terjadi dengan baik apabila dilaksanakan melalui proses yang baik. Mengacu dari pendapat tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran haruslah bersifat menyeluruh dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga

melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik fisik, mental maupun emosional.

Dalam standar isi kurikulum mata pelajaran Matematika sekolah dasar (SD) tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membentuk kemampuan bernalar pada diri siswa yang tercermin melalui kemampuan berfikir kritis, logis, sistematis dan memiliki sifat objektif, jujur, dan disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain maupun dalam kehidupan sehari-hari (Rachmadi, 2004: 1). Demikian juga dalam pelaksanaan pengajaran matematika harus menciptakan suasana pembelajaran matematik yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan cara memaksimalkan penguasaan berbagai sarana dan prasarana yang ada.

Dalam mencapai tujuan tersebut, sudah selayaknya seorang guru dapat mendayagunakan seluruh kemampuannya guna mewujudkan kondisi pembelajaran yang diharapkan. Salah satu upaya dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran yakni dengan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat menempatkan siswa dala posisi aktif belajar, serta dengan menggunakan alat peraga yang sesuai dengan kebutuhan dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.

Sementara itu, berdasarkan pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan di SDN 02 Margasari Labuhan Maringgai kelas V dalam mata pelajaran Matematika ditemukan, proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi membosankan, kurang menarik, dan kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan pengamatan langsung pada proses pembelajaran peneliti juga melakukan studi dokumentasi hasil belajar mata pelajaran Matematika, diperoleh nilai rata-rata siswa 58,67 dengan nilai terendah 47,50 dan nilai tertinggi 87,50 dengan keterangan, banyaknya siswa yang belum tuntas belajar yaitu 23 siswa dan yang telah tuntas hanya 15 siswa (kurang dari 50%), dengan kriteria ketercapaian minimum yang telah ditentukan sekolah, yaitu 60,00).

Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan tersebut, menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yakni pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, serta hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketercapaian minimum yang telah ditentukan. Untuk itu perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, serta berkontribusi dengan baik di dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki masalah yang terjadi adalah dengan menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN 02 Margasari Labuhan Maringgai Lampung Timur. Strategi pembelajaran yang diduga sesuai adalah penggunaan strategi *cooperative learning* tipe STAD, karena dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD siswa diberi kesempatan bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah secara bersama. Slavin (dalam Isjoni 2009: 51) menjelaskan bahwa, *cooperative learning* tipe STAD menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Pelaksanaan strategi *cooperative learning* tipe STAD dikonstruksi dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Pembagian siswa dalam kelompok mempertimbangkan kriteria akademik. Untuk menuntaskan materi pelajaran setiap tim menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS), kemudian mereka saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran melalui diskusi secara berkelompok. Setiap pertemuan siswa diberi kuis. Kuis diberi skor dan skor kuis tersebut digunakan untuk menentukan skor perkembangan tiap individu.

Sebagai upaya peningkatan pembelajaran Matematika kelas V di SDN 02 Margasari Labuhan Maringgai Lampung Timur, diadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi *cooperative learning* tipe STAD. Penerapan strategi *cooperative learning* tipe STAD, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran Matematika kelas V di SDN 02 Margasari Labuhan Maringgai Lampung Timur.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah strategi *cooperative learning* tipe STAD dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika kelas V SDN 02 Margasari Labuhan Maringgai Lampung Timur?

2. Bagaimanakah strategi *cooperative learning* tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas V SDN 02 Margasari Labuhan Maringgai Lampung Timur?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan proses pembelajaran Matematika melalui strategi *cooperative learning* tipe STAD.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui strategi *cooperative learning* tipe STAD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa, dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap matematika serta meningkatkan pemahaman konsep matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pemilihan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan dapat meningkatkan profesionalisme sebagai guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

3. Sekolah, untuk memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.
4. Peneliti, yaitu dapat memberikan wawasan serta pengalaman tentang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD, sehingga kelak menjadi guru profesional
5. Teoritis, sebagai kajian teoritis dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran matematika.