

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Era globalisasi saat ini ditandai dengan ilmu teknologi yang berkembang dengan sangat cepatnya. Ilmu pengetahuan menjadi bagian terpenting di dalamnya. Yang tentunya juga akan berpengaruh terhadap perkembangan manusia seutuhnya. Untuk memenuhi hal tersebut, manusia dituntut agar selalu mengikuti perkembangan zaman agar dapat memenuhi tuntutan dan harapan dunia.

Indonesia sebagai negara berkembang sedang giat-giatnya melakukan pembangunan diberbagai infrastruktur yang ada, tidak ketinggalan juga dalam bidang pendidikan. Pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas guru demi terwujudnya tujuan pendidikan nasional secara makro, yaitu membentuk organisasi pendidikan yang bersifat otonom sehingga mampu melakukan inovasi dalam pendidikan untuk menuju suatu lembaga yang beretika, selalu menggunakan nalar, berkemampuan komunikasi sosial yang positif dan memiliki sumber daya manusia yang sehat dan tangguh.<sup>1</sup>

Berbagai upaya dilakukan untuk membangun pendidikan, khususnya pendidikan 9 tahun. Penataran, pengembangan dan pematapan pemerolehan kesempatan wajib belajar serta peningkatan mutu pendidikan. Perlu adanya

---

<sup>1</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), hal. 15

dukungan atau kerjasama yang baik antara semua komponen yang terlibat dalam dunia pendidikan. Karena dengan adanya kerjasama yang baik maka semua akan berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mencapai pendidikan 9 tahun seorang siswa perlu adanya dukungan dari sekitarnya, diantaranya orang tua sebagai motivator yang utama. Dengan ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya.<sup>2</sup> Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Hal ini sesuai hadits yang berbunyi “Tuntutlah ilmu pengetahuan dari sejak bayi sampai masuk liang lahat”<sup>3</sup> dan “ Tuntutlah ilmu pengetahuan sekalipun sampai ke negeri Cina”.<sup>4</sup> Dari kedua hadits tersebut, sangat jelas bahwa belajar tidak dibatasi oleh ruang ataupun dibatasi oleh waktu.

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.<sup>5</sup> Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Maka dapat dikatakan, jika seseorang belajar tekun dengan indikator seseorang tersebut sering membaca buku namun tidak terjadi perubahan pada seseorang tersebut maka dia bukanlah si pembelajar atau dia gagal dalam proses belajar. Belajar adalah proses berfikir, memahami dan sampai akhirnya merubah perilaku seseorang.

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Jaya, 2007) , hal. 15

<sup>3</sup> Hidayat Ika Rochdjatun, *Ilmu Pengetahuan Modern dan Agama Islam*, (Malang: Avecenna, 1981), hal. 21

<sup>4</sup> Ibid., hal. 21

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hal. 36

Keterampilan berfikir merupakan suatu kebutuhan, karena dengan keterampilan tersebut seseorang akan memiliki kunci-kunci dalam penyelesaian masalah, menyaring informasi, pencapaian prestasi atau pembentukan kepribadian. Dimana salah satu dari keterampilan berfikir dapat terlihat pada hasil belajar Matematika. Hasil belajar Matematika sangatlah penting bagi siswa sekolah dasar karena akan selalu digunakan mereka seumur hidupnya.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab, matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Sejarah menunjukkan bahwa matematika dibutuhkan manusia.<sup>6</sup> Bisa dibayangkan jika di dunia ini tidak ada Matematika? Kita tidak akan bisa mendengarkan radio, melihat televisi naik kereta api, motor, mobil atau pesawat terbang, kita juga tidak akan bisa berkomunikasi dengan orang yang kita inginkan lewat telepon atau handphone. Apa yang akan terjadi jika orang Trenggalek mengatakan bahwa  $2 + 3 = 5$ , orang Tulungagung mengatakan  $2 + 3 = 10$  sedangkan orang Jakarta mengatakan bahwa  $2 + 3 = 6$ . Atau seorang penjual mengatakan  $10.000 + 1.000 = 11.000$  sedangkan pembeli mengatakan  $10.000 + 1.000 = 111.000$ . Betapa kacaunya dunia ini seandainya orang tidak bisa berhitung secara sederhana, tidak bisa memahami harga suatu barang di pasar, tidak bisa menghitung secara tepat berapa uang yang harus dibayarkan untuk membeli suatu barang serta berapa kembalian yang harus diterima untuk pembayaran suatu barang tersebut. Hal-hal tersebut membuktikan betapa

---

<sup>6</sup> Moch Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 65

pentingnya matematika untuk kehidupan manusia, bahkan manusia tidak bisa hidup tanpa bermatematika. Mau tidak mau kita harus menguasainya agar kita tidak tertipu sehingga menimbulkan kerugian dalam kehidupan kita.

Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan perkembangan sains dan teknologi. Namun demikian, hal ini tidak disadari oleh sebagian kecil siswa, sehingga pembelajaran Matematika hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, menghafalkan rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna sebenarnya tentang tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.

Padahal secara detail dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 dijelaskan bahwa tujuan pelajaran Matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Melihat dari tujuan pelajaran matematika sekolah di atas dapat kita ketahui bahwa pemahaman konsep matematika, melakukan manipulasi matematika, dan mengomunikasikan gagasan dengan simbol matematika sangat diutamakan. Karena lewat kemampuan tersebut dapat meningkatkan daya berfikir siswa sehingga siswa lebih mudah mengingat materi kemudian lebih memahaminya.

Kenyataan yang ada saat ini ternyata matematika dianggap sebagai momok yang sangat menakutkan oleh siswa. Matematika justru dianggap sebagai disiplin ilmu yang sangat sulit. Hal ini terlihat dari keluh kesah siswa jika sedang berhadapan dengan mata pelajaran matematika. Ternyata hal yang sama juga diungkapkan oleh guru yang seharusnya dapat memberikan pencerahan terhadap matematika dikalangan siswanya.

Proses belajar mengajar mempunyai empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa yaitu: bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek belajar. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga melemahnya

---

<sup>7</sup> Ibid., hal. 36

satu komponen atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal. Media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan. Disamping itu guru harus bisa menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat sehingga anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru karena guru sebagai subjek pembelajaran.

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru.<sup>8</sup> Karena guru merupakan salah satu komponen yang langsung terjun ke lapangan dalam menjalankan tugasnya yaitu mengajar. Sehingga akan terjadi interaksi komunikasi antara guru dan siswa yang akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dari sinilah kreativitas guru sangat diharapkan. guru dituntut untuk selalu dapat menemukan inovasi-inovasi agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai yang diharapkan.

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar mempunyai beberapa indikator, diantaranya: mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan,

---

<sup>8</sup> Usman, et. all, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press 2002), hal. 1

mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu.<sup>9</sup>

Tenaga pendidik haruslah kreatif dan profesional, harus mampu menggunakan pengetahuan dan kecakapannya dalam memilih pendekatan, model dan strategi pembelajaran serta menggunakan metode ataupun alat pengajaran yang dapat memberi perhatian yang cukup terhadap pemahaman siswa pada konsep matematika, sehingga membawa perubahan dalam tingkah laku anak didiknya.<sup>10</sup>

Guru matematika dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikannya supaya siswa mejadi tertarik yang pada akhirnya siswa akan semakin antusias terhadap pelajaran matematika. Karena kegiatan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu *faktor internal* (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa baik bersifat fisiologi maupun psikologis, *faktor eksternal* (faktor dari luar diri siswa) yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi kegiatan.<sup>11</sup>

Kenyataannya, di lapangan sangat jarang dijumpai guru yang merencanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan nyata yang mengaktifkan siswa, karena mereka menganggap pembelajaran

---

<sup>9</sup> Depdiknas, *Pedoman Pengembangan Silabus*, (Jakarta: 2004), hal. 13-14

<sup>10</sup> Lisnowati Simanjuntak, dkk, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal. 35

<sup>11</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 144

yang demikian tidak bermanfaat, membingungkan dan menyita banyak waktu. Di samping itu kenyataan menunjukkan bahwa bekal kemampuan matematika dari guru SD masih kurang memadai. Sehingga tidaklah mengherankan jika pembelajaran matematika yang dikelolanya menjadi kurang maksimal. Oleh sebab itu perlu kiranya guru SD diberikan bekal alternatif contoh rencana pembelajaran untuk dijadikan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan pendekatan nyata.

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.<sup>12</sup> Model pembelajaran menurut Joyce adalah:

“Suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”<sup>13</sup>.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model dan proses pembelajaran akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung.

---

<sup>12</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Alfabeta: Bandung, 2009), hal. 175

<sup>13</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hal. 5

Tentunya dalam memilih model pembelajaran seorang guru harus bertindak selektif mungkin guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Seorang peserta didik akan lebih mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru jika mereka merasakan kesenangan ketika menjalankan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran konvensional (tradisional) yang kurang efektif cenderung akan menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga akan dapat menimbulkan dampak terhadap hasil belajar. Pada sistem pengajaran tradisional, penggunaan sumber pembelajaran masih terbatas pada informasi yang disampaikan oleh guru dan ditambah sedikit dari buku.<sup>14</sup>

Sekarang ini berkembang model-model pembelajaran matematika baru yang dimaksudkan untuk memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk belajar aktif. Dapat juga dikatakan model-model tersebut untuk mengupayakan agar model pembelajaran yang terpusat pada guru berubah terpusat pada siswa.

Kita tahu dalam kehidupan sehari-hari bahwa anak/siswa akan lebih mudah menerima informasi jika informasi disampaikan dalam bahasa yang dipahami dan disampaikan oleh orang yang memiliki umur sama atau sebaya. Hal ini dikarenakan mereka memiliki harga diri atau kematangan, kebijaksanaan atau pengalaman yang tidak jauh berbeda, sehingga mereka akan suka rela menerima ide-ide atau gagasan dari temannya yang sekaligus gurunya tersebut. Pemerolehan informasi dari teman sebaya ini dapat dirangkai

---

<sup>14</sup> Suwarna, et. all, *Pengajaran Mikro*, (Jakarta: Tiara Wacana, 2006), hal. 115

dalam suatu model pembelajaran. Model tersebut adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Pada model pembelajaran ini siswa dilatih untuk bekerjasama menularkan informasi/ilmu yang diperoleh kepada siswa lainnya dalam satu kelompok agar mampu bersaing dengan kelompok-kelompok lain. Dengan adanya penilaian kelompok dan kuis individu, secara tidak langsung siswa akan berupaya memberikan segala informasi kepada temannya yang ketinggalan agar mampu mendongkrak prestasi kelompok.

Berdasarkan pengamatan awal, selama ini proses pembelajaran Matematika di SDN V Jombok Pule Trenggalek jarang sekali menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian dan keaktifan seluruh siswa di kelas. Hanya beberapa siswa saja yang aktif dan sebagian besar siswa yang lain kurang memahami materi Matematika yang diajarkan guru. Adapun hasil belajar matematika pada ujian semester ganjil, 40% nilainya rendah dan faktor yang mempengaruhinya yaitu sekolah kurang memperhatikan tahap perkembangan intelektual siswa dan hanya mengejar target agar siswa mampu dalam pelajaran matematika serta jarang guru menggunakan model pembelajaran yang menarik minat siswa.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Wawancara pra penelitian dengan Bapak Sujini guru matematika kelas IV SDN V Jombok Pule Trenggalek pada tanggal 18 Januari 2014

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis mengambil sebuah judul untuk penelitian ini **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN V Jombok Pule Trenggalek”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SDN V Jombok Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat kelas IV SDN V Jombok Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SDN V Jombok Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Mendiskripsikan pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SDN V Jombok Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan bagaimana cara mengatasi permasalahan yang di hadapi guru dalam pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan operasi hiung bilangan bulat dengan menawarkan obat yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. Guru SDN V Jombok Pule Trenggalek

Memberikan pengalaman cara belajar yang aktif, menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Siswa SDN V Jombok Pule Trenggalek

Bagi siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami operasi hitung bilangan bulat.

c. Kepala SDN V Jombok Pule Trenggalek

Dapat memberikan masukan dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pengajaran Matematika di kelas.

d. Pembaca/peneliti selanjutnya

Bagi pembaca, dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut.

e. Perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa lainnya.

## E. Sistematika Penulisan Skripsi

Agar dalam pembahasan skripsi ini bisa mendapatkan gambaran yang jelas dan menyeluruh, maka sistematika pembahasannya adalah dibuat perbab. Dalam skripsi yang peneliti susun ini terdiri dari 5 bab dan pada tiap-tiap bab terdiri dari sub-sub bab sebagai perinciannya. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

*Bagian awal*, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, daftar isi dan abstrak.

*Bagian inti*, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain:

Bab I Pendahuluan, yang meliputi a. Latar Belakang, b. Rumusan Masalah, c. Tujuan Penelitian, d. Manfaat Penelitian, e. Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, yang meliputi: a). Landasan Teori, yang berisi beberapa uraian yang terdiri dari; tinjauan tentang belajar, tinjauan tentang matematika, tinjauan tentang hasil belajar, tinjauan tentang model pembelajaran, tinjauan tentang model pembelajaran kooperatif, tinjauan tentang model pembelajaran kooperatif tipe STAD, tinjauan tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, implementasi pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat; b). Penelitian Terdahulu; c). Hipotesis Tindakan; d). Kerangka Pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi: a). Jenis Penelitian; b). Lokasi Penelitian; c). Kehadiran Peneliti; d). Data dan Sumber Data; e). Teknik Pengumpulan Data; f). Teknik Analisis Data; g). Pengecekan Keabsahan Data; h). Indikator Keberhasilan; i). Tahap-Tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang meliputi: a). Deskripsi Hasil Penelitian; b). Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi/saran-saran.

*Bagian akhir* terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan/skripsi, surat ijin penelitian, surat pernyataan telah melakukan penelitian, dan daftar riwayat hidup.