

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu sehingga memajukan daya pikir manusia.¹ Matematika merupakan suatu ilmu yang mengkaji cara berhitung atau mengukur sesuatu dengan angka, simbol/jumlah. Dalam Al-Quran pun memberikan motivasi untuk mempelajari matematika, seperti yang tertuang dalam Qs. Yunus ayat 5.

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ

وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Artinya: 5. *Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkannya mazilah-mazilah tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.*²

¹Herman Hudojo, *Strategi mengajar belajar matematika*, (Malang : IKIP Malang, 1990), hal. 1

²Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung : PT Sygma Examedia Arkanluma, 2009), hal. 208

Berdasarkan ayat di atas Allah SWT memberikan penjelasan dan motivasi untuk mempelajari perjalanan bulan agar mengetahui bilangan tahun dan perhitungann (waktu). Mempelajari perjalanan bulan untuk menegetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu) diperlukan ilmu matematika, karena pada dasarnya bilangan tahun dan perhitungan (waktu) merupakan unsur-unsur yang ada dalam ilmu matematika. Sehingga dari sini dapat disimpulkan bahwa mempelajari ilmu matematika akan memiliki manfaat di dalam kehidupan nyata. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep dalam matematika digunakan untuk membantu perhitungan, penilaian, peramalan, dan sebagainya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu ada dalam satuan sistem pendidikan. Oleh karena itu di Indonesia, sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, bahkan sejak *Play Group* atau sebelumnya (*Baby School*), syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan.³ Atas dasar itulah, pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik sejak SD, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemaampuan bekerjasama. Kopetensi ini diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang ada di sekitarnya.⁴

Peserta didik yang menguasai matematika dengan baik tidak lepas dari menjalani proses pendidikan dengan baik pula, mulai dari bangku sekolah sampai kuliah. Matematika juga merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas

³Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *MATEMATICAL INTELLIGENGE Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2007), hal. 43

⁴Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *MATEMATICAL INTELLIGENGE....*hal. 52

kalau dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Herman mengatakan kegiatan pembelajaran matematika seyogyanya juga tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain. Karena peserta didik yang belajar matematika itu pun berbeda-beda pula kemampuannya, maka kegiatan pembelajaran haruslah diatur sekaligus memperhatikan peserta didik dan hakekat matematika.⁵

Dari uraian di atas berarti dapat disimpulkan, bahwa matematika memang merupakan salah satu mata pelajaran yang khusus kalau dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu mata pelajaran matematika mempunyai keistimewaan dengan jumlah frekuensi jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Akan tetapi hingga saat ini, masih banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, kurang menarik, membosankan, rumit, sulit, dan selalu identik dengan perhitungan. Anggapan-anggapan seperti inilah yang mengakibatkan siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika, padahal matematika diajarkan diberbagai jejang pendidikan. Oleh karena itu seorang guru harus berupaya menyediakan dan mempersiapkan segala fasilitas belajar matematika yang memadai, sehingga tanggapan negatif siswa terhadap matematika menjadi berkurang dan siswa menjadi senang serta mempunyai minat khusus untuk mempelajari matematika.

Pada dasarnya belajar matematika itu adalah belajar konsep, oleh karena itu kita perlu berhati-hati dalam menanamkan konsep-konsep matematika kepada peserta didik. Dengan demikian seorang guru semestinya tidak keliru dalam

⁵Herman Hodojo, *Strategi mengajar belajar...*, hal. 1

mengajarkan konsep-konsep matematika kepada peserta didik. Ini menunjukkan bahwa matematika bersifat abstrak, yaitu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak dan penalarannya deduktif. Begle menyatakan bahwa, sasaran atau objek penelaahan matematika adalah fakta konsep, operasi dan prinsip.⁶

Konsep matematika abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan agar tersimpan dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan selalu diingat dalam pola pikir dan pola tindakanya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran yang lebih kreatif, bukan hanya sekedar hafalan atau mengingat saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Pepatah cina mengatakan, “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti.”⁷

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa dapat menghitung proses matematika namun konsep yang ada tidak dimiliki dengan baik. Siswa dapat melakukan penghitungan pada operasi perkalian atau pembagian dengan benar tanpa mengetahui mengapa prosesnya seperti itu. Disamping itu, kesulitan siswa dalam menyelesaikan tugas matematika berbentuk esai (soal cerita) sering diakibatkan oleh kesulitan siswa memahami isi soal itu.⁸ Dalam menyelesaikan suatu masalah matematika diperlukan pemahaman konsep. Pemahaman konsep adalah pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Oleh karena itu siswa yang tidak

⁶Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang, 2005), hal. 35

⁷Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 2

⁸Dwi Priyonto Utomo, *Pengetahuan Konseptual dan Prosedural Dalam Pembelajaran Matematika* (makalah pada seminar nasional matematika dan pendidikan matematika UMM tgl 30 Januari 2010)

memahami konsep matematika dengan baik akan sulit memahami definisi atau teorema matematika yang sudah ada, siswa mengerti maksud dari teorema itu tapi bingung ketika disuruh untuk membuktikan dan mengaplikasikan teorema itu dalam soal matematika.

Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah, harus didukung dengan menyusun konsep kurikulum matematika yang digunakan secara jelas dan terarah.⁹ Sehingga proses pembelajaran matematika dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan yang lebih penting, pembelajaran matematika dapat digunakan untuk mendukung perkembangan sains dan teknologi, dan bidang-bidang lainnya. Pembelajaran matematika di sekolah tidak dapat lepas dari pendekatan yang digunakan oleh guru. Pendekatan tersebut biasanya dipengaruhi oleh pemahaman guru tentang sifat matematika, bukan oleh apa yang diyakini paling baik dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Penyajian matematika harus diupayakan dengan cara yang lebih menarik, agar siswa mengenal matematika secara utuh.

Uno mengatakan Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Artinya, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, yaitu yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Namun, perlu diingat bahwa tidak satu pun strategi pembelajaran yang paling sesuai untuk semua situasi dan kondisi yang berbeda, walaupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sama. Artinya, dibutuhkan kreativitas dan

⁹Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *MATEMATICAL INTELLIGENCE*...hal. 51

¹⁰Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 6

keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, yaitu yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis berupaya untuk membahas salah satu model pembelajaran inovatif, dengan harapan dapat membantu dalam pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan alat peraga kelip. *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme.¹¹ Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan stuktur kelompok yang bersifat *heterogen*.¹²

Menurut Slavin (1983) dan Stahl (1994), *Cooperative Learning* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *Cooperative Learning* harus ada “struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif”, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok.¹³ Disaping itu, pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk

¹¹Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *DESAIN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF Berbasis Konruktivistik*, (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2010), hal. 51

¹²Rusman, *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2011), hal. 202

¹³Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning : analisis model pembelajaran IPS*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hal. 4

berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok. Seperti apa yang dikatan Stahl (1994), bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.¹⁴

Berdasarkan pendapat para ahli dan uraian di atas dapat diketahui dan ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu usaha (proses belajar) yang bertujuan untuk mengubah tingkahlaku, pengetahuan dan keterampilan secara bersama-sama, bergotong royong atau berkelompok.

Salah satu tipe model pembelajaran *Cooperative Learning* yang akan dibahas oleh penulis yaitu *Cooperative Learning* tipe STAD. STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temanya di Universitas John Hopkin.¹⁵ Slavin mengatakan STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.¹⁶ Adapun komponen-komponen yang harus ada dalam STAD menurut Slavin yaitu presentasi kelas, tim/tahap kerja kelompok, kuis/tahap tes individu, tahap perhitungan skor, dan tahap pemberian penghargaan/rekognisi tim.¹⁷

¹⁴*Ibid*, hal. 5

¹⁵Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *DESAIN MODEL PEMBELAJARAN...* hal. 64

¹⁶Robert E. Slavin, *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2010), hal. 143

¹⁷*Ibid*, hal. 143

Setelah komponen-komponen itu telah terpenuhi dan Sebelum mengaplikasikan model pembelajarannya, tentunya seorang guru harus mempersiapkan terlebih dahulu apa yang diperlukan dalam penggunaan model pembelajaran tersebut barulah kemudian menerapkannya dalam proses pembelajaran. Persiapan penggunaan model pembelajaran STAD seperti yang dikatan Slavin yaitu terdiri dari materi, membagi siswa kedalam tim, menentukan skor wal dan membangun tim.¹⁸ Setelah komponen-komponen dan persiapan dalam STAD terpenuhi barulah kita menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun aplikasi STAD dalam kegiatan pembelajaran atau langkah-langkah STAD menurut Slavin yaitu mengajar, belajar tim, tes, dan rekognisi tim.¹⁹

Penggunaan startegi pembelajaran model *Cooperative Learning* tiap STAD tidak hanya secara konvensional, agar lebih menarik bisa menggunakan media pembelajaran alat peraga. Media pembelajaran adalah alat bantu berupa apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan atau materi ajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan alat peraga adalah alat untuk menerangkan atau mewujudkan konsep matematika. Benda-benda itu misalnya : batu-batuan dan kacang-kacangan untuk menerangkan konsep bilangan, kubus (bendanya) untuk menjelaskan konsep-konsep titik (sisi kubus), dan mewujudkan kubus itu sendiri; benda bidang beraturan untuk menerangkan konsep pecahan; muka sebuah gelas (untuk minum) untuk menerangkan konsep lingkaran dan lain-lain.²⁰ Sebagai alat

¹⁸*Ibid*, hal. 147

¹⁹*Ibid*, hal. 151

²⁰Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini*, (Bandung : Tarsito, 1990) hal. 46

bantu, media media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.²¹

Pembelajaran menggunakan alat peraga memungkinkan seorang guru menjadi lebih kreatif, hal ini terjadi karena seorang guru harus menyiapkan dan membuat terlebih dahulu alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan disiapkan. Pembelajaran menggunakan media alat peraga juga bisa sangat ekonomis karena mudahnya mencari bahan dan alat dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar kita seperti kertas, gabus, kaleng dan lain sebagainya yang sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan. Pembelajaran menggunakan media alat peraga juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa bukan hanya sekedar melihat dan mendengarkan akan tetapi siswa terlibat secara langsung pembelajaran menggunakan media alat peraga sehingga dapat menambah daya ingat siswa terhadap konsep matematika yang diajarkan.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar matematika siswa tersebut. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang memahami konsep dalam belajar matematika, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Dengan demikian bagaimana peristiwa terjadinya proses belajar akan menentukan hasil belajar seseorang.

²¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 122

Rendahnya hasil belajar siswa bukan hanya disebabkan dari siswa itu sendiri, melainkan juga proses belajar yang kurang sesuai. Sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan kreatif. Kurangnya interaksi guru dan siswa sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu kerjasama antara guru dan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga terjadi proses pembelajaran aktif dan kreatif serta siswa dapat mengerti konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Pada penelitian ini peneliti memilih SMPN 3 Kedungwaru sebagai tempat penelitian karena siswa pada sekolah ini masih mengalami kesulitan dalam belajar matematika dan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya siswa memahami konsep-konsep matematika yang ada. Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang inovatif tampaknya juga menjadi kendala dalam kemampuan pemahaman konsep-konsep matematika.

Penggunaan model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* STAD seperti uraian yang dibahas di atas diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Sehingga siswa tidak beranggapan lagi bahwa matematika bukan lagi pelajaran yang sulit dan menakutkan. Dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* STAD menggunakan media pembelajaran alat peraga kertas aljabar diharapkan siswa dapat mengerti dan memahami konsep-konsep matematika terutama konsep-konsep operasi hitung pecahan aljabar pada khususnya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka peneliti mengambil judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA KELIP TERHADAP HASIL BELAJAR PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 3 KEDUNGWARU TAHUN AJARAN 2015/2016” dengan harapan dapat mengetahui hasil belajar pemahaman konsep siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan alat peraga kelip terhadap hasil belajar pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru tahun ajaran 2015/2016 ?
2. Pengaruh apa saja yang nampak setelah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan alat peraga kelip dalam pembelajaran matematika di SMPN 3 Kedungwaru tahun ajaran 2015/2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif STAD dengan menggunakan alat peraga kelip terhadap pemahaman konsep matematika dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru tahun ajaran 2015/2016.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan alat peraga kelip terhadap hasil belajar pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru tahun ajaran 2015/2016.

E. Manfaat Penelitian

1. secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam meningkatkan hasil belajar pemahaman konsep matematika pada materi bangun datar segi empat jajargenjang dan belah ketupat, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan alat peraga kelip. Secara khusus hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pada pembelajaran matematika dengan bantuan alat peraga.

2. secara praktis

a. Bagi Siswa

sebagai pemicu dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

b. Bagi guru

Sebagai alternatif lain untuk membantu proses pembelajaran dalam materi segiempat dalam meningkatkan pemahaman konsep dan juga sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dan evaluasi mengenai media-media pembelajaran yang telah ada untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika pada umumnya dan pada materi segi tiga khususnya.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini sekolah yang dipilih adalah SMPN 3 Kedungwaru. variabel-variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan alat peraga kelip serta variabel terikatnya yaitu hasil belajar pemahaman konsep, sedangkan populasi atau subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru. Materi pokok yang diambil yaitu bangun datar segiempat jajargenjang dan belah ketupat

2. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup di atas kendala-kendala yang mungkin dialami oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan alat peraga kelip belum pernah diterapkan di SMPN 3 Kedungwaru. Keterbatasan waktu yang hanya terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap pertemuan hanya dua jam pelajaran (2 x 40 Menit), dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif STAD dengan menggunakan alat peraga kertas kelip menjadi tantangan sendiri bagi peneliti. Dari populasi seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru sampel yang diambil oleh peneliti hanyalah dua kelas yaitu kelas VII-A dan kelas VII-B.

G. Penegasan Konseptual dan Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul sekripsi ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

- a. Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual atau pola yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu usaha (proses belajar) yang bertujuan untuk mengubah tingkahlaku, pengetahuan dan keterampilan secara bersama-sama, bergotong royong atau berkelompok.
- c. *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.²²
- d. Alat Peraga adalah alat untuk menerangkan atau mewujudkan konsep matematika.²³ Alat peraga dapat membuat siswa mampu menguasai konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga dalam membelajarkan matematika kepada siswa masih diperlukan azas peragaan. Ketika proses pembelajaran berlangsung sudah seharusnya menggunakan model atau benda nyata yaitu alat peraga yang dapat digunakan sebagai jembatan bagi siswa untuk berpikir abstrak yang berkaitan dengan topik-topik tertentu yang dapat membantu pemahaman terhadap siswa.

²²Robert E. Slavin, *COOPERATIVE LEARNING...*, hal. 143

²³Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern...*, hal. 46

- e. *kelip* atau kertas lipat adalah alat peraga yang terbuat dari kertas (bisa kertas warna, manila dan sebagainya) yang berbentuk segi empat kemudian diberi garis putus-putus dan dapat dilipat sehingga membentuk bangun segi empat jajargenjang dan belah ketupat.
- f. Pemahaman konsep adalah pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.²⁴ Sedangkan Van De Walle mengemukakan bahwa pemahaman konsep memuat relasi-relasi (antar konsep matematika) dan keterkaitan relasi tersebut dengan konsep matematika yang lain.²⁵
- g. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁶ Menurut Purwanto hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam prilakunya.²⁷

2. Definisi Operasional

Utuk mengetahui hasil belajar pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga. Pada langkah awal guru menjelaskan materi materi segiempat dengan menggunakan alat peraga. setelah itu siswa dikelompokam kedalam kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang siswa, kemudian masing-masing kelompok diberikan LKS dan

²⁴Heruman, *Model Pembelajaran Matematika...*, hal. 3

²⁵Dwi Priyono Utomo, *Pengetahuan Konseptual dan Prosedural Dalam Pembelajaran Matematika*, (Makalah Pada Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMM tgl 30 januari 2010)

²⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22

²⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 38

Selanjutnya hasil kerja kelompok dipresentasikan di depan kelas oleh masing-masing perwakilan kelompok. setelah selesai kerja kelompok guru meminta siswa untuk duduk seperti semula dan diberikan soal post tes individu, setelah selesai guru bersama murid menarik kesimpulan akhir. Hasil belajar pemahaman konsep matematika siswa dapat diperoleh dengan menggunakan tes tertulis berupa LKS kegiatan kelompok dan tes tulis individu. pada tes ini guru dapat mengetahui keberhasilan model pembelajaran kooperatif STAD dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga. Dengan bantuan Alat peraga diharapkan model pembelajaran kooperatif STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

H. Sistematika Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan alat peraga kelip terhadap hasil belajar pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMPN 3 kedungwaru tahun ajaran 2015/2016”. Dengan sistematika penyusunan skripsi sebagai berikut.

Bagian awal, terdiri dari: (1) Halaman sampul, (2) Halaman judul, (3) Halaman persetujuan, (4) Halaman pengesahan, (5) Motto, (6) Persembahan, (7) Kata pengantar, (8) Daftar isi, (9) Daftar gambar, (10) Daftar lampiran dan (11) Abstrak.

Bagian utama (inti) terdiri dari :

Bab (I) ini merupakan gambaran dari isi keseluruhan skripsi yang meliputi: a) Latar Belakang, b) Rumusan Masalah penelitian, c) Tujuan

Penelitian, d) Hipotesis Penelitian, e) Kegunaan Penelitian, F) Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian, G) Penegasan Konseptual dan Definisi Oprasional, G) Sistematika Skripsi.

Bab (II) merupakan kerangka pemikiran yang meliputi beberapa sub bab yaitu: a) Pembelajaran Mtematika, b) Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooeratif Tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD), c) Tinjauan Tentang Alat Peraga Kelip, d) Hasil Belajar, e) Pemahaman Konsep, f) Tijauan Materi Segi Empat, g) Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) Menggunakan Alat Peraga Kelip Terhadap Materi Bangun Bangun Segi Empat Jajargenjang dan Belah Ketupat, h) Kajian Penelitian Terdahulu, i) Kerangka Berfikir Penelitian.

Bab (III) membahas tentang metode penelitian yang meliputi beberapa sub bab yaitu: a) Pendekatan Dan Jenis Penelitian, b) Populasi, Sampling, Dan Sampel Penelitian, c) Sumber Data dan Variabel Penelitian, d) Teknik Pengumpulan Data, e) Instrumen Penelitian, f) Analisis Data.

Bab (IV) membahas Tentang hasil penelitian a) deskripsi latar belakang keadaan obyek, b) penyajian data dan analisis data, c) pengujian hipotesis.

Bab (V) membahas tentang a) hasil penelitian.

Bab (VI) membahas tentang a) kesimpulan, b) saran.