

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2011: 28). Belajar merupakan keseluruhan proses yang berlangsung dalam kehidupan individu. Proses tersebut diarahkan untuk perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku individu akan sangat bergantung kepada pengalaman dan latihan seseorang. Sudah menjadi harapan setiap orang bahwa perubahan tersebut seharusnya berwujud perubahan yang lebih baik. Karena perubahan yang lebih baik akan mendorong seseorang untuk menjalankan proses hidupnya dengan lebih baik pula. Pemikiran seperti ini, jika dikaitkan dengan konteks belajar yang dilakukan oleh siswa, maka perubahan tersebut akan bermuara pada konsep hasil belajar.

Hasil belajar adalah keseluruhan hasil yang diperoleh siswa ketika melakukan sesuatu aktivitas belajar di sekolah. Ukuran dari hasil belajar tersebut dilihat pada perolehan nilai akhir. Bahan pelajaran hendaknya disajikan dengan cara yang menarik sehingga rasa ingin tahu peserta didik terhadap bahan pembelajaran meningkat. Bukan jamannya lagi seorang guru hanya mengandalkan ceramah dalam menyampaikan materi. Guru diuntut untuk aktif dan kreatif membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Peran guru dalam proses pembelajaran harus menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa untuk belajar aktif, membentuk makna dan bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Siswa membangun pemikiran secara aktif, artinya bahwa belajar suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa melalui beragam peran serta guru tersebut, maka diharapkan siswa bukan hanya mendapatkan bekal berupa ilmu pengetahuan belaka, tetapi pengalaman secara aktif untuk mendalami materi pembelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mampu bekerja sama (Depdiknas, 2006). Tujuan pembelajaran matematika adalah dapat memahami konsep matematika menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut, dan membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin (KTSP, 2006). Akan tetapi, masih banyak ditemukan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model ceramah sehingga siswa beranggapan bahwa matematika bersifat abstrak dan susah dipahami. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada model yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan model ceramah dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Sehingga siswa kurang kreatif dalam pembelajaran. Akibatnya sasaran hasil belajar siswa seperti yang ditegaskan di dalam kurikulum belum dapat dicapai secara optimal.

Hasil belajar matematika di sekolah sangat rendah karena kurangnya pembelajaran yang menarik. Hal ini merupakan hal wajar yang dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Rendahnya hasil belajar matematika di sekolah sering diprediksikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Prediksi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, karena kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas bahkan siswa sendiri tidak memiliki minat di dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang di berikan oleh guru tersebut. Permasalahan yang terjadi pada penyampaian mata pelajaran matematika biasanya di karenakan penggunaan model yang tidak sesuai.

Permasalahan yang lazim dialami pendidik adalah bagaimana memberikan pelajaran yang bermakna, pengalaman yang diperoleh peserta didik. Dengan pelajaran bermakna, pengalaman yang diperoleh peserta didik sewaktu-waktu dapat dimunculkan kembali. Pengalaman belajar yang diperoleh peserta

didik dalam belajar dan sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan. Namun, perlu diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam menangkap pelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari luar maupun faktor dari dalam diri siswa itu sendiri (Slameto, 2010:5). Cara mengajar guru juga memberikan dampak untuk keberhasilan siswa di dalam proses belajar mengajar. Untuk itu pemilihan model yang tepat pada saat mengajar sangat diperlukan. Model pengajaran yang baik hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi pokok yang akan disampaikan. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan untuk peserta didik secara efektif (Slameto, 2010:54)

Model *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih menekankan pada adanya interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai hasil yang maksimal (Isjoni, 2012:51).

Pembelajaran STAD yang didasari pada kerja kelompok atau diskusi memang dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam kerja sama. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan teori belajar Dienes yang mengutamakan benda konkrit sebagai medianya dan sebuah permainan dengan beberapa aturan dalam pengemasannya (*Dienes Games*). Dengan menggunakan benda konkrit dan belajar sambil bermain, siswa dapat lebih mudah memahami suatu keadaan atau materi yang dipelajari. Maka tepat bila pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan dengan teori belajar Dienes agar lebih optimal dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil observasi yang telah penulis lakukan saat pelajaran di SD Kanisius Cungkup Salatiga berlangsung, sebagian siswa sering bercanda sendiri di belakang dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran, mengakibatkan siswa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain itu hasil belajar mereka juga masih banyak di bawah KKM, di bawah nilai 60. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model yang lebih efektif pada mata pelajaran

matematika. Yang perlu diperhatikan dalam pemilihan model tersebut adalah tidak terlalu membebani guru dalam mempersiapkan dan tidak membebani Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang lebih berat, akan tetapi justru akan dapat mengatasi kendala-kendala yang dialami guru ketika mengajar. Model yang ditawarkan adalah pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD. Dengan menerapkan dienes games dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar matematika menjadi baik.

Dari data hasil observasi yang penulis lakukan di SD Kanisius Cungkup Salatiga, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian kolaborasi dengan judul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Menerapkan Dienes Games Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) di SD Kanisius Cungkup Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika di kelas masih monoton.
2. Kurangnya komunikasi antara pendidik dengan peserta didik .
3. Rendahnya hasil belajar untuk mata pelajaran matematika.

Dampak yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diberikan tindak lanjut adalah 1) para peserta didik akan beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit, karena para peserta didik masih sulit menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, (2) kurangnya komunikasi pendidik dengan peserta didik membuat para peserta didik merasa ketakutan ketika akan belajar matematika.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dalam mata pelajaran matematika di kelas 5 SD Kanisius Cungkup Salatiga tahun pelajaran 2012/2013, melalui penerapan dienes games dalam model

pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk melihat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas 5 SD Kanisius Cungkup Salatiga tahun pelajaran 2012/2013.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana penerapan Dienes Games dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD Kanisius Cungkup Salatiga?
2. Apakah penggunaan Dienes Games dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 5 SD Kanisius Cungkup Salatiga?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Meningkatkan aktivitas belajar melalui penerapan Dienes games dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa kelas 5 SD Kanisius Cungkup Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan Dienes games dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa kelas 5 SD Kanisius Cungkup Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013.
3. Mengetahui penerapan pembelajaran melalui Dienes Games dalam model kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SD Kanisius Cungkup Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara umum hasil penelitian ini secara teoritis dapat menambah pengetahuan pendidik dalam pengajaran didalam kelas. Sebagaimana diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat, ketrampilan sosial dan perhatian siswa dengan baik, sehingga dapat meningkatkan keberhasilan belajar.
- b. Penelitian ini juga digunakan sebagai referensi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan minat, ketrampilan sosial, dan perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar terutama pada pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Dengan digunakan sebagai informasi dan alternatif pilihan untuk melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, ketrampilan sosial, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan kepustakaan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD dan diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Mengembangkan dan mencoba mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh dalam bangku perkuliahan.