

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia, terutama untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan melatih siswa untuk mampu mengembangkan kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat maupun untuk lingkungan sekitar siswa. Seperti halnya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat I, menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sebagai syarat akan perkembangan suatu bangsa. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan perlu ditingkatkan terus menerus sebagai antisipasi tuntutan masyarakat dimasa yang akan datang. Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan generasi masa kini dan sekaligus masa depan. Proses pendidikan yang dilakukan bukan semata-mata untuk hari ini, melainkan untuk masa depan. Pendidikan harus mengantisipasi apa yang akan terjadi dimasa depan

dengan membekali berbagai kompetensi yang akan diperlukan dimasa depan (Mulyasa, 2017:17).

Perkembangan pendidikan dapat dimulai dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai upaya awal dalam perubahan. Meningkatkan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru. Guru merupakan seseorang yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu bersaing di era modern yang teknologinya semakin canggih. Guru harus mampu menyiapkan generasi masa depan yang lebih baik melalui kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berbicara mengenai pendidikan, maka erat kaitannya dengan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai macam komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen pembelajaran meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Guru harus memperhatikan keempat komponen tersebut dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat akan menjadikan pembelajaran mudah dipahami dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Rusman, 2013:93).

Selain model pembelajaran, guru juga membutuhkan media atau alat peraga pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan atau mengembangkan berbagai macam media. Pengembangan media perlu dilakukan oleh guru agar proses

pembelajaran tidak membosankan dan lebih bermakna. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Terutama mata pelajaran matematika yang menjadi momok ketakutan siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Namun pada kenyataannya yang ada sekarang penguasaan matematika siswa sekolah dasar selalu menjadi masalah yang besar karena masih banyak siswa yang kurang berminat dan belum paham konsep belajar matematika. Konsep matematika merupakan konsep yang abstrak. Sementara pola pikir siswa sekolah dasar menurut Piaget masih berada pada tahap operasional konkret artinya anak pada usia ini dapat berfikir logis dengan bantuan benda-benda konkret. Guru harus berupaya keras agar siswa mampu memahami matematika sesuai tingkat perkembangan mentalnya dengan menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat konkret.

Materi pelajaran matematika disekolah dasar pada umumnya disampaikan tidak menggunakan media atau alat peraga pembelajaran. Tanpa media atau alat peraga pembelajaran membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi terutama menghitung sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran menjadikan alasan utama bagi guru untuk tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung pada tanggal 13 Oktober 2018 pada siswa kelas III di SDN Sambeng I Bojonegoro, diketahui bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika menjelaskan materi pelajaran sedangkan siswa cenderung pasif hanya diam memperhatikan penjelasan guru. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Selain itu materi yang disampaikan juga tidak dikaitkan dengan pengalamannya sehari-hari dan tidak adanya media dalam proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah, siswa merasa bosan dan siswa kurang memahami konsep yang diajarkan oleh guru saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Mengingat pentingnya mata pelajaran matematika bagi siswa maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan model dan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, melainkan juga membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka sendiri (Rusman, 2013:203).

Media dan alat peraga pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar, maka diperlukan media atau alat peraga yang bersifat konkret seperti yang digunakan dalam penelitian ini yaitu alat peraga papan berpaku (*geoboard*). Hal ini peneliti terapkan dengan alasan bahwa dalam memahami materi menghitung keliling dan luas suatu bangun memerlukan suatu kegiatan langsung untuk membuat bangun datar dan mengukur bangun tersebut. Sehingga siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran, mampu berperan aktif serta mampu memahami materi dengan mudah tidak hanya menghafal rumus yang sudah ada.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa antara proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD dengan model pembelajaran konvensional. Pemahaman konsep siswa menggunakan model kooperatif tipe STAD lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman konsep siswa dengan model konvensional ( $t_{hitung} = 2,91 > t_{tabel} = 1,99$ ). Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran matematika (Nurhayati, 2013:68-74).

Media papan berpaku pada pembelajaran bangun datar persegi dan persegi panjang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Seperti halnya menurut Sundayana (2016: 128) menyatakan bahwa media papan berpaku adalah sebagai alat bantu pengajaran matematika disekolah dasar untuk menanamkan konsep atau pengertian geometri seperti pengenalan bangun datar, pengenalan keliling bangun datar, dan menghitung atau menentukan luas bangun datar. Hal ini menunjukkan

bahwa media papan berpaku dapat digunakan sebagai alat bantu dalam materi menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang mata pelajaran matematika sekolah dasar (Keraf, 2017:57-70).

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas peneliti mencoba menghubungkan kedua penelitian tersebut sehingga peneliti membuat penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard*(papan berpaku) untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga peneliti mengambil judul “Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap minat dan pemahaman konsep siswa mata pelajaran matematika kelas III UPTD SDN Sambeng I Bojonegoro”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diteliti yaitu:

- 1) Adakah pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap minat belajar siswa materi menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang kelas III di SDN Sambeng I Bojonegoro?
- 2) Adakah pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap pemahaman konsep siswa materi menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang kelas III di SDN Sambeng I Bojonegoro?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu:

- 1) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap minat belajar siswa materi menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang kelas III di SDN Sambeng I Bojonegoro.
- 2) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap pemahaman konsep siswa materi menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang kelas III di SDN Sambeng I Bojonegoro.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan memberikan pemecahan masalah bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap minat dan pemahaman konsep siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Untuk guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah yang terkait minat dan pemahaman konsep siswa yang

menurun dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *geoboard*.

- b) Untuk siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam memperoleh pelajaran matematika terutama tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c) Untuk sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu inovasi pembelajaran sebagai media dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah dalam pendidikan.
- d) Untuk peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lain dalam menyusun skripsi terkait model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa.

### 1.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Hipotesis Minat Belajar Siswa

$H_{o_1}$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran matematika kelas III SDN Sambeng I Bojonegoro.

$H_{a_1}$  : Ada pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap minat belajar siswa

mata pelajaran matematika kelas III SDN Sambeng I Bojonegoro.

2) Hipotesis Pemahaman Konsep Siswa

$H_{o2}$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap pemahaman konsep siswa mata pelajaran matematika kelas III SDN Sambeng I Bojonegoro.

$H_{a2}$  : Ada pengaruh yang signifikan pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan *geoboard* terhadap pemahaman konsep siswa mata pelajaran matematika kelas III SDN Sambeng I Bojonegoro.