# BAB IPENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

 Pendidikan akan selalu mengalami perkembangan dan perubahan yang akan mengarah pada kemajuan yang lebih baik. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya memperbaiki mutu pendidikan seperti kurikulum, komepetensi guru, serta sarana dan prasarana supaya tercapai tujuan pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

 Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan oleh seorang guru dan siswa yang dilaksanakan di sekolah. Menurut Fitri (2014) menyatakan pembelajaran matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya. Pembelajaran matematika memiliki keterkaitan dan saling berhubungan dengan pengetahuan sebelumnya (hirarki). Namun pada kenyataannya masih banyak

siswa yang kurang memahami pengetahuan sebelumnya, sehingga pada pengetahuan berikutnya siswa mengalami kesulitan. Hal ini mengakibatkan banyak siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

 Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Al-asy’ari Geger bahwa pada umumnya masih banyak siswa pasif dalam proses pembelajaran matematika disebabkan siswa tidak tahu atau malu (kurang percaya diri) untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum dimengerti.

 Dalam proses pembelajaran guru hanya menyajikan materi pembelajaran, memberikan contoh-contoh soal, meminta siswa mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat di dalam buku teks yang mereka gunakan untuk mengajar dan kemudian membahasnya bersama-sama. Hal ini menyebabkan hanya beberapa siswa yang pintar dan aktif di kelas sehingga pembelajaran menjadi mombosankan dan minat siswa terhadap pembelajaran menjadi menurun.

 Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran matematika yang dapat memberikan kesempatan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menyenangkan, salah satunya yaitu model pembelajaran STAD.

 Isjoni, (2014) menyatakan bahwa *Student Teams Achievement Division* merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Dalam kelas kooperatif diharapkan siswa dapat saling membantu, berdiskusi dan beragumentasi untuk mengasah kemampuan pemahaman masing-masing siswa.Dalam model pembelajaran STAD guru membagi siswa menjadi 4-5 kelompok secara heterogen. Esminarto (2016) menyatakan Fungsi utama dari tim yang heterogen ialah memastikan bahwa semua anggota dapat belajar dengan baik. Di dalam suatu tim, ada pembagian tugas untuk setiap anggotanya. Hal ini menyebabkan tiap anggota akan bergantung satu sama lain dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selanjutnya guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal pada masing-masing kelompok. Esminarto (2016) menyatakan selama kelompok bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan apabila diperlukan oleh siswa. Guru memberikan kuis individu untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran kelompok serta untuk mengetahui kelompok terbaik. Selanjutnya nilai kelompok dan nilai kuis individu di rangking untuk mengetahui kelompok yang akan mendapatkan penghargaan. Adanya pemberian penghargaan berguna untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Rusman (2012) menyatakan penghargaan juga dapat diberikan dalam bentuk nilai tambahan atau hal non materi lain.

 Selain menggunakan model untuk mengefektifkan pembelajaran di kelas juga dapat memadukan suatu permainan. Ni Nyoman , dkk (2017) menyatakan dengan permainan akan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Pembelajaran matematika menggunakan permainan akan membuat siswa lebih aktif serta menyenangkan.Salah satunyayaitu dengan permainan Bingo. Menurut Mawatik (2013)Permainan bingo merupakan salah satu jenis permainan berupa tabel bernomor dengan ordo 5x5 yang berisi soal di setiap kotaknya dimana kelompok siswa akan mencapai kemenangan jika siswa menjawab 5 soal dengan benar dan cepat untuk menguasai salah satu deret baik horizontal, vertikal maupun diagonal sehingga mencapai kata “bingo”. Dengan bermain pembelajaran akan menjadi bermakna dan siswa akanaktif untuk berkompetisi dalam kelas sehingga diharapkan ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

 Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji serta mencoba melakukan penelitian dengan judul *“ Efektifitas Model Pembelajaran* ***Student Teams Achievement Devisions*** (*STAD) dengan Permainan Bingopada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger“*

## Rumusan Masalah

 Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-asy’ari Geger ditinjau dari 4 indikator efektivitas yang terdiri dari :

1. Apakah kemampuan guru mengelola model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo padamateri bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger efektif?
2. Apakahaktifitas siswa dalam mengikutimodel pembelajaran STAD dengan permainan Bingo padamateri bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger aktif?
3. Apakahrespon siswa setelah mengikuti pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar Kelas VIIISMP Al-Asy’ari Geger positif?
4. Apakahketuntasan belajar siswa setelah diajarkan dengan pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datarKelas VIIISMP Al-Asy’ari Geger tuntas secara klasikal tercapai?

## Tujuan Penelitian

 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-asy’ari Geger yang ditinjau dari 4 indikator efektivitas yaitu:

1. Kemampuan guru mengelola model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger efektif.
2. Aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger aktif.
3. Respon siswa terhadap model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger positif.
4. Ketuntasan belajar siswa setelah dilakukanmodel pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger tuntas secara klasikal.

## Manfaat Penelitian

##  Secara umum hasil yang diperoleh dari penelitian diharapkan:

1. Bagi Peneliti

 Peneliti dapat mengetahui jenis model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar dan respon siswa pada saat pembelajaran . Peneliti juga bisa tahu cara mengkondisikan kelas dengan baik.

1. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh sistem pengajaran baru yang mungkin belum pernah mereka dapatkan di sekolah yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo.

1. Bagi Guru

 Guru dapat mengamati cara peneliti ketika mengajar dengan menggunakan model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo dan respon siswaketika peneliti itu mengajar. Jika dirasa baik bisa diterapkan dalam keseharian guru tersebut saat mengajar.

1. Bagi Pembaca

Dapat memberikan motivasi, ide dan gagasan untuk pembaca atau bahkan peniliti selanjutnya.

1. **Definisi Operasional**
2. Model Pembelajaran STAD

Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Devisions* (STAD) adalah pembelajaran yang terdiri dari beberapa kelompok untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran . Adapun komponen dalam model pembelajaran STAD ini yaitu pengajaran, tim study, tes individu dan rekognisi

## Permainan Bingo

##  Permainan Bingoadalah permainan dengan menggunakan tabel yang disusun dengan angka-angka dan di dalam angka-angka tersebut terdapat soal-soal yang akan di jawab oleh siswa dan harus memilih soal terebut secara horizontal, vertikal, maupun diagonal.

## Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

 Kemampuan guru adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaraan yang efektif.

1. Aktivitas Siswa

 Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1. Respon Siswa

 Respon siswa adalah tanggapan dari siswa setelah dilakukan proses pembelajaran.

1. Ketuntasan Belajar

 Ketuntasan belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dari soal dengan mencapai nilai lebih dari sama dengan KKM yang ditentukan oleh sekolah.

1. Efektivitas model pembelajaran STAD dengan permainan Bingo pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger dapat dilihat dari 4 indikator yaitu, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa, dan ketuntasan siswa. Model ini bisa dikatakan efektif apabila mampu memenuhi minimal 3 aspek diatas dan ketuntasan belajar siswa terpenuhi.

## Batasan Masalah

## Penelitian hanya dilakukan di SMP Al-As’ari Geger tahun ajaran 2017-2018.

1. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII semester genap.
2. Penelitian ini terbatas pada materi luas permukaan Kubus dan Balok.