

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut UU No.20 tahun 2003 (dalam Taufiq dan Basuki, 2022: 304) mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar supaya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk mempunyai kepribadian, keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi suatu negara untuk dapat meningkatkan kemampuannya secara individu ataupun dalam kehidupan sosialnya supaya nantinya kemampuan dan keterampilan yang ia miliki berguna untuk kehidupan masyarakat. Karena itu, pemerintah telah mengatur Sistem Pendidikan Nasional dalam suatu undang-undang. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk sifat serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia karena merupakan kegiatan yang sudah terencana dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan bukan hanya didapatkan disekolah saja, akan tetapi dikeluarga dan dimasyarakat juga. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting didalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia sulit atau tidak akan berkembang. Oleh karena itu, pendidikan harus mengarah pada pembinaan manusia

yang dapat berkembang, berkualitas dan berdaya saing di samping memiliki karakter dan moralitas.

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan ini diperlukan untuk mensukseskan pendidikan. Banyak cara yang dibuat pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satunya ialah dengan perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK. Semua perbaikan yang dilakukan dalam dunia pendidikan diharapkan bisa meningkatkan presentasi hasil belajar siswa, salah satunya meningkatkan aspek kognitif siswa.

Didalam dunia pendidikan, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting. Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir secara kritis, logis, tekun serta kreatif. Matematika sangat erat hubungannya dengan ilmu lain. Matematika merupakan ilmu dasar yang harus dipahami untuk bisa memahami ilmu lainnya. Dengan belajar matematika siswa diharapkan semakin bisa berhitung, menganalisa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir secara kritis serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun banyak siswa yang mengatakan bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit sehingga banyak siswa tidak suka belajar matematika. Sebab itu, matematika tidak lepas dari kehidupan nyata dimana matematika telah dipelajari oleh anak mulai dari SD hingga SMA bahkan sampai perguruan tinggi pun tetap dipelajari. Hal ini merupakan salah satu tugas guru untuk memperbaikinya.

Beberapa alasan tentang pentingnya matematika dipelajari oleh siswa, sebagaimana yang dinyatakan Cornelius (dalam Abdurahman, 2010: 253) yaitu:

Ada lima alasan pentingnya matematika dipelajari yaitu matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk meningkatkan kreativitas, dan (5) sarana untuk menumbuhkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Matematika disadari sangat penting untuk diajarkan kepada semua siswa dikarenakan kontribusinya sangat luas dan berguna dalam segala segi kehidupan manusia. Namun pada kenyataannya banyak orang yang menganggap bahwa bidang studi matematika itu merupakan bidang studi yang paling sulit dan susah dimengerti baik di tingkat pendidikan sekolah dasar maupun sampai perguruan tinggi. Hal ini serupa dengan pendapat yang diungkapkan oleh Abdurrahman (2010: 252) bahwa “Dari berbagai bidang studi yang diajarkan disekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar”.

National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) (dalam Latifah dan Ekasatya, 2021: 136) merumuskan beberapa tujuan dalam pembelajaran matematika yaitu belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*), belajar untuk bernalar (*mathematial reasoning*), belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*), belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connections*), pembentukan sikap positif terhadap matematika (*positive attitudes towards mathematics*).

Menurut La Hewi dan Mu Shaleh (2020: 66) berdasarkan tes PISA negara indonesia masih berada pada uraian yang masih dikatakan rendah dalam kemampuan sains, kemampuan membaca, dan kemampuan matematika. Hasil terbaru dari PISA 2018 menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat kemampuan siswa-siswa indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Dari hasil tersebut dapat kita ketahui bahwa kemampuan siswa indonesia dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut kemampuan untuk menelaah, memberikan alasan dan mengomunikasikannya secara efektif, serta memecahkan dan menginterpretasikan permasalahan dalam berbagai situasi masih sangat kurang. Dari 79 negara peserta PISA 2018, indonesia menempati peringkat ke 73 untuk PISA matem atika dengan memperoleh skor 379 poin. Oleh sebab itu perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan prestasi indonesia dalam bidang matematika, salah satunya dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Pemecahan masalah matematis merupakan proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh penyelesaian dari masalah yang diberikan dengan menggunakan

pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki dan melibatkan keterampilan siswa berpikir dan bernalar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hendra dan Siti (2019: 178-187) bahwa pemecahan masalah yaitu keikutsertaan dalam suatu tugas yang metode penyelesaiannya tidak diketahui sebelumnya. Belajar metode ilmiah yang digunakan ataupun berpikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti merupakan dasar dari pemecahan masalah. Oleh karena itu, pemecahan masalah juga merupakan kegiatan yang perlu dalam pembelajaran matematika dikarenakan dalam pemecahan masalah tujuan belajar yang ingin dicapai berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pemecahan masalah matematis siswa dilatih untuk menguasai konsep, prinsip dan terampil dalam memecahkan soal matematika.

Pertanyaan atau soal yang harus dijawab merupakan masalah akan tetapi, tidak semua pertanyaan atau soal otomatis menjadi sebuah masalah, hal ini dinyatakan oleh sebagian besar ahli pendidikan matematika. Sebuah pertanyaan akan menjadi masalah apabila pertanyaan tersebut menunjukkan adanya sebuah tantangan yang penyelesaiannya tidak dapat diselesaikan dengan cara rutin yang sudah diketahui sipelaku (Shadiq, 2014: 104). Pemecahan masalah semakin penting dalam pembelajaran matematika dikarenakan dengan mengajar siswa menyelesaikan masalah-masalah akan memungkinkan siswa menjadi lebih analitik dalam mengambil keputusan sebab ia memiliki keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi yang menyadari betapa perlu meneliti kembali hasil yang telah diperolehnya (Tanjung dan Siti, 2019: 179). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk dimiliki oleh siswa.

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika disekolah adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Kemampuan siswa indonesia masih relatif rendah dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan matematika khususnya soal non rutin, hal ini disebabkan karena siswa masih lemah dalam memahami masalah dan merencanakan penyelesaiannya. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dalam matematika dikarenakan proses pembelajaran tidak membiasakan siswa untuk berpikir dengan lebih kreatif (Partayasa *et al*, 2020: 170). Hal ini sesuai dengan pernyataan Handayani (dalam Iswara dan Rostina, 2021: 225) menjelaskan bahwa rendahnya

kemampuan pemecahan masalah matematis dapat disebabkan karena model pembelajaran matematika kurang mendorong siswa dalam menyelesaikan soal yang memiliki sedikit perbedaan dengan contoh soal dan kurang mendorong siswa dalam membuat konsep serta dalam membuat penyelesaian matematis. Proses pembelajaran yang kurang optimal harus diperbaiki agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Sesuai dengan fakta dilapangan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika. Menurut Holmes (dalam Ginanjar, 2019: 127) terdapat dua kelompok masalah matematika yaitu masalah rutin dan masalah tidak rutin. Masalah rutin adalah masalah sederhana yang biasanya mencakup aplikasi suatu prosedur matematika yang mirip dengan hal yang baru dipelajari. Sementara masalah non rutin adalah masalah dalam matematika yang tidak otomatis diketahui cara penyelesaiannya, untuk sampai ke tahap penyelesaian diperlukan pemikiran yang lebih dalam.

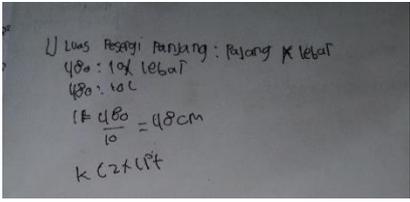
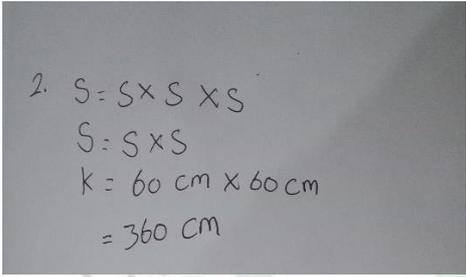
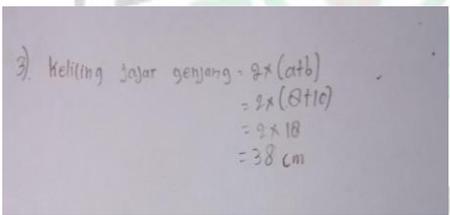
Peneliti juga melakukan observasi dengan memberikan tes kemampuan awal untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMP Negeri 29 Medan. Soal yang diberikan adalah materi dasar dari segiempat berupa soal uraian yang disusun berdasarkan prosedur pemecahan masalah polya, yaitu (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian masalah, (3) menyelesaikan masalah, dan (4) memeriksa kembali hasil penyelesaian.

Soal yang digunakan yaitu :

1. Diketahui luas persegi panjang adalah 480 cm^2 dan panjangnya 10 cm . Hitunglah keliling persegi panjang tersebut?
2. Sebuah persegi memiliki keliling 60 cm . Hitunglah luas persegi tersebut?
3. Ukuran sisi sejajar pada sebuah jajar genjang masing-masing adalah 8 cm dan 10 cm . Hitunglah berapa keliling dari jajar genjang tersebut?

Berikut adalah hasil pengerjaan tes kemampuan awal dari beberapa siswa yang melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal diatas disajikan dalam tabel dibawah ini sebagai berikut :

Tabel 1.1. Hasil Lembar Jawaban Siswa

No	Jawaban Siswa	Analisis Kesalahan Siswa
1.		Siswa kurang mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal yang diberikan dan siswa kurang mampu juga menuliskan rumus dari keliling persegi panjang.
2.		Siswa kurang mampu menuliskan langkah - langkah untuk merencanakan pemecahan masalah secara runtut.
3.		Siswa kurang mampu melakukan pemeriksaan kembali jawaban dari masalah yang diberikan dan masih kurang tepat dalam menyimpulkan hasil jawaban.

Berdasarkan hasil tes observasi yang dilakukan diperoleh skor rata-rata pada tes kemampuan awal siswa adalah 45,22. Dari 30 siswa yang mengikuti tes, siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika sebanyak 4 siswa atau 13,33 %, sedangkan siswa yang belum mampu memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis sebanyak 26 siswa atau 86,67 %. Hal ini menunjukkan bahwa kelas belum mencapai target ketuntasan siswa secara klasikal yaitu 85%. Dari hasil tes observasi tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII pada materi segiempat tergolong rendah.

Penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat disebabkan karena siswa kesulitan dalam memecahkan masalah, yaitu siswa kurang mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanya dari soal yang diberikan akibatnya siswa tidak mengetahui apa yang harus diselesaikan dan siswa belum

memahami keseluruhan materi yang disampaikan oleh guru, atau faktor lain berupa model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Selain itu juga, media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru berupa power point dan guru juga lebih sering menjelaskan dan memberikan informasi pengetahuan konsep-konsep dari materi yang diajarkan dan siswa hanya mendengarkan dan membahas soal-soal dari guru sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. Dengan demikian siswa semakin menganggap belajar matematika itu abstrak dan sulit dipahami.

Hal ini bersesuaian dengan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 03 Desember 2022 dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 29 Medan yang bernama Ibu Rosita mengatakan bahwa model dan metode pembelajaran yang digunakan disekolah tersebut belum bervariasi, model pembelajaran yang masih digunakan masih berupa model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sehingga pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa berperan pasif dalam setiap pembelajaran dikelas dan sebagian siswa tidak menyukai matematika, mereka merasa pelajaran matematika itu sulit untuk dipahami. Dan kondisi kelas yang kurang kondusif menyebabkan sebagian siswa masih kurang mengerti dengan materi yang diajarkan oleh guru sehingga ketika dihadapkan dengan soal yang berbeda dari contoh, sebagian dari mereka mulai kesulitan dan ragu – ragu untuk bertanya.

Dari masalah yang telah dikemukakan diatas, salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ialah guru harus merancang suatu pembelajaran bermakna, yaitu dengan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran sehingga guru perlu memilih suatu model pembelajaran yang memerlukan siswa terlibat secara aktif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sehingga tujuan pembelajaran tercapai yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kelompok (pembelajaran kooperatif). Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan semangat untuk mengerjakan tugas dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan mengelompokkan siswa kedalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus bisa saling bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (dalam <http://ipotes.wordpress.com>) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru

Dalam model pembelajaran kooperatif dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreativitas guru dalam mengelola lingkungan kelas. Sehingga dengan menggunakan model ini guru bukannya bertambah pasif, tapi harus menjadi lebih aktif terutama saat menyusun rencana pembelajaran secara matang, pengaturan kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan siswa bersama dengan kelompoknya. Pada pembelajaran kooperatif yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus supaya bisa bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, misalnya menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja kelompok, tugas anggota kelompok yaitu mencapai ketuntasan. Keterampilan-keterampilan khusus itu yaitu meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (proses kelompok).

Slavin (dalam Isjoni, 2009: 15) juga mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok - kelompok kecil yang berjumlah 4 – 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Model pembelajaran ini menekankan pada aspek sosial antar siswa dalam kelompok yang heterogen. Model pembelajaran kooperatif ini memanfaatkan kecenderungan siswa untuk banyak berinteraksi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar dapat meningkat.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk

menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya (Isjoni, 2009: 16). Penerapan model kooperatif ini didukung oleh teori Vygotsky. Isjoni (2009: 56) menyatakan bahwa Tingkat perkembangan sesungguhnya adalah kemampuan pemecahan masalah secara mandiri sedangkan tingkat perkembangan potensial adalah kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa melalui kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Dengan demikian, tingkat perkembangan potensial dapat disalurkan melalui model pembelajaran kooperatif. Vygotsky memberikan sejumlah bantuan kepada anak-anak pada tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian menguranginya dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab saat mereka mampu.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan. Salah satunya bentuk model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). STAD adalah model pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil untuk bekerjasama secara kooperatif dimana pada akhir pelajaran akan dipilih kelompok mana yang terbaik berdasarkan evaluasi dan akan diberikan penghargaan oleh guru. Slavin (2009: 143) menyatakan bahwa tipe STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk pemulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Disamping itu metode ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, sains, ilmu pengetahuan sosial, bahasa inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi (Sharan, 2009: 5). Pembelajaran dengan model STAD ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga akan mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar selama proses pembelajaran dengan demikian akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Slavin (2009: 144) juga mengatakan bahwa dalam kelompok STAD terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal

kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini sangat menuntut keikutsertaan dan keaktifan seluruh siswa dalam diskusi kelompok dimana siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama proses pembelajaran dikarenakan dengan begitu akan sangat membantu dalam penentuan nilai kelompok.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat penggunaan media pembelajaran yang efektif juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sanjaya (2006: 171) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik dan memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak. Salah satu media yang bisa menunjukkan keefektifan tertinggi adalah media komunikasi dengan pengalaman langsung yang berarti mempunyai daya serap paling tinggi yaitu komputer. Berbagai macam software komputer yang menunjang pembelajaran matematika, harus mampu dimanfaatkan oleh guru. Jika guru memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi atau software yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan baik maka hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga memunculkan pembelajaran yang variatif, menyenangkan dan efisien. Purni (2020: 582) menyatakan bahwa salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika adalah menggunakan software Cabri. Software Cabri yang peneliti gunakan ialah software Cabri 2D.

Cabri 2D adalah sebuah software interaktif untuk pembelajaran geometri yang digunakan untuk mengkonstruksi gambar sama seperti apa yang bisa dilakukan oleh penggaris, pensil, jangka dan lain-lain sehingga hasilnya bisa lebih akurat (Widodo dalam Hartuti dan Rini, 2020). Penggunaan aplikasi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi geometri salah satunya konsep bangun datar sehingga siswa juga dapat diajak untuk mengkonstruksi bangun datar sendiri dengan bantuan cabri. Siswa dapat menafsirkan pemahamannya dalam bentuk ide-ide, gambar dan simbol. Sehingga mereka memiliki kesempatan untuk memecahkan masalah. Penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

dalam belajar geometri. Hal ini disebabkan pembelajaran didesain dengan berbantuan teknologi informasi berupa cabri 2D plus sehingga menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam belajar geometri (Hikmah dan Purni, 2018: 144).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Cabri untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 29 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 29 Medan pada materi segiempat masih rendah.
2. Siswa kurang mampu menuliskan langkah – langkah untuk memecahkan masalah secara runtut.
3. Siswa kurang mampu menginterpretasikan soal seperti menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dari permasalahan yang diberikan.
4. Siswa yang kurang mampu melakukan pemeriksaan kembali jawaban dari masalah yang diberikan dan menyimpulkan hasil jawaban juga masih kurang tepat.
5. Pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru sehingga siswa hanya berperan pasif dalam proses pembelajaran.
6. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak menarik dan kurang menyenangkan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan terdapat permasalahan dengan cakupan yang luas, maka peneliti akan melakukan batasan terhadap masalah agar peneliti lebih terarah dalam penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD

berbantuan Cabri untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP Negeri 29 Medan pada materi Segiempat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan Cabri dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segiempat di kelas VII SMP Negeri 29 Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dilakukan adalah “Untuk mengetahui apakah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan Cabri dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segiempat di kelas VII SMP Negeri 29 Medan.”

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dan masukan yang sangat berarti bagi pihak-pihak terkait yaitu :

1. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan sebagai bahan masukan dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan Cabri.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan Cabri.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika disekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran disekolah dan sebagai bahan masukan awal kajian untuk penelitian sejenisnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY