

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang guru matematika dalam peranannya sebagai pembimbing siswa dituntut untuk mendorong dan memberikan motivasi sehingga siswa bersemangat untuk meningkatkan prestasinya. Sering dijumpai dalam praktek kegiatan belajar mengajar matematika siswa merasa bosan dan jenuh yang menimbulkan rasa takut mereka terhadap pelajaran matematika.

Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi telah membawa hubungan yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu maka pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan.

Sejalan dengan kemajuan tersebut maka dewasa ini pendidikan di sekolah-sekolah kita telah menunjukkan perkembangannya yang pesat. Perubahan dan pembaharuan bukan saja terjadi dalam bidang kurikulum, metodologi pengajaran, peralatan dan penilaian pendidikan, tetapi juga terjadi dalam bidang administrasi, organisasi dan personil. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan, bahwa perubahan itu merupakan pembaharuan dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen yang ada.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pendidikan harus ditingkatkan, agar dicapai keseimbangan antara tujuan

pendidikan dan pembangunan. Sehubungan dengan hal tersebut, matematika mempunyai peranan penting bukan hanya sebagai penunjang dalam mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan lain tetapi terutama dalam hal membentuk logika anak dan meningkatkan penalaran manusia.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang berat. Oleh karena itu guru-guru matematika perlu memahami dan mengembangkan berbagai metode dan keterampilan dalam mengajarkan matematika. Disamping menguasai metodenya guru juga harus menguasai teknik menerangkan, mengajarkan konsep matematika, mengajukan pertanyaan dan mengevaluasi sampai seberapa jauh proses belajar mengajar dalam kelas dicapai. Dalam kegiatan belajar mengajar menurut Roestiyah (1982 : 1) “Guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan”.

Untuk mengembangkan kualitas di bidang pendidikan suatu hal yang perlu dilaksanakan ialah mengambil langkah-langkah di bidang pendidikan yaitu antara lain dengan mengembangkan proses belajar mengajar. Salah satu komponen untuk memajukan proses belajar mengajar ialah dengan media instruksional. Bagaimanapun juga media mempunyai peranan penting dalam usaha ini.

Brunner (dalam Ruseffendi, 1996 : 177) dalam teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Dengan alat peraga tersebut, siswa dapat melihat langsung bagaimana keteraturan serta pola yang terdapat dalam

benda yang sedang diperhatikannya. Keteraturan tersebut kemudian oleh siswa dihubungkan dengan keteraturan intensif yang melekat pada dirinya. Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, melalui alat peraga peserta didik dapat mengamati secara langsung benda yang sebenarnya atau metode yang berupa tiruan benda.

Upaya pengajaran matematika dalam konsep yang abstrak diperlukan adanya suatu alat bantu yaitu suatu alat yang digunakan dalam konsep pengajaran dan berfungsi sebagai jembatan atau penyalur dalam berfikir menuju konsep yang abstrak.

Untuk itu peranan media pendidikan dan alat peraga dalam meningkatkan mutu pengajaran matematika di sekolah sangat penting, karena media pendidikan dan alat peraga yang tepat sangat membantu anak dalam memahami suatu konsep terlebih ilmu yang abstrak seperti matematika.

Jenis media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media papan. Media papan merupakan salah satu alat bantu yang paling banyak tersedia dan berharga bagi guru. Papan koordinat yang digunakan dalam penelitian ini lebih menyerupai papan His, hanya berbentuk petak-petak yang biasanya digunakan untuk menggambar suatu bangun datar dengan koordinat tertentu. Ini sangat membantu guru sehingga tidak menyita waktu dengan membuat garis-garis terlebih dahulu. Siswa pun tidak merasa jenuh, karena mereka pun dapat mempratekkan langsung ke papan koordinat atau pada kertas berpetak.

Pada pelbagai tahap dalam suatu pelajaran, papan koordinat dipakai untuk tujuan yang berbeda-beda. Guru harus merencanakan penggunaan papan koordinat untuk menghindarkan kesukaran, dan untuk menggunakan papan koordinat dengan efektif.

Penggunaan papan koordinat (berpetak) diharapkan siswa akan lebih paham dalam materi transformasi serta dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai Hubungan Penggunaan Papan Koordinat dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 3 Cirebon.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi

a. Wilayah Kajian

Wilayah kajian dalam penulisan skripsi ini adalah Media Pembelajaran yaitu papan koordinat sebagai salah satu media pembelajaran matematika.

b. Pendekatan Masalah

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini adalah pendekatan empirik, dengan lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Cirebon.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah adanya hubungan penggunaan papan koordinat dengan prestasi belajar matematika siswa.

2. Pembatasan Masalah

Penelitian tentang Penggunaan Papan Koordinat (berpetak) di SMP Negeri 3 Cirebon dilakukan pada semester I. Adapun pembatasan masalahnya sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran yang menggunakan media papan koordinat (berpetak) dalam pengajaran Transformasi di SMP Negeri 3 Cirebon.
- b. Prestasi belajar matematika siswa dalam materi Transformasi kelas III SMP Negeri 3 Cirebon.
- c. Dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2005 / 2006.

3. Pertanyaan Penelitian

Permasalahan dapat dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana penggunaan media papan dalam pembelajaran materi Transformasi ?
- b. Bagaimana prestasi belajar siswa dalam menggunakan media papan koordinat (berpetak) ?
- c. Bagaimana hubungan penggunaan papan koordinat (berpetak) dan prestasi belajar ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahannya yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk melihat seberapa besar penggunaan papan koordinat dalam pembelajaran transformasi

2. Untuk mengkaji prestasi belajar matematika dalam materi Transformasi dengan menggunakan media papan koordinat (berpetak).
3. Untuk mengkaji hubungan penggunaan media papan koordinat dengan prestasi belajar siswa.

D. Kerangka Pemikiran

Dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia, pemerintah secara terus menerus memperlancar program pendidikan. Guru merupakan salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan dan pengajaran di sekolah. Guru yang baik mampu mengatasi masalah yang dihadapi dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan, mencerdaskan kehidupan bangsa dalam arti yang seluas-luasnya mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya, serta membentuk ilmuwan dan tenaga profesional.

Kemampuan guru tersebut akan berdampak kepada hasil belajar, hasil belajar ini dipengaruhi oleh banyak faktor. Di antaranya adalah penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa lebih paham dan berfokus pada materi yang disampaikan.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan

oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan.

Alat peraga akan membantu terlaksananya pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan, karena menurut Usman (2002 : 31) menjelaskan bahwa pengajaran yang menggunakan banyak verbalisme tentu akan segera membosankan, sebaliknya pengajaran akan lebih menarik bila siswa gembira belajar atau senang karena mereka merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya. Belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada bila siswa tanpa dibantu dengan alat pengajaran.

Usman (1998), mengelompokkan dua belas (12) macam alat peraga mulai dari pengalaman langsung atau sampai dengan yang sangat abstrak yaitu :

“.....direct purposeful experience, contrive experience : models, mock ups, uppets, role playing ; demonstration, study trips, exhibits, educational television, motion pictures, radio and recordings, visual symbol : signs, stick figures, and verbal symbols”.

Penggunaan alat peraga secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk dapat belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Siswa yang lebih sering mempratekkan materi pelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori lama yang berhubungan dengan materi yang sedang diketahui. Syah (1999 : 122). Dengan demikian pemanfaatan alat peraga

merupakan salah satu cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya matematika.

Media papan adalah media yang menggunakan papan sebagai sarana komunikasi dipakai untuk menyampaikan informasi dan ide biasanya ditempatkan pada dinding atau pada permukaan yang horizontal. Papan koordinat (berpetak) adalah papan berbentuk persegi yang di atasnya terdapat kotak-kotak yang jarak tiap persegi empat disesuaikan dengan keperluan. Biasanya berada disamping papan tulis, atau terpisah dengan ditempelkan ke dinding. Penggunaan papan koordinat (berpetak) diharapkan berpengaruh pada pemahaman siswa sehingga prestasi belajar yang dicapai lebih optimal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan papan koordinat (variabel x) dengan prestasi belajar siswa (variabel y), dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

X = Penggunaan media papan koordinat

Y = Prestasi belajar siswa

↔ = Hubungan yang terjadi

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan studi literatur yang telah dikemukakan di atas. Penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak ada hubungan penggunaan media papan koordinat (berpetak) dengan prestasi belajar matematika siswa.

Ha : Adanya hubungan penggunaan media papan koordinat (berpetak) dengan prestasi belajar matematika siswa.

F. Langkah-langkah Penelitian

Dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Papan Koordinat Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Cirebon memuat 5 (lima) bab, yaitu BAB I Pendahuluan, BAB II Landasan Teoritis, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Pembahasan hasil penelitian, dan BAB V Kesimpulan.

Dalam Bab I Pendahuluan, yaitu memuat tentang latar belakang masalah, perumusan masalah di antaranya memuat tentang identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kerangka penelitian dan hipotesis.

Pada bab II Landasan Teoritis, yaitu memuat tentang pengertian media pembelajaran, ciri-ciri umum media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, pengertian prestasi belajar siswa, serta hubungan penggunaan papan koordinat (berpetak) dengan prestasi belajar siswa.

Dalam bab III menerangkan tentang Metode Penelitian, yaitu memuat tentang populasi dan sample penelitian, instrumen penelitian di antaranya memuat

tentang validitas, realibilitas, daya pembeda; dan indeks kesukaran, metode dan desain penelitian, pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara; dokumentasi; angket; dan tes tulis.

Dalam bab IV menerangkan tentang Pembahasan hasil penelitian yaitu memuat tentang uji normalitas; uji homogenitas; klasifikasi skor; independen; dan uji kelinieran regresi; uji korelasi; dan uji hipotesis.

Dalam bab V yaitu Kesimpulan.