BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut diselenggarakan pada semua satuan atau jenjang pendidikan. Pembelajaran sebagai aktivitas operasional kependidikan yang dilaksanakan oleh guru yang tugas utamanya mengajar. Dalam hal ini, guru harus mampu menciptakan suasana atau iklim belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Dengan iklim belajar mengajar yang termotivasi diharapkan siswa memiliki kompetensi dan bersemangat dalam belajarnya sehingga akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi hasil belajar yang optimal.

Pendidikan dan belajar memiliki hubungan yang sangat erat. Belajar merupakan suatu yang substansial dari pendidikan yang akan terus terjadi sepanjang hidup manusia. Belajar merupakan kewajiban perorangan yang tidak memandang status sosial, umur maupun jenis kelamin. Belajar bisa terjadi dimana saja baik di lingkungan formal maupun non formal. Sekolah merupakan salah satu pendidikan formal, yang mana didalamnya terjadi proses pembelajaran. Dalam proses tersebut, seorang pendidik mentransfer ilmu yang mereka punya pada peserta didik sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku, pola pikir dan pembentukan jati diri siswa kearah yang lebih baik.

Matematika merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, matematika harus dikuasai oleh siswa. Matematika mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan penalaran yang tinggi untuk memahaminya. Tugas seorang guru adalah berusaha agar matematika yang bersifat abstrak dapat cepat dipahami oleh siswa. Maka untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika harus diupayakan inovasi dalam pembelajaran agar tumbuh kembali minat dan perhatian siswa untuk mempelajari matematika sehingga hasil belajar maksimal.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami matematika adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memberikan konstribusi yang positif dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Ibrahim dalam Arsyad (2009:6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbaharui semangat mereka. Membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Salah satu alat peraga yang berhubungan dengan konsep kekekalan luas yang akan dibahas adalah model segitiga yang merupakan alat permainan matematika (Darhimkas, 1983 : 76). Alat peraga model segitiga merupakan alat untuk mengidentifikasi unsur-unsur segitiga untuk mempelajari sifat-sifat bidang datar (segiempat). Dengan adanya alat peraga model segitiga siswa mampu menerapkan konsep yang ada pada segitiga baik sifat-sifat segitiga,

unsur maupun jenis–jenis segitiga untuk memahami materi bidang datar (segiempat). Dengan penanaman konsep pada diri siswa, maka siswa akan mudah mengingat dan mengerti pelajaran matematika. Setiap konsep dalam matematika yang baru dipahami anak perlu segera diberi penguatan supaya mengendap, melekat, dan tahan lama tertanam sehingga menjadi miliknya dalam pola pikir tidak hanya sekedar hafalan atau mengikat saja yang tentunya akan mudah dilakukan dan sulit dimiliki, karena itulah dalam pengajaran matematika diperlukan alat peraga.

Setelah penulis melakukan studi pendahuluan di SMPN I Krangkeng kabupaten Indramayu, ternyata matematika termasuk pelajaran yang tidak disenangi. Siswa menganggap matematika terlalu sukar, terbukti dengan nilai ulangan harian mereka yang dibawah nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 50. Kurang dari 50% siswa yang nilai ulangan harian matematikanya di atas KKM. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, materi segiempat belum pernah menggunakan media pembelajaran. Dari alasan tersebut penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh alat peraga model segitiga pada pembelajaran bidang datar terhadap hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Identifikasi Masalah

   a) Wilayah penelitian

   Wilayah penelitian dalam skripsi ini adalah media pembelajaran non komputer.

   b) Pendekatan Masalah

   Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan empirik, artinya peneliti langsung ke lapangan melakukan eksperimen, menyebarkan angket dan melakukan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan alat peraga model segitiga pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bidang datar (segiempat) di kelas VII SMP Negeri I Krangkeng Indramayu.

   c) Jenis Masalah

   Jenis masalah dalam penelitian ini adalah mengkaji pengaruh penggunaan alat peraga model segitiga terhadap hasil belajar matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Krangkeng Kabupaten Indramayu.

2. Pembatasan Masalah

   Untuk membatasi masalah yang diteliti agar tidak terjadi pembiasan masalah, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada masalah berikut :

a) Objek penelitian yaitu kelas VII SMP Negeri 1 Krangkeng Kabupaten Indramayu tahun 2009-2010, yaitu kelas VIIB sebagai kelas eksperimen dan kelas VIID sebagai kelas kontrol.

b) Pokok bahasan yang dijadikan sebagai bahan ajar dalam penelitian ini adalah bidang datar khususnya mengenai segiempat seperti : persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, belah ketupat dan layang-layang.

c) Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga model segitiga.

d) Variabel *independent* atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, dalam hal ini alat peraga model segitiga. Adapun yang menjadi variabel *dependent* atau variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa.

3. Pertanyaan Penelittian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a) Seberapa besar hasil belajar matematika siswa yang menggunakan alat peraga model segitiga?

b) Seberapa besar hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan alat peraga model segitiga?

c) Adakah pengaruh pembelajaran matematika yang menggunakan alat peraga model segitiga terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Menurut Arikunto (2006 :52), tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menujukan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengkaji hasil belajar matematika siswa yang menggunakan alat peraga model segitiga.
2. Untuk mengkaji hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan alat peraga model segitiga.
3. Untuk mengkaji pengaruh penggunaan alat peraga model segitiga terhadap hasil belajar siswa.

D. Kerangka Pemikiran

Belajar pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan untuk menambah pengetahuan, atau meningkatkan intelektual seseorang. Keberhasilan dapat dinyatakan berupa prestasi belajar yang diukur dengan menggunakan kriteria tertentu, dan prestasi belajar yang telah diukur dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai sebagai pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari usaha, serta proses belajar yang dialami atau yang sudah dicapai. Menurut Djamarah (1997 : 120) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut :

1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok

2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus (TIK) telah dicapai siswa baik secara individual maupun kelompok.

Bila kedua indikator keberhasilan tersebut tercapai, maka guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar.

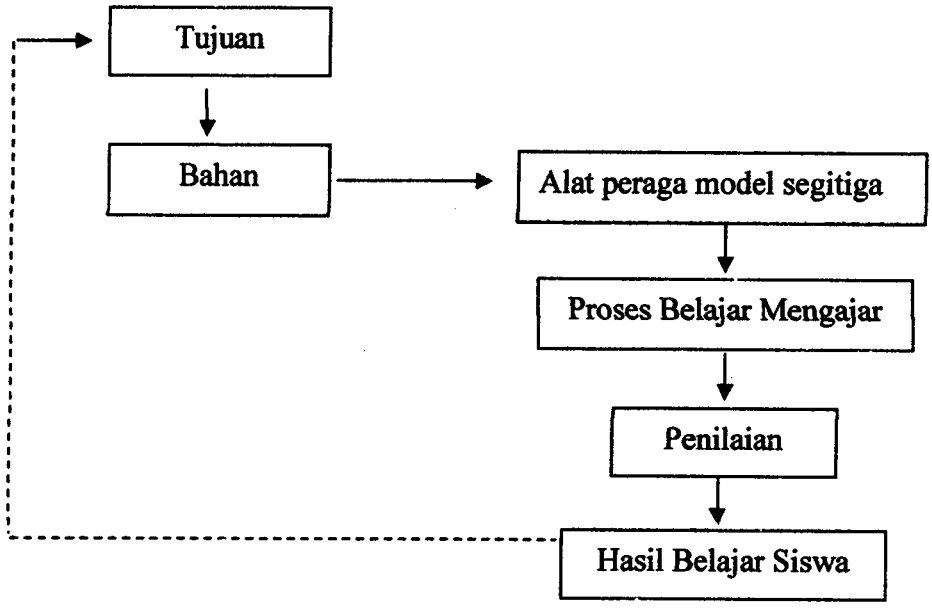
Apabila seorang guru telah berhasil mengajar dengan baik maka ia telah mencapai tujuan pendidikan karena maju mundurnya pendidikan dapat dilihat dari tercapai tidaknya suatu tujuan pendidikan. Menurut Robert F. Mager dalam Purwanto (2004 : 38), tujuan pendidikan merupakan dasar pokok bagi pemilihan metode dan bahan pengajaran serta pemilihan alat-alat untuk menilai apakah pengajaran itu telah berhasil. Dalam proses belajar mengajar siswa diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran melalui bahan pengajaran yang dipelajari oleh siswa dengan menggunakan berbagai metode dan alat, untuk kemudian dinilai ada tidaknya perubahan pada diri siswa setelah ia menyelesaikan proses belajar mengajar tersebut atau bisa disebut juga sebagai hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa ini harus sesuai dengan tujuan awal pembelajaran yang telah disusun oleh guru.

Dalam pencapaian tujuan pendidikan tersebut, guru berperan menyediakan fasilitas untuk belajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Menurut Marks et al., (1988 : 11), belajar merupakan suatu proses yang aktif dan bertujuan, bukan proses yang pasif. Dan proses ini

lebih mungkin berhasil jika digunakan alat-alat pengajaran yang sesuai dan murid diarahkan pada kegiatan yang diperlukan pada saat yang tepat.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dimana kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa, guru dapat memanfaatkan alat peraga dalam menjelaskan hal-hal yang sekiranya siswa merasa kurang dapat memahami apabila dijelaskan melalui kata-kata. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruseffendi (2005 : 383), bahwa dengan dipergunakan alat peraga maka anak akan lebih tertarik dengan matematika. Seorang guru juga harus mampu memilih alat peraga yang sesuai yang dapat mengkonkretkan masalah rumit dan komplek menjadi seolah sederhana. Hal ini sesuai dengan pendapat Edgar Dale dalam Arsyad (2009 : 6), bahwa hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan. Pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi siswa dan pada akhirnya akan mempengaruhi penilaian hasil belajar yang diperoleh siswa.

Untuk memudahkan kerangka pemikiran tersebut, peneliti menggambarkannya dalam bagan penelitian berikut :



E. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006 : 71). Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_a = Ada pengaruh penggunaan alat peraga model segitiga terhadap hasil belajar siswa.

F. Sistematika Penulisan

Pada skripsi yang berjudul "Penggunaan Alat Peraga Model Segitiga Pada Pembelajaran Bidang Datar Dan Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri I Krangkeng Kabupaten Indramayu)" terdiri dari 5 bab, yaitu :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah yang meliputi identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis penelitian,dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori, yaitu memuat konsep media pembelajaran, alat peraga model segitiga sebagai media pembelajaran, hasil belajar, pengaruh alat peraga model segitiga terhadap hasil belajar siswa dan konsep bidang datar.

Bab III Metodologi Penelitian, memuat tentang waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, metode dan disain penelitian, sumber dan teknik pengumpulan data.

Bab IV Hasil Penelitian, berisi tentang hasil yang diperoleh dari penelitian meliputi deskripsi data, analisis data yang memuat uji normalitas data, uji homogenitas data, uji linieritas data, uji regresi, uji determinasi, dan uji hipotesis.

Bab V Penutup, berupa kesimpulan akhir dari penelitian dan saran bagi SMP Negeri I Krangkeng Kabupaten Indramayu.