

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Hal itu terbukti dengan maraknya peralatan canggih yang memudahkan kita dalam menjalankan berbagai aktivitas. Dalam bidang pendidikan, perkembangan tersebut dapat dilihat melalui media pembelajaran yang semakin beragam baik berupa media konvensional maupun media berbasis IT. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu mutu dan kualitas pendidikan harus ditingkatkan sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Manusia dikatakan makhluk pendidikan dikarenakan ia memiliki berbagai potensi. Semua potensi tersebut hanya dapat digali dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Sudirman dalam Mardianto, pendidikan adalah usaha yang dijalankan seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan usaha yang sangat menunjang. Hal ini dapat dilihat dari adanya pembaharuan dalam kurikulum, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku – buku pelajaran, dan pengadaan sarana dan prasarana belajar. Dalam proses belajar mengajar sering ditemukan adanya kesulitan – kesulitan dari segi interaksi dalam penyampaian bahan pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat terjadi karena intelegensi dan daya tangkap siswa yang berbeda – beda ataupun penggunaan metode mengajar yang kurang tepat.

Dalam sistem pendidikan yang modern ini guru sebagai penyampai ilmu perlu dibantu dengan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Hal ini disebabkan materi pelajaran yang akan diajarkan semakin beragam dan semakin luas sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Dalam pembelajaran matematika, media sangat diperlukan sebagai pendukung guru dalam memberikan suatu penjelasan materi baik yang

bersifat kongkrit maupun abstrak. Akan tetapi dalam menggunakan media ini diperlukan suatu ketrampilan dan kreativitas yang dituntut pada seorang guru sehingga siswa merasa berminat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak karena pembelajaran matematika merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya, selain itu penguasaan matematika yang kuat diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi di masa depan.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memerlukan ketelitian dalam mempelajarinya, terutama saat mengerjakan soal – soal matematika, siswa sering merasa kesulitan dalam memahami soal. Maka perlu adanya media dalam penyampaian materi dan contoh soal serta penjelasannya dan juga kegiatan yang dipersiapkan hendaknya dilakukan dalam situasi yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah diterima. Media juga berperan sebagai alat bantu yang dapat memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dengan menggunakan media, siswa dapat melihat dan mendengarkan materi pelajaran lebih jelas. Oleh karena itu, penggunaan media untuk pembelajaran matematika sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan.

Akan tetapi sampai saat ini peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Anggapan ini menyebabkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menjadi rendah sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika di kelas yang dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya pada kelas awal, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan pada materi selanjutnya.

Selama ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran matematika yang masih kurang bervariasi. Hal ini sejalan dengan apa yang dilihat peneliti dalam PLP I (Pengenalan Lingkungan Persekolahan I), banyak guru khususnya guru bidang studi matematika menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dengan bantuan papan tulis bahkan ada guru yang menjelaskan materi dengan membaca penjelasan yang ada di buku saja. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan sehingga banyak yang kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Taman masih ditemukan beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah

mengenai kualitas guru dalam mengajar terutama dalam penggunaan metode pembelajaran dan media yang digunakan.

Peneliti memfokuskan observasi di SMP Negeri 2 Taman pada kelas – kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran matematika. Selanjutnya ditemukan bahwa siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran matematika. Hal itu terlihat dari tingkah laku mereka yang kurang semangat dalam belajar, tidak adanya keinginan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan tidak sedikit siswa yang menunjukkan raut wajah bosan ketika belajar matematika. Untuk itu, penggunaan media dan metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa tersebut. Cara guru menggunakan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa akan lebih maksimal.

Berdasarkan Jurnal Agustin Rissanada dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Bangun Ruang Sisi Datar Vol 3. No. 2* dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada materi bangun ruang dengan bantuan modul mencapai ketuntasan belajar 80%. Selain itu rata – rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Jika dikaitkan dengan hasil observasi peneliti pada beberapa peserta didik dalam beberapa kelas dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar dari peserta didik kurang dapat memahami unsur – unsur yang ada pada bangun ruang sisi datar dan cara mengaplikasikan rumus – rumus yang ada pada bangun ruang sisi datar pada persoalan dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini lah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang masih dibawah rata – rata. Berdasarkan kesulitan belajar yang dipaparkan peneliti diatas maka diperlukan adanya solusi penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran sangat banyak jenis dan macamnya. Berdasarkan jurnal Ahadi Setiawan dkk. dengan judul *Pengaruh Media Ohp dan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Kreatifitas Belajar Vol.1 No.3* dijelaskan bahwa penggunaan media *power point* dalam pembelajaran lebih memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media OHP.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media ataupun menggunakan media OHP. Dalam hal ini peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan berharap siswa akan mendapatkan hasil

belajar yang maksimal ketika menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*.

Dengan media pembelajaran *Microsoft Power Point* diharapkan siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena media tersebut dapat menampilkan gambar, suara, ataupun video. Apabila media tersebut dibuat dengan sedemikian rupa maka siswa akan lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajar yang diperoleh akan maksimal.

Masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah metode pembelajaran yang kurang tepat, tidak bisa dipungkiri bahwa peran metode pembelajaran yang digunakan itu sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Keberhasilan implementasi metode pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran itu sendiri, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik, dan agar siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan guru. Seorang guru selain dituntut untuk menguasai materi, guru juga dituntut untuk dapat terampil dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk situasi dan kondisi yang dihadapi.

Oleh karena itu, untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif guru harus terampil dalam memilih metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Metode yang digunakan pada guru mata pelajaran matematika umumnya masih menggunakan metode ceramah saja. Metode ini mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan Jurnal Iffah Karimah dkk dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Vol. 4 No. 2* menjelaskan bahwa metode *Collaborative Learning* sangat berperan dalam kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Rata – rata kemampuan pemecahan masalah matematika lebih baik pada kelas eksperimen dari pada kelas kontrol.

Metode *Collaborative Learning* menjadi metode yang tepat dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan Bangun Ruang. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif maka peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *Collaborative Learning* pada kegiatan pembelajaran matematika dikelas.

Metode *Collaborative Learning* ini adalah sebuah metode dengan cara mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok – kelompok diskusi kecil. Setiap kelompok akan diberikan suatu masalah yang harus diselesaikan dengan cara kerjasama kelompok dan berdiskusi sesama peserta didik. Diskusi kelompok ini tentu saja tetap dalam bimbingan guru sehingga apa yang dikerjakan oleh siswa tetap berada pada langkah pembelajaran yang

semestinya dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Setiap anggota yang ada dalam kelompok tersebut diharuskan aktif dalam kerjasama kelompok. Metode ini dirancang agar siswa dapat lebih aktif dalam berinteraksi dengan peserta didik lain, serta dapat meminimalkan kegagalan belajar yang dilakukan secara individu.

Setelah siswa dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, kelompok tersebut akan menyampaikan hasil kerja kelompok mereka kepada kelompok lain didepan kelas. Kelompok yang lain memperhatikan dan memberikan tanggapan kepada kelompok yang sedang menyampaikan di depan kelas. Melalui kegiatan presentasi ini siswa diharapkan dapat menghargai pendapat orang lain.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *Collaborative Learning* diharapkan dapat menumbuhkan sikap aktif siswa dalam pembelajaran serta siswa akan lebih memahami materi karena pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan. Jika siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, maka siswa juga akan memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh masing – masing siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik membuat penelitian dengan judul : “Pengaruh Metode *Collaborative Learning* Dengan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Taman”

## **B. Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Banyak hal yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti memberikan batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII E dan VIII F di SMP Negeri 2 Taman.
2. Penelitian ini dibatasi hanya dengan menggunakan metode *Collaborative Learning* pada kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas VIII F sebagai kelas kontrol.
3. Penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan Bangun Ruang.
4. Penelitian ini dibatasi hanya menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*.
5. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Nilai kuis (post-test).

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada pengaruh penggunaan metode *Collaborative Learning* dengan Media *Microsoft Power Point* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Taman?”

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode *Collaborative Learning* dengan Media *Microsoft Power Point* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Taman.

### E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Taman pada siswa kelas VIII E dan VIII F diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi kalangan akademik maupun non-akademik. Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

#### 1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* dapat dijadikan referensi dan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Referensi bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan variatif, serta mengukur keefektifan guru dalam mengajar.
- 2) Mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran dikelas.

##### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya mata pelajaran matematika.
- 2) Menjadi panduan inovatif media pembelajaran matematika yang diharapkan dapat dipakai untuk kelas – kelas lainnya.

##### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat ;

- 1) Menjadi bekal peneliti sebagai calon guru matematika agar siap melaksanakan tugas di lapangan.
- 2) Pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* untuk mata pelajaran matematika, sekaligus sebagai contoh untuk dapat dilaksanakan, dan dikembangkan di lapangan.