

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki tujuan yang dituangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yakni mengembangkan kemampuan 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. Perwujudan tujuan pendidikan tersebut diaplikasikan pada pendidikan di sekolah yang meliputi proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Berhasilnya proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Semakin baik prestasi belajar siswa akan mampu menjadikan kualitas pendidikan semakin baik pula.

Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep matematika tersusun secara logis dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks. Namun banyak siswa yang belum mampu menguasai

konsep-konsep dari materi yang diajarkan. Kegagalan tersebut dapat berasal dari faktor intern dalam diri siswa ataupun faktor ekstern yang berasal dari luar individu seperti strategi pembelajaran.

Peranan guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat oleh guru dalam proses belajar mengajar akan menjadikan siswa hanya bersifat pasif terhadap pelajaran. Siswa cenderung hanya diam, mendengarkan, dan mencatat hal-hal yang penting dari pelajaran. Selain itu, terkadang siswa juga tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru diharapkan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang relevan, sesuai dengan kondisi kelas dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang berusaha menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar adalah strategi pembelajaran *Inquiry*. Strategi pembelajaran *Inquiry* menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari, menemukan, mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan atas materi pelajaran yang disampaikan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar.

Selain penggunaan strategi atau metode pembelajaran yang relevan, penggunaan media pembelajaran juga dirasa dapat mendukung dan mengefektifkan proses pembelajaran. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran

(Djamarah, 2002: 137). Guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan pemanfaatan media dan sumber belajar. Media pembelajaran akan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya: 1) dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam: a) media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, b) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, c) media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat (Sanjaya, 2009: 172 - 173). Salah satu media pembelajaran audiovisual adalah melalui media komputer sebagai media pembelajaran yang berbasis TIK. Komputer berperan menyampaikan pesan pembelajaran yang pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan-latihan, atau kedua-duanya. Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah program *HTML presentation*. *HTML presentation* merupakan presentasi dalam bentuk dokumen *web* yang mampu dibaca oleh *browser* serta memiliki efek gambar dan suara sehingga menjadikan siswa lebih memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Penguasaan konsep oleh siswa tidak hanya dititikberatkan pada strategi pembelajaran saja, tetapi keinginan dari diri siswa sendiri perlu diperhatikan. Keinginan tersebut akan menjadikan siswa berminat mempelajari suatu hal. Minat belajar dari siswa dapat diekspresikan melalui

partisipasi dalam suatu aktivitas. Sehingga minat tersebut akan mampu mendukung siswa untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari kondisi sebelumnya dan mencapai prestasi belajar matematika yang baik pula.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Inquiry* dengan penggunaan *HTML presentation* terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari minat belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa.
3. Masih rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada:

1. Strategi pembelajaran

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Inquiry* dengan penggunaan media pembelajaran *HTML presentation* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk

kelas kontrol. Strategi pembelajaran *Inquiry* mengarahkan siswa dalam memahami dan menemukan pengetahuan baru melalui penemuan masalah, proses pengumpulan data, analisis sampai penarikan kesimpulan melalui pengarahan dan bimbingan guru. Pembelajaran didukung dengan *HTML presentation* yang mampu menarik perhatian dan minat siswa serta mengoptimalkan kondisi belajar. Sedangkan metode konvensional adalah pengajaran dengan cara sistem ceramah.

2. Minat belajar siswa

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan minat belajar siswa dalam menguasai pelajaran matematika yang meliputi perasaan senang terhadap pelajaran matematika, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan untuk belajar matematika.

3. Prestasi belajar matematika

Prestasi belajar matematika siswa dalam penelitian ini pada hasil belajar siswa yang merupakan hasil penelitian yang dilakukan pada akhir penelitian.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan efek antara strategi pembelajaran *Inquiry* dengan penggunaan media pembelajaran *HTML presentation* dan metode pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika?

2. Apakah ada perbedaan efek minat belajar siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap prestasi belajar matematika?
3. Apakah ada efek interaksi antara strategi pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menganalisis dan menguji:

1. Perbedaan efek antara strategi pembelajaran *Inquiry* dengan penggunaan *HTML presentation* dan pembelajaran dengan metode konvensional terhadap prestasi belajar matematika.
2. Perbedaan efek minat belajar siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap prestasi belajar matematika.
3. Efek interaksi antara strategi pembelajaran (*Inquiry* dengan penggunaan *HTML presentation* dan metode konvensional) dan tingkat minat belajar siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap prestasi belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran matematika, terutama meningkatkan minat belajar siswa

dengan penggunaan metode pembelajaran *Inquiry* menggunakan *HTML presentation*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan input dalam meningkatkan kualitas pengajaran, yaitu menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang menarik dan tepat dalam proses belajar mengajar matematika.
- b. Bagi siswa dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dan mengoptimalkan kemampuan yang ada sehingga dapat memperbaiki segala kekurangan.
- c. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam tahap proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.