

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadiannya. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah berkaitan dengan kuantitas dan kualitasnya.

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode belajar mengajar, kurikulum, buku-buku, ataupun materi pelajaran. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari taman kanak-kanak sampai sekolah menengah keatas.

Metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa didalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian yang perlu diperhatikan

adalah ketepatan dalam memilih metode mengajar. Metode mengajar yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, jenis dan sifat materi yang diajarkan. Kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Kurang tepat menggunakan suatu metode dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton sehingga mengakibatkan sikap yang acuh terhadap pelajaran matematika.

Permasalahan yang sering terjadi selama ini model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional, dimana proses belajar mengajar didominasi oleh guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan yang dilakukan peneliti. Adapun aktivitas siswa dalam pembelajaran hanya terbatas memperhatikan, mendengarkan, mencatat, dan terkadang diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum dimengerti. Guru kurang tepat menggunakan metode dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode ceramah untuk menerangkan materi sehingga murid merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar yang dampaknya siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam kondisi tersebut menghambat siswa untuk berpikir kritis dan hasil belajar kurang optimal.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut maka perlu dicarikan suatu formula metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami masalah matematika. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus mampu menjelaskan konsep kepada siswanya. Usaha ini dapat dibantu dengan media pembelajaran yang berupa alat peraga

matematika, karena dengan bantuan media tersebut, yang sesuai dengan topik yang di ajarkan, konsep akan dapat lebih mudah dipahami dengan jelas.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajar. Untuk saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Hamdani: 2010: 244).

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Arsyad: 2005: 3).

Maka dari itu peneliti ingin menerapkan media alat peraga *Magic Box* untuk menjelaskan materi logika matematika. *Magic box* ialah suatu media alat peraga yang dapat digunakan untuk mencari nilai kebenaran logika dari konjungsi, disjungsi, dan implikasi dari suatu pernyataan.

Kenyataan-kenyataan diatas itulah yang mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian, yang kemudian dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Konsep Logika menggunakan Alat Peraga *Magic Box*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar matematika sampai saat ini belum optimal
2. Pada saat pembelajaran guru kurang memperhatikan strategi pembelajaran yang digunakan dapat diterima siswa atau tidak.
3. Strategi pembelajaran dengan penggunaan media alat peraga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah penggunaan media alat peraga.
2. Konsentrasi belajar dibatasi peningkatan hasil belajar siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan media alat peraga.
3. Keaktifan siswa dibatasi pada kemauan siswa dalam percobaan atau keterampilan menjawab soal.
4. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI OA SMK Harapan Kartasura

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan

dibahas dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan metode alat peraga *Magic Box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi logika?”

Adapun hasil belajar berupa keaktifan dan prestasi belajar. Indikator keaktifan meliputi keaktifan bertanya, mengerjakan soal di depan kelas, menjawab pertanyaan guru atau siswa lain.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika pada materi logika menggunakan alat peraga *Magic Box* untuk siswa kelas XI OA SMK Harapan Kartasura tahun ajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung atau tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Bahwa pendekatan melalui alat peraga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika yang berupa pergeseran dari pembelajaran yang tidak hanya mementingkan hasil pembelajaran tetapi juga mementingkan proses pembelajarannya.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti, sebagai calon pendidik untuk terjun ke dunia pendidikan.
- b. Sebagai bahan masukan yang berguna bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar.
- c. Memberi masukan pada siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar, meningkatkan pemahaman konsep logika matematika dan mengembangkan dirinya dalam meraih keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang optimal.