

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono dan Hariyanto, 2011: 9). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2002: 11). Dalam sepanjang hidupnya manusia mempelajari banyak hal dari yang tidak tahu menjadi tahu untuk memenuhi sifat dasar manusia yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja bahkan pengalaman bisa dijadikan sumber belajar sebagaimana moto dalam dunia pendidikan yang berkembang yaitu “pengalaman adalah guru yang paling baik”. Ini berarti bahwa alam berkembang menjadi guru dan manusia belajar dari alam dengan cara mengamati, mencoba dan melakukan suatu proses tersebut.

Pendidikan memegang kendali besar dalam kehidupan manusia. Tujuan pendidikan itu sendiri yaitu menciptakan individu yang berkualitas kemampuan dan keterampilannya. Orientasi proses pendidikan terhadap hasil kompetensi buddaya dan profesional yang umum dipahami sebagai kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan kualitas pribadi agar sukses di bidang tertentu (Khairullina dkk, 2016: 2172). Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang bermakna dimana siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai maksimal. Pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa, lebih memudahkan mereka memahami materi pelajaran (Meici Masita dkk, 2012: 21). Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa sendiri. Siswa sebagai subjek didik harus secara aktif meraih dan memperoleh pengetahuan baru sesuai minat, bakat, perilaku dan norma-norma serta nilai-nilai yang berlaku (Suyono dan Hariyanto, 2011: 14).

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sundayana, 2013: 2). Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan bahkan bagi sebagian siswa matematika adalah momok menakutkan di sekolah. Banyak usaha yang dilakukan guru untuk merubah persepsi siswa tentang matematika dengan cara menggunakan metode dan strategi belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Guru yang merupakan elemen kunci dalam prose pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mampu memotivasi siswa untuk belajar, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai prestasi belajar yang optimal (Bedrial Rahmat NZ, dkk 2012: 35).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) berdampak pada semua lini kehidupan (Sundayana, 2013: 1). Hal ini menyebabkan setiap manusia baik tua maupun muda dituntut untuk dapat menggunakan serta memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada. Marti (2010) berpendapat bahwa, obyek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika (Sundayana, 2013: 3). Oleh karena itu, ketika siswa dihadapkan pada materi yang mengharuskan siswa untuk membayangkan objek tertentu seringkali siswa tidak dapat memahami sebagaimana mestinya. Sudah menjadi tugas seorang pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa memperoleh ilmu baru yang diajarkan ketika pembelajaran di sekolah. Namun jika ilmu yang seharusnya diberikan kepada siswa tidak tersampaikan dengan baik, itu akan menjadi sebuah masalah.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang terjadi guru dapat menggunakan media berupa alat peraga dalam membantu menyampaikan materi matematika yang membutuhkan visualisasi. Strategi penggunaan alat peraga dapat membuat situasi menjadi nyata bagi murid-murid sehingga membantu memotivasi murid-murid, dan mampu membandingkan minat murid-murid

terhadap persoalan yang dihadapi (Sobel dan Maletsky, 2002: 67). Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa (Munadi, 2010: 2).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pada pembelajaran matematika dengan metode ceramah pada umumnya sebagian siswa masih cenderung pasif. Ketika guru menjelaskan materi siswa hanya mendengarkan sebagaimana mestinya. Sebagian besar siswa belum memiliki keberanian untuk bertanya, mengungkapkan pendapatnya dan mengerjakan soal latihan di depan kelas serta menjelaskan hasil pekerjaannya kepada teman-teman lainnya. Apabila proses pembelajaran matematika yang terjadi selalu seperti ini, hal ini akan berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang rendah. Guru belum menggunakan alat peraga secara maksimal dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang ada di sekolah.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar (Purwanto, 2011: 46). Perubahan perilaku siswa dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Perubahan dalam ranah kognitif mencakup kemampuan individu siswa, perubahan dalam ranah afektif mencakup watak perilaku dan perubahan dalam ranah psikomotorik mencakup aktivitas fisik (Ratnawulan, 2015: 58). Hal ini menyebabkan perubahan peran guru dikelas, pada peran yang hanya menyampaikan informasi (transformator) terhadap peran perantara (fasilitator dan mediator) (Herry Agus Susanto dan Utami Murwaningsih, 2015: 171). Hasil belajar merupakan suatu klimaks dalam sebuah pembelajaran. Setelah siswa mengikuti rangkaian dari pembelajaran, sikap dan keterampilan yang ditunjukkan siswa merupakan hasil yang menjadi tolak ukur dari keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat terciptanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Dengan begitu pembelajaran akan lebih berkualitas. Namun, persepsi siswa tentang mata pelajaran matematika yang sulit ini menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Menurut Sani, Sudarmin dan Sri Nurhayati (2015: 4) aspek

keaktifan siswa dalam hal akademik diantaranya: (a) Bertanya pada teman/guru ketika ada materi yang belum jelas, (b) Menjawab pertanyaan teman/guru jika bisa menjelaskan, (c) Mengerjakan tugas dengan baik, (d) Mencari informasi/referensi jika materi yang disampaikan guru dirasa belum cukup, (e) Berdiskusi tentang materi yang belum jelas, dan (f) Memberi gagasan/pendapat (Rosidi, 2016: 11). Pada kenyataan di lapangan, ketika pembelajaran masih banyak siswa yang belum menunjukkan sikap aktif. Hal ini dapat menghambat terwujudnya tujuan dari suatu pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, dan keaktifan juga mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Hal ini berarti media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran disertai keaktifan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah yang mempengaruhi hasil belajar matematika diantaranya:

1. Siswa merasa kesulitan ketika memahami materi yang membutuhkan visualisasi.
2. Siswa cenderung kurang aktif ketika pembelajaran matematika yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Ketersediaan media sebagai sarana belajar yang kurang.
4. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian difokuskan pada hasil belajar matematika siswa. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar matematika siswa setelah proses dan evaluasi pembelajaran pada pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan linear dua variabel.

2. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa alat peraga *take and patch* untuk kelas eksperimen dan tidak menggunakan alat peraga untuk kelas kontrol.
3. Keaktifan dalam hal ini meliputi usaha dan sikap siswa yang dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa?
2. Adakah pengaruh yang signifikan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika siswa?
3. Adakah interaksi antara penggunaan alat peraga dan keaktifan terhadap hasil belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan alat peraga dan keaktifan terhadap hasil belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan pembelajaran matematika, terutama dalam hal meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat membantu memudahkan dalam menyampaikan materi.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan masukan bagi guru dalam rangka mengembangkan inovasi pembelajaran matematika agar siswa lebih aktif sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.