

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Paradigma pendidikan saat ini mengalami perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah beralihnya pembelajaran secara konvensional ke pembelajaran kooperatif. Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini. Tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Menurut Mustofa (2011: 13) menyimpulkan ada sesuatu yang salah dengan proses pendidikan kita saat ini. Sebelum masuk sekolah TK (Taman Kanak-kanak) anak cenderung lincah, selalu belajar apa yang diinginkannya dengan gembira, riang, menggunakan segala sesuatu yang terdapat di sekitarnya, yang menarik perhatiannya, anak membangun sendiri pengetahuan dan pemahaman lewat pengalaman nyata sehari-hari. Sedangkan setelah sekolah anak dipaksa belajar dengan cara guru, suasana tegang, seringkali tidak bermakna, seringkali anak belajar sesuatu tidak menarik perhatiannya. Dan peristiwa itu akan berlanjut ke jenjang yang lebih tinggi, telah terjadi “penjinakan” pada anak, dan makin tinggi kelas anak, makin kurang inisiatif dan keberanian bertanya/ mengemukakan pendapatnya

Dari fenomena di atas jelas terlihat adanya situasi yang berbalik 180° antara situasi sebelum dan sesudah proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung dalam kelas. Misalnya pada materi garis dan sudut, guru

memberikan gambaran tentang garis selanjutnya contoh soal kemudian menyuruh siswa menghafal rumus dan mengerjakan soal yang ada di buku paket maupun LKS. Sehingga siswa hanya menerima informasi materi garis dan sudut secara pasif, metode pembelajaran seperti ini membuat daya ingat siswa tidak bertahan lama karena guru hanya menyalurkan rumus kepada siswa, padahal seharusnya guru membimbing siswanya untuk mengingatnya lebih lama. Dalam materi garis dan sudut hendaknya siswa aktif membangun sendiri pengetahuan darimana diperoleh rumusnya dan bagaimanakah konsep pada garis dan sudut.

Sampai saat ini pun kalau kita berbicara mengenai PBM (Proses Belajar Mengajar) di sekolah seringkali membuat kita kecewa, apalagi bila dikaitkan dengan pemahaman siswa-siswi terhadap materi garis dan sudut khususnya. Permasalahan yang sama juga terjadi pada siswa kelas VII-A SMP Wachid Hasyim 10 Prambon-Sidoarjo. Selama ini guru mereka hanya memberikan rumus-rumus secara langsung, kemudian menyuruh siswa menghafal rumus dan mengerjakan soal. Hal ini tentu membuat siswa menjadi pasif, dan kurang berminat. Berdasarkan nilai ulangan harian (UH) dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70 ternyata dari 44 siswa, hanya 20 siswa yang tuntas sedangkan 24 siswa yang lain tidak tuntas. Berdasarkan kenyataan ini, penulis perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII-A SMP Wachid Hasyim 10 Sidoarjo pada materi garis dan sudut, karena materi ini masih bersifat abstrak bagi siswa, sehingga untuk memberi penjelasan yang konkrit

dirancanglah sebuah alat peraga yang memudahkan siswa untuk memahami materi garis dan sudut yaitu media BEBIBULAN, Media BEBIBULAN adalah singkatan dari Benang, Bingkai, Busur, dan bandULAN. Mudah, menarik, dan efisien adalah salah satu sisi menarik untuk menggunakannya dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) dan metodenya yaitu metode skrip kooperatif.

Metode pembelajaran skrip kooperatif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi garis dan sudut. Pembelajaran dengan menggunakan skrip kooperatif akan mempengaruhi proses belajar mengajar, dalam hal ini peneliti mengharapkan adanya suatu langkah yang mengarahkan pembelajaran siswa aktif secara individu maupun kelompok. Selain harapan yang telah disampaikan diatas penelitian ini diharapkan dapat merubah paradigma guru untuk menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran guna menunjang kualitas KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Guna mewujudkan harapan yang diinginkan, maka peneliti menerapkan metode pembelajaran aktif dengan menggunakan teknik pembelajaran berkelompok yaitu skrip kooperatif dengan berbantuan media BEBIBULAN pada materi garis dan sudut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang diperoleh dari latar belakang di atas, sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

2. Peserta didik masih beranggapan bahwa matematika sangat sulit.
3. Seringkali anak belajar sesuatu tidak menarik perhatiannya
4. Kurang bervariasinya model dan metode pembelajaran yang digunakan.
5. Masih terbatasnya media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami suatu materi tertentu.
6. Pada materi garis dan sudut, siswa masih kebingungan untuk memahami materi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti batasi masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah pembelajaran matematika menggunakan metode skrip kooperatif pada materi garis dan sudut dengan memanfaatkan media BEBIBULAN untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Permasalahan dalam penulisan makalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode skrip kooperatif dengan memanfaatkan media BEBIBULAN dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII-A Wachid Hasyim 10 Sidoarjo pada materi garis dan sudut?

2. Bagaimana respon siswa terhadap metode skrip kooperatif dengan pemanfaatan media “BEBIBULAN” dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII-A Wachid Hasyim 10 Sidoarjo pada materi garis dan sudut?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan :

- Untuk mendiskripsikan langkah-langkah metode skrip kooperatif dengan memanfaatkan media BEBIBULAN dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII-A Wachid Hasyim 10 Sidoarjo pada materi garis dan sudut
- Untuk mendiskripsikan respon siswa terhadap metode skrip kooperatif dengan pemanfaatan media “BEBIBULAN” dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII-A Wachid Hasyim 10 Sidoarjo pada materi garis dan sudut

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat :

1. Bagi guru: diperoleh suatu kreativitas inovasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih menekankan pada keaktifan siswa, dan guru hanya sebagai fasilitator.

2. Bagi siswa: untuk meningkatnya penguasaan materi dan pengalaman yang akan mereka dapatkan.
3. Bagi sekolah: memiliki macam-macam variasi metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Bagi masyarakat: adanya pengetahuan bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dengan beragam metode dan media yang digunakan.

#### **G. Indikator Keberhasilan**

Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika 85% siswa mendapat nilai  $\geq 70$  dan rata-rata nilai siswa diatas 70. Untuk mengukur pencapaian hasil belajar menggunakan media BEBIBULAN ini, siswa diberikan tes yang nantinya akan dievaluasi dan disimpulkan apakah terjadi peningkatan prestasi belajar pada siswa atau tidak.