

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam era modern tergantung pada tingkat kualitas danantisipasi dari guru untuk menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia. Begitu juga program pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari upaya pengembangan sumber daya manusia yang berpotensi, kritis, berkualitas dan mampu bersaing dalam teknologi yang akan datang khususnya dalam pendidikan. Oleh karena itu diperlukan pembinaan dan pengembangan pendidikan khususnya pendidikan sekolah. Pembinaan dan pengembangan pendidikan diawali di bangku sekolah, dimana siswa dibina untuk mengembangkan suatu kemampuan, keahlian dan keterampilan yang dimilikinya. Guru juga berperan aktif dalam mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa agar menjadi kritis dan kreatif.

Menurut kurikulum 2004 (Depdiknas Jakarta, 2003) tujuan pembelajaran matematika adalah melatih cara berpikir dan bernalar menarik kesimpulan, mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, rasa ingin tahu membuat prediksi dan dugaan serta coba – coba, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan, antara lain melalui pembicaraan lisan, gagasan, peta dan diagram dalam menjelaskan gagasan.

Begitu pentingnya peranan matematika seperti yang diuraikan, seharusnya membuat matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan dan digemari oleh siswa. Namun demikian, tidak dipungkiri lagi bahwa mata pelajaran matematika masih merupakan pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, dan sering menimbulkan masalah dalam belajar.

Kondisi ini mengakibatkan mata pelajaran matematika tidak disenangi, tidak diperdulikan dan bahkan diabaikan. Pembelajaran matematika umumnya sering diinterpretasikan sebagai aktivitas utama yang dilakukan guru, yaitu guru mengenalkan materi, meminta siswa yang pasif untuk menjadi aktif dengan melengkapi pertanyaan, dan pembelajaran diakhiri dengan pengorganisasian yang baik.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih baik karena membantu proses siswa memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap – tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Model *Direct Instruction* adalah satu model pembelajaran aktif yang dapat menciptakan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat menyimpan pengetahuan dalam memori jangka panjang saat belajar.

Seperti halnya yang terjadi di kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya, pada saat proses pembelajaran, guru menerangkan di depan kelas tanpa menggunakan media pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan tanpa ikut dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini dirasa kurang membuat siswa tertarik. Sehingga tidak banyak siswa yang kreatif saat menyelesaikan permasalahan. Akibatnya beberapa siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal matematika untuk nilai kompetensi pengetahuan yaitu nilai minimal 75 dengan kategori baik.

Pada semester gasal tepatnya materi Persamaan Garis Lurus untuk Kelas VIII SMP/MTS ini sangat penting bagi siswa sebab terdapat (1) bentuk persamaan garis lurus dan grafiknya (2) gradien atau kemiringan garis (3) persamaan garis lurus (4) hubungan pola bilangan dan persamaan garis lurus (5) hubungan gradien dengan persamaan garis lurus. Materi ini juga menjadi dasar untuk memahami materi berikutnya dalam pembelajaran matematika.

Media Papergalu (Papan Persamaan Garis Lurus). Papergalu merupakan media pembelajaran baru yang terbuat dari papan tulis gantung dan didesain sedemikian rupa untuk membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi persamaan garis lurus. Melalui media Papergalu siswa dapat langsung menggambar garis lurus berdasarkan petunjuk

yang telah disediakan dalam lembar kerja kelompok. Selain itu dengan media Papergalu siswa juga dapat menentukan gradien atau kemiringan garis.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Papergalu Dengan Model *Direct Instruction* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disusun dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengaruh media Papergalu dengan model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya terhadap model *Direct Instruction*?
3. Bagaimana aktivitas guru kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya terhadap model *Direct Instruction*?
4. Bagaimana respon siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya terhadap model *Direct Instruction*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh pengaruh media Papergalu dengan model *Direct Instruction* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya terhadap model *Direct Instruction*.
3. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya terhadap model *Direct Instruction*.
4. Untuk mendeskripsikan respon siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya terhadap model *Direct Instruction*.

D. Batasan Masalah

Agar pembatasan masalah lebih mengarah pada tujuan penelitian peneliti membatasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya.
2. Pengamatan hasil belajar siswa kelas menggunakan media Papergalu dengan model *Direct Instruction* dilihat dari nilai akhir setelah pembelajaran.
3. Aktivitas siswa terhadap hasil belajar dengan menggunakan media Papergalu dengan model *Direct Instruction*.
4. Respon siswa terhadap hasil belajar dengan menggunakan media Papergalu dengan model *Direct Instruction*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, peneliti, guru maupun sekolah :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai wahana peningkatan profesionalisme mahasiswa sebagai calon guru nantinya.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk menambah wawasan dalam menentukan strategi serta model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas output sekolah.