

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempermudah semua pihak untuk memperoleh informasi yang diinginkan dengan cepat dan mudah. Kemajuan teknologi berakibat pada berkembangnya ilmu pengetahuan yang berdampak positif maupun negatif. Dengan adanya perkembangan teknologi diperlukan peningkatan di bidang pendidikan baik dari segi kuantitas maupun kualitas.

Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran haruslah diupayakan dan dilaksanakan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan mutu pembelajaran akan tumbuh motivasi dan minat belajar siswa yang dampaknya pada peningkatan hasil belajar. Menurut Farida (dalam Wicaksana dkk, 2014:3), matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang logika berpikir dan bernalar, sehingga matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya sebagian besar siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang paling sulit sehingga mereka merasa tidak berminat dan merasa bosan saat pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang membuat suasana pembelajaran matematika lebih menarik dan siswa mampu terfokus pada materi adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan dengan diciptakannya suatu media pembelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:3), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen

sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang sudah disediakan oleh sekolah. Menurut Arsyad (2013:2), Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Salah satu model yang dapat diterapkan dan menarik minat para siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Spontaneous Group Discussion* (SGD). Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk bekerjasama mencari jalan penyelesaian permasalahan yang diberikan, selanjutnya siswa menyusun laporan, mempresentasikan di depan kelas, membandingkan hasil temuannya dengan hasil temuan yang lain dan menarik kesimpulan terhadap hasil penyelesaian masalah. Badriyah pada tahun 2016 melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Spontaneous Group Discussion (SGD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Al-Irsyad Surabaya*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Spontaneous Group Discussion* (SGD) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari adanya perbedaan positif hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapatkan pada waktu melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah, suasana pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan konvensional dengan guru yang hanya menerangkan dan memberikan contoh kemudian dicatat oleh siswa. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran juga masih menggunakan metode ceramah, hal ini yang mengakibatkan siswa

merasa bosan dan kesulitan belajar matematika karena mereka hanya memperoleh materi pembelajaran secara abstrak.

Berdasarkan data observasi dari nilai UTS hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 78, 80% belum mencapai KKM. Hasil UTS matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 dapat disimpulkan masih tergolong rendah. Untuk itu peneliti memilih SMP Muhammadiyah 6 kelas VII sebagai sekolah dan kelas penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Media Papin Aljabar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Spontaneous Group Discussion* (SGD) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan antara lain :

1. Dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang hanya melakukan pemberian materi dengan metode ceramah.
2. Ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 78.
3. Perlunya model dan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar pembahasan masalah lebih mengarah pada tujuan penelitian maka penulis membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini untuk melihat penggunaan media Papin Aljabar sebagai media pembelajaran matematika.

2. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Spontaneous Group Discussion* (SGD).
3. Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar, aktivitas siswa, aktivitas guru, dan respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media Papin Aljabar.
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII A dan VII C semester gasal tahun ajaran 2017/2018 di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya
5. Penelitian ini dilakukan pada materi Aljabar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh media Papin Aljabar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Spontaneous Group Discussion* (SGD) pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika menggunakan media Papin Aljabar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Spontaneous Group Discussion* (SGD) pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya ?
3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media Papin Aljabar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Spontaneous Group Discussion* (SGD) pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media Papin Aljabar dengan yang tanpa media Papin Aljabar pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya.

2. Mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika menggunakan media Papin Aljabar pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya.
3. Mengetahui respon siswa dalam pembelajaran menggunakan media Papin Aljabar pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan melalui proses penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan memberi motivasi siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan masukan bagi sekolah dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi masukan dan tambahan informasi untuk mengembangkan penelitian lain yang berkaitan dengan matematika dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

