

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan berbagai macam ilmu pengetahuan. Tanpa sebuah pendidikan seseorang tidak akan pernah tahu tentang perkembangan dunia luar bahkan tidak akan mampu bersaing di dunia luar. Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya bahwa ilmu tidak akan pernah habis digunakan akan tetapi akan semakin berkembang jika terus digunakan.

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 mencantumkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan yang mengacu pada bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Adapun prinsip pembelajaran yang termuat dalam Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi adalah bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik dan dimana saja adalah kelas. Sehingga proses pembelajaran dapat

berlangsung bukan hanya di sekolah, tetapi juga di rumah dan di masyarakat. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, karena pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber. Diharapkan dengan pemanfaatan aneka sumber belajar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya tatap muka pada jam mata pelajaran ini. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan, dimulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal itu tentu menunjukkan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran yang sangat penting sebagai bekal peserta didik menghadapi kehidupan.

Pembelajaran matematika di Indonesia umumnya dan khususnya di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung masih belum sesuai dengan tujuan penguasaan konsep dan keterampilan yang diharapkan. Sebagian besar lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum mampu menguasai konsep dasar dalam matematika. Masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami konsep secara mandiri walaupun konsep itu sebenarnya mudah.

Di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung pola mengajar guru matematika hampir sama. Di dalam kelas guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika yang bersumber dari buku, memberi contoh mengerjakan soal yang ada pada buku, serta meminta peserta didik untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru di depan kelas. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman peserta didik

terhadap konsep dan operasinya, melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penekanan pada pemberian informasi dan latihan penerapan dalam soal. Peserta didik cenderung menunggu jawaban soal dari guru dan tidak terlatih untuk mengembangkan keterampilan berpikirnya sendiri. Perbedaan kemampuan peserta didik secara individual menyebabkan hasil belajar peserta didik belum sesuai harapan dan membuat guru perlu melakukan program remedial. Hal itu terjadi karena selama ini guru belum pernah melakukan pendampingan secara optimal, padahal waktu belajar peserta didik di sekolah cukup banyak karena SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung adalah sekolah yang menerapkan program *full-day school*. Dimana proses pembelajaran berlangsung dari pagi hingga sore hari.

Pihak sekolah memang tidak membebankan peserta didik dengan pemberian pekerjaan rumah (PR), namun ternyata itu justru menimbulkan masalah baru karena peserta didik tidak mengulang pelajaran di rumah. Hal itu menyebabkan ingatan peserta didik pada materi pelajaran tidak melekat. Anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit semakin membuat peserta didik enggan mengulang dan mempelajarinya di luar jam sekolah.

Koleksi buku matematika di perpustakaan sekolah masih belum bervariasi. Fasilitas *digital library* yang disediakan oleh sekolah pun aksesnya terbatas dan hanya bisa dibuka di lingkungan sekolah saja. Selain itu guru kurang mengoptimalkan sumber belajar digital ataupun kelas maya yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi. Padahal sarana prasana di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung sangat mendukung untuk melakukan pembelajaran berbasis *e-learning* dan *social network*. Akses untuk masuk ke *e-learning* SMP IT Ar-Raihan

terbatas hanya untuk pemakaian di dalam sekolah saja. Kalaupun peserta didik dapat membuka *e-learning* di rumah, butuh waktu yang cukup lama untuk *loading*. Selama ini guru pun tidak pernah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media power point untuk menyampaikan materi dan memberikan latihan, belum pernah ada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang disusun khusus sebagai media pembelajaran di kelas. Hal itu dikarenakan SMP IT Ar-Raihan sangat membatasi penggunaan kertas, sehingga semua media belajar diharuskan menggunakan komputer. Hal ini tentu berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar matematika peserta didik yang belum sesuai harapan. Padahal harapan orang tua peserta didik terhadap SMP IT Ar-Raihan begitu besar dapat membantu mereka agar putra-putrinya memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Salah satu standar kompetensi di kelas VIII semester 1 adalah memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi dan persamaan garis lurus, sedangkan kompetensi dasar mengenai menentukan gradien, persamaan dan grafik garis lurus menurut laporan daya serap peserta didik pada Ujian Nasional (UN) masih dibawah rata-rata (Dhoruri, 2011: 10). Hal ini terjadi karena materi persamaan garis lurus sulit dimengerti peserta didik atau karena guru belum memahami bagaimana menyampaikan materi persamaan garis lurus dengan cara yang mudah diterima oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan hasil belajar matematika pada materi persamaan garis lurus belum sesuai harapan. Begitu pula yang terjadi di SMP IT Ar-Raihan, dari tahun ke tahun materi Persamaan Garis Lurus merupakan materi yang masih dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Hal ini karena materi tersebut belum pernah mereka peroleh di sekolah dasar, sehingga materi ini adalah

sesuatu yang baru bagi mereka. Selain itu, dalam materi ini terdapat banyak rumus yang harus diingat oleh peserta didik jika ingin menyelesaikan persoalan yang ada. Tanpa tau dan mengingat rumus, maka bisa dipastikan peserta didik tidak akan dapat mengerjakan persoalan yang diberikan oleh guru. Adapun hal yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi ini hanya pemberian contoh dan pengulangan pengerjaan soal, guru kurang bereksplorasi dalam menanamkan konsep materi itu sendiri. Hal inilah yang menyebabkan materi ini sesuatu yang dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik dan tentu saja menyebabkan hasil belajar mereka pada materi ini masih belum sesuai harapan.

Berikut adalah Hasil Belajar Persamaan Garis Lurus di SMP IT Ar-Raihan:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Persamaan Garis Lurus Dalam 2 Tahun

No	Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM KD 3.4	Banyak Peserta Didik		Persentase Ketuntasan (%)
				Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM	
1.	2011-2012	100	72	35	65	35
2.	2012-2013	130	72	35	95	26,92

Sumber : Dokumentasi SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Ketika diberi soal oleh guru, masih ada peserta didik yang sekedar menunggu jawaban guru tanpa ada usaha lebih untuk mempelajari dan memecahkan suatu persoalan secara mandiri.
3. Banyak peserta didik yang tidak mengulang pelajaran di rumah sehingga ingatan peserta didik terhadap pelajaran tidak melekat.

4. Pemanfaatan sumber belajar yang belum maksimal digunakan oleh guru dan peserta didik.
5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) belum pernah digunakan di SMP IT Ar-Raihan sebagai media belajar.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar matematika sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Pemanfaatan edmodo dibatasi pada penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibatasi pada penggunaannya sebagai media pembelajaran di sekolah.
3. Motivasi belajar dibatasi pada reaksi positif dan kemauan peserta didik untuk belajar matematika.
4. Hasil belajar hanya mencakup hasil belajar matematika pada pokok bahasan persamaan garis lurus dan grafiknya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik?

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah?
5. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo?
6. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media lembar kerja peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan media edmodo dan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. Secara rinci tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik.
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik.

3. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik.
4. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah.
5. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo.
6. Perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media lembar kerja peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Mengembangkan konsep, teori, prinsip dan prosedur teknologi pendidikan pada kawasan desain, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian karena mengkaji tentang proses pembelajaran melalui pemanfaatan edmodo dan lembar kerja peserta didik sebagai media belajar dan untuk mengkaji tentang peningkatan hasil belajar peserta didik.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi Yayasan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak yayasan dalam pengambilan keputusan terkait kebijakan yang menyangkut proses pembelajaran di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi guru untuk memanfaatkan Edmodo dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media belajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

4. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi peserta didik bahwa banyak media dan sumber belajar yang tersedia, tetapi belum dimanfaatkan secara baik dan maksimal.