

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini, pendidikan sangatlah penting. Melalui pendidikan manusia dituntut untuk dapat menumbuhkembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya untuk mencapai kesejahteraan hidup. Di dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Program pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu : siswa, kurikulum, tenaga kependidikan, biaya, sarana dan prasarana serta beberapa faktor lingkungan.

Apabila hal tersebut dapat terpenuhi maka dapat memperlancar proses pembelajaran sehingga akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pendidikan.

“Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif”(Puskur 2002). Kegiatan pembelajaran matematika dilakukan dengan mengaitkan antar pengembangan diri dengan proses pembelajaran di kelas melalui pengalaman-pengalaman belajar inovatif, menantang dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran matematika yang terjadi di kelas guru dituntut untuk menciptakan kondisi belajar yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan demikian siswa memiliki ketrampilan, keberanian, kemampuan dan merubah anggapan siswa bahwa belajar matematika itu sulit sehingga siswa menjadi senang dan bersemangat untuk belajar matematika. Hal tersebut di karenakan selama ini banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan seperti yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Dirgantara Bandarlampung tempat peneliti mengajar.

Di SMP Dirgantara terdapat masalah yang perlu segera diatasi yaitu sebagian besar siswa sama sekali tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika, keaktifan belajar matematika sangat rendah, anak pasif dan tidak mau bertanya jika menemui kesulitan belajar matematika. Siswa merasa sulit sekali menerima materi yang dijelaskan guru. Terlihat pula bahwa sebagian besar siswa sama sekali tidak tertarik untuk mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru.

Mereka justru melakukan kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran matematika seperti menggambar atau mencoret-coret buku pelajaran, diam tapi melamun atau ada yang bermain. Jika diberikan latihan hanya beberapa siswa yang aktif dan mau mencoba mengerjakan, sedangkan yang lain hanya mencontek pekerjaan temannya. Siswa merasa sulit mengingat materi yang sudah diajarkan sehingga hasil belajar siswa sangat rendah. Rendahnya hasil belajar siswa bisa dilihat dari hasil tes setiap akhir bab.

Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena dalam penyajian materi guru langsung memberikan simbol-simbol dan lambang-lambang yang abstrak, sehingga siswa sulit untuk memahami apa yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran peneliti juga sudah mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tapi hasil yang diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran tipe STAD dapat membuat keaktifan belajar siswa meningkat, tapi pada materi bangun ruang sisi datar siswa merasa sulit sekali mengerti tentang diagonal ruang, diagonal bidang, bidang diagonal dan yang lainnya. Dalam mengerjakan LKK Siswa yang pandai saja yang diandalkan oleh temannya untuk mengerjakan LKK yang diberikan guru, sedangkan yang lain hanya menunggu bahkan mengobrol tentang hal-hal yang lain.

Dari permasalahan di atas maka peneliti berpendapat bahwa perlu dicarikan solusi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran matematika, sehingga keaktifan siswa meningkat.

Dalam usaha untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa maka peneliti menggunakan alat peraga dalam pembelajaran kooperatif pada siswa kelas VIII SMP Dirgantara Bandarlampung.

Dengan menggunakan alat peraga diharapkan guru dapat memberikan contoh-contoh konkret yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Peneliti sendiri sadar dan merasa memang selama ini hampir tidak pernah melakukan pembelajaran menggunakan alat peraga.

Dalam proses pembelajaran kehadiran alat peraga mempunyai arti yang cukup penting. Dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan-bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan alat peraga sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan alat peraga dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Dirgantara Bandarlampung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Dirgantara Bandarlampung melalui penggunaan alat peraga dalam pembelajaran kooperatif.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah terutama dalam pembelajaran matematika.

1. Bagi siswa kelas VIII SMP Dirgantara Bandarlampung
 - a. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga keaktifan belajar meningkat.
 - b. Siswa meningkat kemampuannya dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan soal-soal
2. Bagi guru matematika SMP Dirgantara Bandarlampung
 - a. Guru mendapatkan tambahan pengalaman yang sangat berharga di dalam mengembangkan strategi pembelajaran matematika.
 - b. Guru termotivasi untuk memperbaiki kinerjanya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
 - c. Guru dapat membangun hubungan yang positif dengan siswa, sehingga men- ciptakan iklim belajar yang positif dan kondusif.
3. Bagi sekolah SMP Dirgantara Bandarlampung
 - a. Sekolah dapat meningkatkan mutu atau kualitas guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran.
 - b. Sekolah mendapatkan masukan dalam menyempurnakan strategi pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

- a. Alat peraga adalah semua benda yang dapat dilihat yang dapat dipakai dalam pembelajaran dengan maksud untuk mempermudah pesan ajaran

sampai kepada siswa. Alat peraga dapat disiapkan oleh guru dan juga bisa siswa diminta membawa dari rumah. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar dalam penelitian ini adalah model-model kubus, balok, prisma dan limas yang terbuat dari karton.

- b. Pembelajaran kooperatif merupakan system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama teman dalam tugas-tugas terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok.
- c. Aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa selama berlangsungnya pembelajaran di kelas meliputi aspek perilaku siswa yang relevan dengan kegiatan pembelajaran, yang terdiri dari keterampilan kooperatif seperti menghargai pendapat orang lain, mendorong partisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, mengambil giliran dan berbagi tugas, dan sebagainya.
- d. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar. Hasil belajar matematika adalah kemampuan kognitif siswa dalam belajar matematika, yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran setiap siklus.