

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan untuk generasi muda sangat menentukan masa depan bangsa. Namun, kenyataannya kualitas pendidikan sangat rendah, terutama pendidikan yang ada di Indonesia. Banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah hasil belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya nilai (hasil belajar matematika) siswa dapat disebabkan oleh siswa dan guru. Zulkardi (2003:1) berpendapat bahwa beberapa argumen dan asumsi dibalik rendahnya prestasi hasil belajar matematika dan sikap negatif siswa terhadap matematika disebabkan oleh kurikulum yang padat, materi pada buku pelajaran yang terlalu banyak dan sulit untuk diikuti, media belajar yang kurang efektif, metode pengajaran tidak interaktif, dan sistem evaluasi yang tidak sesuai.

Metode mengajar yang akan digunakan oleh guru harus jelas dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, bahan yang akan diajarkan serta jenis kegiatan belajar siswa yang diinginkan. Di jaman sekarang ini, sudah banyak model-model pembelajaran yang diterapkan dalam setiap sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di MTsN 2 Bondowoso menyebutkan metode ceramah digunakan karena tidak membutuhkan penggunaan media tambahan dan mudah untuk dilakukan di dalam kelas dalam kegiatan

pembelajaran karena di sekolah ini fasilitas dalam hal media pembelajaran masih kurang variatif. Berdasarkan permasalahan yang ada, ada beberapa hal yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Akan tetapi fakta yang didapat banyak guru di MTsN 2 Bondowoso yang menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga kondisi siswa cenderung pasif, guru juga tidak berusaha mencari model pembelajaran lain yang lebih cocok diterapkan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model ceramah lebih berpusat pada guru sehingga tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Metode pembelajaran ceramah mungkin dianggap sebagai metode yang paling mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena tidak membutuhkan banyak penggunaan media dalam mengajar. Namun, penggunaan metode ceramah juga memiliki peluang untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena metode ceramah juga memiliki kelebihan.

Daryanto (2013:4) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari metode ceramah sebagai berikut:

Kelebihan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut: (1) mudah dilakukan dan biaya murah; (2) materi luas dapat disajikan dalam waktu singkat; (3) dapat menonjolkan materi penting; (4) mudah menguasai kelas; (5) kondisi lebih sederhana. Selain memiliki kelebihan metode ceramah juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain adalah sebagai berikut: (1) membosankan bagi peserta; (2) mudah lupa; (3) sulit mengetahui apakah siswa mengerti atau tidak; (4) kurang merangsang aktivitas.

Berdasarkan pengalaman selama saya menjadi siswa dan juga berdasarkan pengalaman praktek kerja lapangan (PPL) yang sudah saya lakukan sebelumnya selama tiga bulan, pembelajaran dengan metode ceramah merupakan pembelajaran yang kurang inovatif. Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (metode ceramah). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Pembelajaran inovatif sebagai inovasi pembelajaran dapat mencakup modifikasi pembelajaran, baik dari segi sarana dan prasarana maupun model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran inovatif bersifat menyenangkan (rekreatif) dan membutuhkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran untuk dapat membuat siswa agar aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu modifikasi dalam pembelajaran inovatif adalah dengan menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar. Kelemahan metode sirkuit pintar ini yaitu pada anak yang kemampuannya kurang akan lebih susah untuk beradaptasi pada model pembelajaran ini.

Model permainan sirkuit pintar merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Sirkuit pintar merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran. Sirkuit pintar bernilai edukatif karena dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Bernilai produktif karena siswa mendapatkan suatu hasil berupa pengetahuan atau setelah

memainkan, dan menyenangkan karena sirkuit pintar merupakan sebuah permainan. Siswa lebih suka suasana belajar yang bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Saat ini, kurikulum yang digunakan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Posisi siswa yang sebelumnya menjadi objek pembelajaran kini beralih menjadi subjek pembelajaran. Perubahan posisi ini menyebabkan terjadinya perubahan pola pembelajaran dari pembelajaran pasif menjadi aktif. Ada tuntutan untuk menciptakan suasana siswa aktif di dalam kelas. Apalagi dalam pembelajaran matematika yang pada umumnya masih dianggap sulit oleh sebagian siswa. Banyak cara dalam proses belajar siswa. Salah satunya adalah menghafal. Ada siswa yang begitu mendapat pelajaran langsung bisa mengingat. Namun, banyak juga siswa yang baru bisa mengingat pelajaran dengan harus mengulang beberapa kali bahkan mungkin puluhan kali. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan mengingat dan menghafal setiap siswa berbeda-beda. Begitu banyak dan unik cara siswa untuk bisa menghafal. Namun, selama ini belum ada alat atau media yang secara khusus membantu siswa dalam menghafal sebuah rumus. Media yang ada selama ini adalah buku-buku kumpulan rumus yang kurang bisa memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, penulis berharap model permainan sirkuit pintar ini dapat berguna sebagai media untuk menghafal materi pelajaran. Sirkuit pintar merupakan media hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang kita ketahui kemudahan bermainnya dan memiliki daya tarik yang tinggi. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian berjudul

“Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pokok Bahasan Bangun Ruang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pokok Bahasan Bangun Ruang?
2. Manakah yang lebih baik antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pokok Bahasan Bangun Ruang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pokok Bahasan Bangun Ruang.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih baik hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pokok Bahasan Bangun Ruang.

#### **1.4 Definisi Operasional**

Berdasarkan permasalahan yang didapat dan agar tidak terjadi penyimpangan serta perluasan masalah maka masalah yang akan diteliti harus dibatasi, antara lain :

1. Model pembelajaran menggunakan permainan sirkuit pintar, adalah suatu bentuk permainan ular tangga dimana berisi tentang materi-materi mengenai pokok bahasan bangun ruang.
2. Metode ceramah adalah metode yang dilakukan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran di dalam kelas secara lisan kepada sejumlah murid yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam metode ini yang mempunyai peran utama adalah guru.
3. Hasil belajar dengan menggunakan sirkuit pintar maupun dengan menggunakan pembelajaran ceramah nantinya berupa perubahan tingkah laku yang nantinya ditunjukkan dengan nilai atau angka.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Pihak-pihak tersebut antara lain adalah guru dan siswa. Selain itu hasil dari penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi peneliti lain yang ingin meneliti penelitian sejenis.

##### **1. Manfaat bagi guru**

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki tugas untuk mendidik dan mengajar siswa. Dari penelitian ini diharapkan guru dapat memperoleh manfaat

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mungkin bisa digunakan sebagai pertimbangan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

## 2. Manfaat bagi siswa

Siswa adalah orang yang mempunyai hak memperoleh pembelajaran. Dengan metode yang digunakan pada penelitian ini diharapkan siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dalam menyelesaikan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu manfaat dari penelitian ini juga bisa digunakan sebagai sarana baru dalam meningkatkan prestasi siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Manfaat lain yang bisa diperoleh siswa dari penelitian ini adalah suasana belajar baru yang bisa membuat siswa saling bekerja sama dan saling bertukar pendapat antara siswa satu dengan siswa lainnya dalam menyelesaikan suatu persoalan.

## 3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti dalam pengembangan pengetahuan tentang penelitian dalam pembelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan masukan pada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan masalah yang sama dengan yang ada pada penelitian ini.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Bondowoso dengan populasi

penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 4 kelas dan di ambil 2 kelas sebagai sampel dari penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran menggunakan permainan sirkuit pintar dan dalam kelas kontrol diterapkan model pembelajaran ceramah. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah pokok bahasan bangun ruang.