BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar dan pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik. Sebagaimana halnya dengan proses pembelajaran di SMP NURIS Jember yang berlangsung melibatkan siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Proses belajar-mengajar khususnya pembelajaran matematika dilakukan di kelas dengan bantuan papan tulis, guru berperan sebagai fasilitator dan memberi materi kepada siswa.

Proses pembelajaran pada umumnya dilakukan dengan metode ceramah, guru sebagai pemberi materi dan siswa sebagai penerima materi. Seperti halnya proses pembelajaran di SMP NURIS Jember khususnya mata pelajaran matematika, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran berbasis ceramah bukanlah model pembelajaran yang buruk, karena model pembelajaran tersebut sudah banyak digunakan hampir disemua sekolah yang ada di Indonesia.

Pembelajaran dengan menggunakan model konvensional khususnya untuk mata pelajaran matematika di SMP NURIS Jember kurang bisa berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan minat siswa dalam proses belajar-mengajar. Rata-rata hasil belajar salah satu kelas VII SMP NURIS Jember untuk Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran matematika mendapat nilai 47,66

dengan KKM 75, menunjukkan hasil belajar siswa SMP NURIS Jember kurang maksimal. Salah satu kriteria kesuksesan proses belajar-mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat siswa setelah proses pembelajaran.

Hasil belajar yang tidak mencapai KKM salah satu penyebabnya adalah minat belajar siswa rendah, hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran siswa cenderung diam di kelas (tidur) dan jarang memperhatikan guru saat penyampaian materi. Saat guru memberikan latihan soal diakhir pembelajaran, tidak sedikit siswa yang hanya melihat dan hanya membalik-balikkan kertas soal tersebut, mereka malas dan tidak bersemangat untuk mengerjakan soal tersebut, dan juga pemahaman materi belum sepenuhnya mengerti karena jarang memperhatikan guru pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan. Rendahnya minat belajar siswa dikarenakan mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sukar untuk dipelajari, tetapi mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran paling penting dalam pendidikan, karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika di sekolah, lebih dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, serta pelaksanaan pendidikan matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan dimulai dari SD sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika selalu identik dengan angka dan rumus-rumus, hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan apabila berhadapan dengan pelajaran matematika sehingga sedikit siswa yang dapat menguasai pelajaran matematika secara baik dan menyeluruh. Maka dari itu pelajaran matematika harus diusahakan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Sebagai upaya untuk mengatasi hasil belajar tersebut, guru sebagai pendidik juga harus menyadari bahwa pelajaran matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sukar atau sulit untuk dipahami bagi para peserta didik, sehingga kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Di samping itu, saat ini guru pada umumnya dalam sebuah proses pembelajaran atau penyampaian materi masih menggunakan pembelajaran konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga hal tersebut mengakibatkan siswa enggan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Dengan model pembelajaran konvensional, siswa akan merasa bosan dan tidak merangsang siswa untuk berfikir, sehingga keaktifan dan minat belajar matematika siswa pun berkurang. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa nanti pada akhir pembelajaran matematika. Untuk meminimalisir tingkat kejenuhan siswa dan untuk membangkitkan semangat serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif salah satunya *Inside Outside Circle (IOC).*

Model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* sendiri adalah model pembelajaran dimana satu kelas akan dibagi menjadi dua kelompok dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar. Siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur (Lestari & Yudhanegara, 2015:71). Proses pembelajaran ini berbasis permainan sehingga diharapkan siswa tidak jenuh dengan selama proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Meningkatnya minat dan keaktifan belajar siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian Haryanti (2016:94) tentang peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)*, berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dengan persentase 52%, siklus II dengan persentase 64% dan siklus III dengan persentase 92%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pihak SMP NURIS Jember bersedia jika digunakan sebagai tempat kegiatan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Persegi dan Persegi Panjang Kelas VII SMP NURIS Jember Tahun Pelajaran 2017/2018".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Adakah pengaruh model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang kelas VII SMP NURIS Jember tahun pelajaran 2017/2018?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui adakah pengaruh model

pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang kelas VII SMP NURIS Jember tahun pelajaran 2017/2018.

1.4 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini dirumuskan beberapa definisi operasional untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah, maka perlu dilakukan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai berikut:

a. Model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* merupakan model pembelajaran inovatif yang memberi peserta didik agar saling berbagi informasi antar teman sekelas pada saat yang bersamaan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)*, setiap siswa saling berpasangan dan memperoleh informasi tentang materi pembelajaran matematika yang sedang berlangsung dari teman pasangannya. Dalam satu kelas siswa dibagi menjadi dua kelompok, dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar. Dimana kedua kelompok tersebut saling berhadapan dan saling berbagi informasi secara bersamaan. Apabila jumlah siswa terlalu banyak, maka dapat dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu dua kelompok lingkaran kecil dan dua lingkaran besar.
b. Hasil belajar matematika merupakan suatu pengetahuan atau tingkat kemampuan kompetensi dari mata pelajaran matematika yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat kemampuan kompetensi siswa yang sedang belajar dapat

dilihat dari banyak tidaknya materi pelajaran yang dikuasai siswa setelah proses pembelajaran melalui hasil tes akhir siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam proses belajar mengajar di SMP Nuris Jember dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC).*
b. Bagi peneliti, memberikan tambahan pengetahuan wawasan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
c. Bagi siswa, siswa dapat mengerti dan memahami materi persegi dan persegi panjang secara jelas, selain itu dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pemecahan masalah sehingga diharapkan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.
d. Bagi guru, memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menerapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* untuk materi mata pelajaran matematika yang lain.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP NURIS dengan populasi seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 5 (lima) kelas dan satu kelas sebagai sampel dari penelitian, yaitu sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC).*

Materi yang digunakan dalam penelitian pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar adalah persegi dan persegi panjang.