

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

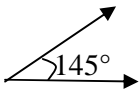
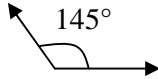
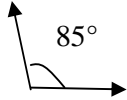
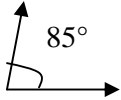
Pada era globalisasi, perkembangan IPTEK semakin marak di masyarakat. Maraknya perkembangan IPTEK disebabkan oleh adanya tuntutan manusia untuk berkembang dan maju dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. Tuntutan tersebut, dapat diperoleh melalui informasi aktual dari peralatan IPTEK yang canggih. Pendidikan dapat meningkatkan kesejahteraan, karena orang yang berpendidikan dapat terhindar dari kebodohan maupun kemiskinan (Sagala, 2009:33). Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa fungsi pendidikan yaitu membimbing anak ke arah suatu tujuan yang merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Selain itu melalui pendidikan akan dibentuk manusia yang berakal dan berhati nurani (Susanto, 2007:28). Kualifikasi sumber daya manusia yang mempunyai karakteristik seperti di atas, sangat diperlukan dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mampu menghadapi persaingan global.

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan untuk hidup kita (Setyono, 2002:35). Tanpa kita sadari banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Misalkan untuk menukar uang, jual beli, mencari nomor telpon, dan lain-lain. Pada semua pelajaran di sekolah juga berkaitan dengan matematika. Pada pelajaran fisika misalnya, tidak akan dapat menghitung gravitasi bumi tanpa pengetahuan matematika. Matematika begitu penting untuk dipelajari, maka pada pembelajarannya perlu di ciptakan suasana yang mendukung. Mengelola proses belajar-mengajar adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Muchith, 2008:98). Ketiga tahap tersebut dapat menjadikan pembelajaran bermakna dan berjalan secara baik dan sesuai yang diinginkan,

khususnya pada pembelajaran matematika. Pada kenyataannya, rasa takut terhadap pelajaran matematika sering kali menghinggapi perasaan para siswa-siswi dari tingkat SD, SLTA, bahkan hingga perguruan tinggi (Maskur dan Fathoni, 2008:64). Oleh karena itu, guru harus berusaha menghilangkan persepsi dalam diri siswa bahwa matematika sulit, mengusahakan agar siswa memiliki pengalaman bahwa belajar matematika itu menyenangkan dan menumbuhkan keyakinan dalam diri siswa bahwa mereka mampu memecahkan masalah-masalah dalam matematika.

Fakta berdasarkan hasil dialog awal dengan guru matematika SD Muhammadiyah 9 Malang dan observasi, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dikelas masih kurang optimal baik dari segi siswa, guru, media maupun metode pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah di dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif siswa dalam interaksi pembelajaran di kelas. Siswa hanya bertindak sebagai objek dalam pembelajaran bahkan terkadang enggan dan acuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran kurang optimal dan pemahaman konsep siswa cenderung rendah. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika mereka rendah. Dari segi guru, yaitu guru cenderung menggunakan metode ceramah di dalam menyampaikan materi pelajaran dan semua aktivitas dikelas terpusat pada guru.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang, diperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam pengukuran sudut. Data yang diperoleh yakni, dari 27 siswa, 7 siswa mengerjakan soal dengan sempurna dan 20 siswa lainnya melakukan kesalahan ketika mengerjakan soal. Kesalahan tersebut diklarifikasikan menjadi dua jenis kesalahan, diantaranya kesalahan konsep dan kesalahan dalam menghitung. Kesalahan pada pemahaman konsep terjadi ketika siswa menyelesaikan soal pengukuran sudut, yaitu dalam menggambar sudut serta menentukan besar sudut yang ada pada soal. Hasil pekerjaan siswa dapat dilihat pada table dibawah ini,

Soal	Jawaban Siswa	Jawaban yang benar	Banyaknya siswa yang salah mengerjakan
1. Gambarlah sudut 145° dengan menggunakan busur derajat.			17 siswa
2. Gambarlah sudut 85° dengan menggunakan busur derajat.			14 siswa

Berdasarkan hasil pengerjaan siswa diatas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa lebih cenderung melakukan kesalahan pada materi menggambar sudut. Dengan demikian, penguasaan konsep pada pengukuran sudut sangat penting. Lemahnya pemahaman konsep pada materi pengukuran sudut akan berakibat pada lemahnya siswa dalam menggambar dan mengukur suatu sudut. Di samping itu, nilai rata-rata ulangan harian yang dicapai siswa rendah yaitu rata-rata 61,92 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25,92% padahal KKM di sekolah adalah 70 dan yang belum mencapai KKM 74,08 %.

Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu dilakukan inovasi pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran melalui penggunaan *software* pendidikan. Salah satu program *software* yang berkembang pada saat ini adalah *Macromedia Flash 8.0*. *Macromedia Flash 8.0* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa. Selain penggunaan media, guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Scramble* dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok. Dimana nantinya setiap kelompok akan dibagikan kartu soal dan kartu jawaban. Dalam metode pembelajaran ini akan dibentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan yang

berbeda-beda serta dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin. Setelah itu peneliti menjelaskan secara singkat materi tentang pengukuran sudut. Kemudian tiap kelompok diberi kartu soal dan kartu jawaban yang akan mereka diskusikan. Pembelajaran *scramble* terletak pada kartunya, yaitu mengacak-acak kartu sehingga mendapatkan jawaban yang benar. Dalam menjawab kartu soal perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya dapat berfikir kritis sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal. Jadi *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban sehingga siswa diharapkan mampu mencari jawaban dari setiap kartu soal yang telah diberikan oleh peneliti.

Banyak siswa merasakan manfaat bekerja sama dengan teman sekelas mendiskusikan materi yang telah mereka baca atau telah mereka dengar di kelas. Dengan model pembelajaran *Scramble* ini siswa di tuntut untuk bekerja sama secara berkelompok dan menemukan jawaban dari soal yang telah disediakan oleh guru. Siswa juga akan lebih bisa mengingat materi pelajaran yang diberikan apabila siswa tersebut bisa menemukan kesimpulan materi itu sendiri dari jawaban yang sudah dikerjakan secara berkelompok. Dengan adanya penampilan *Macromedia Flash 8.0*, maka siswa akan lebih semangat dan tidak jenuh dengan materi yang diberikan. karena *Macromedia Flash 8.0* mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa. *Scramble* yang dilengkapi dengan tampilan *macromedia flash 8.0* ini akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Jika suatu metode didesain dengan baik sebagai sarana sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa (Wihardjo, 2008:112).

Model pembelajaran *Scramble* ini memiliki banyak kelebihan, sebagaimana dikatakan oleh para ahli bahwa model pembelajaran ini melibatkan semua siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan, selain itu juga mendorong pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta melatih kedisiplinan dalam bekerjasama menyelesaikan suatu persoalan. Dengan tampilan *Micromedia Flash 8.0* dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan tidak bosan dalam

mengikuti pelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut.

Didalam software ini akan ditampilkan metode scramble, yaitu dengan membuat soal beserta jawabannya. Ketika salah memilih jawaban, maka ada keterangan salah jawaban dan ketika memilih jawaban yang benar akan ditampilkan penyelesaian dari soal tersebut. Sehingga siswa akan mengetahui proses penyelesaian secara benar setelah melihat tampilan pada macromedia flash dengan mencocokkan hasil dari pekerjaan mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul: “Peningkatan Hasil Belajar Materi Pengukuran Sudut melalui Model Pembelajaran *Scramble* dengan Pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* pada Siswa kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* dalam pembelajaran matematika pada sub bab pengukuran sudut?
- 2) Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Pengukuran Sudut melalui model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang?
- 3) Apakah pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada sub bab pengukuran sudut di kelas VB?

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan ruang lingkup peneliti dalam melakukan penelitian. Sehingga untuk memperjelas dan menghindari salah tafsir terhadap masalah dalam penelitian ini, maka untuk mengantisipasi pemaparan yang terlalu umum dan meluas penulis memberikan batasan sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dilakukan pada siswa SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang pada tahun pelajaran 2011/2012 semester ganjil.
- 2) Penelitian hanya dipusatkan pada siswa kelas VB dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dan dengan sub bab Pengukuran Sudut

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan pokok di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* dalam pembelajaran matematika pada sub bab pengukuran sudut.
- 2) Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Pengukuran Sudut melalui model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah 9 Malang.
- 3) Untuk mengetahui seberapa jauh model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada sub bab pengukuran sudut.

1.5 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam memahami istilah dalam judul, maka perlu adanya penegasan istilah dan pembatasan ruang lingkup penelitian. Adapun yang perlu ditegaskan sebagai berikut.

- 1) Model Pembelajaran *Scramble* yaitu suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Siswa dibagi dalam suatu kelompok dan setiap kelompok bekerja bersama-sama dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh guru.
- 2) *Macromedia Flash 8.0* yaitu program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, Macromedia Flash juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif

seperti demo produk dan tutorial interaktif. Software keluaran Macromedia ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan flash terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara.

- 3) Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dengan penerapan model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* pada sub bab pengukuran sudut. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Hasil belajar pada penelitian ini merupakan hasil tes akhir pada sub bab pengukuran sudut.
- 4) Aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble* dengan pemanfaatan *Macromedia Flash 8.0* pengamatan aktivitas dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif, baik bagi peneliti sendiri, bagi siswa, bagi guru matematika, bagi kepala sekolah serta institusi pendidikan tempat dilangsungkannya penelitian. Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah:

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pengukuran sudut.

2) Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui model pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dapat teratasi.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu pendidikan.