

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia dalam jangka panjang. Pendidikan juga merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk bekerja lebih baik dalam menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dengan pendidikan yang ada di negara kita. Kegiatan proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Baik buruknya suatu proses pembelajaran adalah salah satu faktor dominan dalam menentukan kualitas pendidikan.

Matematika merupakan pelajaran di sekolah yang dipandang penting dan dipelajari oleh setiap peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga sekolah lanjutan tingkat atas dan bahkan juga perguruan tinggi. Penyebab utama pentingnya matematika adalah kemampuan siswa bermatematika merupakan landasan dan wahana pokok yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai untuk dapat melatih siswa berpikir dengan jelas, logis, sistematis, serta memiliki kepribadian dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Cornelius (dalam Abdurrahman, 2009:253) mengemukakan:

“Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan: (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya”.

Kenyataan yang dihadapi dewasa ini adalah pembelajaran matematika selalu merupakan permasalahan yang sepertinya tidak kunjung terpecahkan. Pemahaman matematika senantiasa dipandang atau dirasakan sukar, baik oleh yang belajar dan tidak jarang juga oleh pengajarnya. Sehingga siswa tidak tertarik

untuk belajar matematika. Ini terjadi disetiap jenjang pendidikan di Indonesia. Guru mengeluhkan bahwa anak didik tidak bersemangat bahkan kadang-kadang cenderung takut menghadapi pelajaran matematika, mereka tidak mampu mencerna konsep yang diajarkan, tidak terampil dalam proses, lemah dalam penguasaan teknik, apalagi dalam segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan bernalar sehingga hasil belajar matematika siswa pun masih rendah.

Berdasarkan data UNESCO, mutu pendidikan matematika di Indonesia berada pada peringkat 34 dari 38 negara yang diamati. Data lain yang menunjukkan rendahnya prestasi matematika siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil survei Pusat Statistik Internasional untuk Pendidikan (National Center for Education in Statistics, 2003) terhadap 41 negara dalam pembelajaran matematika, dimana Indonesia mendapatkan peringkat ke 39 di bawah Thailand dan Uruguay. (<http://ugm.ac.id/index.php?page=rilis&artikel=4467>)

Data tersebut secara jelas menyatakan bahwa pendidikan matematika di Indonesia masih mengecewakan. Rendahnya hasil belajar siswa dalam bidang matematika mencerminkan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam belajar matematika baik dalam pemahaman konsep, penerapan maupun penyelesaian suatu masalah. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar tersebut adalah sebagian siswa masih menganggap bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan. Hal ini diperkuat lagi dengan hasil wawancara kepada Bapak Holong Siregar, S.Pd. yang merupakan salah seorang guru matematika kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan, mengatakan bahwa:

”Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa matematika itu sangat susah. Di dalam kelas itu paling banyak hanya 5 orang yang senang belajar matematika. Bila dilihat hasil belajar siswa masih sangat rendah. Hanya beberapa siswa yang mendapat nilai tuntas di atas KKM yaitu nilai 70. Selebihnya harus diadakan remedial untuk menambah nilai siswa yang tidak tuntas tersebut.”

Permasalahan lain yang masih sering muncul adalah penggunaan metode pembelajaran oleh guru yang kurang tepat. Pada umumnya, metode pembelajaran yang dikembangkan oleh guru matematika dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan

ceramah. Dimana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam diri siswa tanpa memperhatikan bahwa ketika siswa memasuki kelas, siswa mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama. Siswa hanya ditempatkan sebagai obyek sehingga siswa menjadi pasif dan tenggelam ke dalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2010:170):

“kegiatan mandiri dianggap tidak ada maknanya, karena guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Sistem penguasaan lebih mudah pelaksanaannya bagi guru dan tidak ada masalah atau kesulitan, guru cukup mempelajari materi dari buku, lalu disampaikan pada siswa. Di sisi lain, siswa hanya bertugas menerima dan menelan, mereka diam dan bersikap pasif atau tidak aktif.

Hal ini berdampak pada sikap siswa yang kurang mandiri, tidak berani mengungkapkan pendapat sendiri, selalu meminta bimbingan guru dan kurang gigih mencoba menyelesaikan masalah matematika, sehingga pengetahuan yang dipahami siswa hanya sebatas yang diberikan guru. Kenyataan pengajaran matematika seperti ini membuat pengajaran matematika menjadi tidak menarik, siswa cenderung ramai, mengantuk, tidak ada siswa yang mau bertanya, dan siswa tidak mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar matematika yang pada akhirnya mengakibatkan penguasaan siswa terhadap matematika menjadi relatif rendah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Swasta Indonesia Membangun Medan dengan memberikan tes di kelas XI IPA yang berjumlah 39 orang siswa, diperoleh hasil yang kurang memuaskan. Tes yang diberikan berhubungan dengan materi persamaan lingkaran dan garis singgung lingkaran. Alasan dipilih materi ini karena siswa masih sulit dalam menentukan persamaan umum lingkaran serta persamaan garis singgung lingkaran. Dari lembar jawaban tes tersebut dapat dilihat bahwa siswa masih belum terlalu paham mengenai persamaan garis singgung lingkaran. Hasil data menunjukkan dari 39 orang siswa, ada 10 orang siswa atau 25,6% yang memperoleh nilai di atas ketuntasan belajar minimal dan 29 siswa atau 74,4% yang tidak tuntas. Ini menunjukkan

pengetahuan siswa kelas XI IPA di SMA Swasta Indonesia Membangun Medan mengenai persamaan garis singgung lingkaran masih rendah.

Banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa, yaitu faktor intern dan faktor ektern. Salah satu faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Jadi dengan adanya minat, pelajaran akan lebih mudah dipelajari dan dipahami. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto (2010:57): “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.”

Untuk mengetahui minat siswa terhadap pelajaran matematika, peneliti membagikan angket kepada 39 orang siswa kelas Kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan. Dari 39 orang siswa yang mengisi angket diperoleh bahwa rasa tertarik siswa belajar matematika sebesar 65% , perasaan senang belajar matematika sebesar 67%, perhatian siswa sebesar 68%, sikap semangat siswa sebesar 69%, keinginan siswa belajar matematika sebesar 67%. Dari lima indikator minat yang ditentukan, maka rata – rata minat belajar siswa secara klasikal sebesar 67,2%. Data ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan tergolong sedang. Hal ini dapat dilihat dari pendapat siswa dimana sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan matematika dianggap pelajaran yang sulit.

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti mencoba menerapkan suatu metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pemilihan metode mengajar yang bervariasi akan membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan seefisien dan seefektif mungkin. Seperti yang diungkapkan Slameto (2010:65) mengemukakan bahwa

“Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa dan atau terhadap mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar”.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah metode penemuan terbimbing. Menurut *Encyclopedia of Educatiaon Research* (dalam Suryosubroto, 2009:178), metode penemuan terbimbing merupakan suatu strategi yang unik dapat diberi bentuk oleh guru dalam berbagai cara, termasuk mengajarkan keterampilan menyelidiki dan memecahkan masalah sebagai alat bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya. Dengan metode penemuan terbimbing ini, para siswa diajarkan untuk menggunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari untuk menemukan pengetahuan baru dengan pengetahuan guru sebagai fasilitator. Penerapan metode penemuan terbimbing ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari matematika dan siswa dapat menemukan sendiri penyelesaian masalah didalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar matematika dan mampu mengembangkan ide dan gagasan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Holong Siregar, S.Pd. guru matematika kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan, bahwa guru mencoba untuk memvariasikan metode pembelajaran matematika di kelas dengan memilih menerapkan metode pembelajaran penemuan terbimbing. Dari tes yang diberikan guru, diperoleh hasil belajar siswa kurang memuaskan dimana hasil belajar siswa masih rendah dan masih banyak siswa yang belum paham tentang materi yang diajarkan. Selain itu kondisi pada saat pembelajaran berlangsung juga kurang kondusif. Hal ini tidak sesuai dengan teori penemuan terbimbing dimana dikatakan bahwa metode penemuan terbimbing merupakan suatu metode pembelajaran suatu proses yang melibatkan siswa secara optimum untuk berpartisipasi di dalam proses belajar dalam menemukan suatu prinsip dasar

sendiri dan akan memahami konsep lebih baik, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Dari paparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif sehingga dapat memperbaiki proses belajar dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Selain menggunakan metode penemuan terbimbing, guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran agar pembelajaran yang terjadi di kelas bukan hanya pembelajaran matematika yang konvensional. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi yang tadinya sulit dapat diterangkan secara lebih mudah dan jelas, sehingga siswa akan merasa lebih senang dalam belajar matematika. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah multimedia interaktif. Menurut Rusman (2012:146), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif ini dapat membantu menyampaikan pelajaran dengan lebih baik dan dapat menarik perhatian siswa dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengajaran dengan menggunakan multimedia interaktif akan dapat memperbesar perhatian siswa terhadap pengajaran yang berlangsung, karena mereka terlibat dengan aktif dalam pengajaran yang dilaksanakan. Dengan bantuan multimedia interaktif konsentrasi belajar dapat lebih ditingkatkan. Siswa akan semakin mudah memahami hubungan antara matematika dan lingkungan alam sekitar. Informasi pelajaran yang disajikan dengan multimedia interaktif yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa. Dengan demikian, keberhasilan siswa untuk mencapai hasil belajar matematika sangat didukung oleh penggunaan multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ariani Lia pada tahun 2008 yang berjudul “Peningkatan minat belajar matematika melalui pelaksanaan metode penemuan terbimbing dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pleret kelas VIII A”, diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yaitu rata-rata kuis kelas VIII A meningkat dari 53,97 menjadi 61,4, dan nilai rata-rata

post tes lebih baik dari rata-rata kuis yaitu 73,61. Selain itu berdasarkan angket diketahui bahwa minat belajar matematika, rasa keingintahuan, rasa senang, dan perhatian siswa cenderung naik. Dengan demikian metode penemuan terbimbing diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan didukung dengan multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Penerapan Metode Penemuan Terbimbing dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah,
2. Minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih rendah,
3. Siswa tidak tertarik belajar matematika,
4. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
5. Metode penemuan terbimbing pernah diterapkan sebelumnya di SMA Swasta Indonesia Membangun Medan akan tetapi hasil yang diperoleh kurang baik.

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih terfokus dan terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Penerapan Metode Penemuan Terbimbing dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana strategi penerapan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana strategi penerapan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas XI IPA SMA Swasta Indonesia Membangun Medan Tahun Ajaran 2013/2014?

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar melalui metode penemuan terbimbing dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penerapan metode penemuan terbimbing, sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam mengajarkan materi persamaan lingkaran.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi sekaligus sebagai bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang.
4. Bagi sekolah, menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan inovasi pembelajaran matematika disekolah.
5. Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.