

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai manusia yang utuh. Manusia bertumbuh mulai belajar. Karena itu, sebagai pengajar kalau ia berbiacara tentang belajar, tidak dapat melepaskan diri dari mengajar. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Proses kegiatan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika disekolah, lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari SD sampai Perguruan Tinggi. Corckroft (dalam Abdurrahman, 1999) mengungkapkan :

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran kekurangan; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Mengingat besarnya peranan matematika dalam kehidupan tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran matematika harus dilakukan dengan baik. Agar proses pengajaran mata pelajaran tertentu dapat terlaksana dengan baik, salah satu yang perlu dibenahi adalah perbaikan kualitas tenaga pengajarnya. Dengan perbaikan ini, para guru paling tidak dapat mengorganisir pengajaran dengan jalan menggunakan desain dan model pengajaran yang dapat menimbulkan minat dan memotivasi anak didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Padamu Negeri, ditemukan bahwa guru masih mengajar secara konvensional yaitu guru masih menggunakan metode ceramah. Guru malas untuk menggunakan model pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut juga telah diakui oleh guru matematika yang mengajar di sekolah tersebut, beliau mengakui bahwa banyak guru matematika yang malas untuk mengajar menggunakan model dan media pembelajaran. Beliau juga mengaku bahwa menggunakan model pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang dan tidak sempat merancang model tersebut, beliau juga mengakui bahwa tidak terlalu mengerti bagaimana menggunakan media tersebut.

Hal inilah yang diduga menyebabkan siswa cenderung menjadi pasif, individual, dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Fakta tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa di kelas VIII yang masih belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yakni 70. Berdasarkan hasil rata-rata nilai rapor mata pelajaran matematika kelas VIII di sekolah tersebut ditemukan bahwa rata-rata nilai rapor untuk mata pelajaran matematika belum memuaskan, dimana didapat data sebagai berikut: pada tahun ajaran 2009-2010, nilai rata-rata rapor matematika adalah 6,45. Pada tahun ajaran 2010-2011, nilai rata-rata rapor IPA adalah 7,00 dan pada tahun ajaran 2011-2013 nilai rata-rata rapor matematika menurun menjadi 6,50.

Hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa perlunya perhatian dan pertimbangan dalam memilih model serta media yang selama ini digunakan. Beberapa upaya sudah dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan memberikan tugas-tugas yang dikerjakan baik di rumah maupun di sekolah, namun belum menunjukkan perubahan yang berarti, sehingga diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih baik, menarik, dan disukai peserta didik. Trianto (2009) menyebutkan “di lain pihak secara empiris berdasarkan analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional”. Siswa diposisikan sebagai obyek, dimana siswa dianggap tidak tahu apa-apa. Sementara guru memosisikan diri sebagai

yang mempunyai pengetahuan. Hal ini tidaklah sesuai dengan tujuan pendidikan matematika untuk mengembangkan pola pikir logis, kritis dan jujur. Dengan itu perlu dirancang suatu pembelajaran yang memusatkan perhatian pada usaha untuk menarik minat, semangat, kreatifitas, kemampuan dan keaktifan siswa untuk menemukan dan memecahkan permasalahan dengan upaya sendiri.

Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang disajikan begitu saja kepada siswa, siswa tidak dituntut untuk mengolahnya, kewajiban siswa adalah menguasainya secara penuh dan guru hanya berfungsi sebagai penyampai materi (Sanjaya, 2008). Guru berperan sebagai penyampai informasi harus kreatif memilih dan menggunakan media pembelajaran yang berkesan untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Selain itu optimalisasi media juga sangat diperlukan dalam KBM. Dalam model ini, pembelajaran berpusat pada guru. Namun bukan berarti siswa harus pasif, tetapi siswa juga harus aktif dan terlibat, terutama dalam memerhatikan, mendengarkan dan *resitasi* (tanyak jawab) yang terencana. Model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Murly Siregar (2012) mengidentifikasi bahwa hasil penelitian model pembelajaran langsung efektif diterapkan pada pokok bahasan Pangkat dan Akar di kelas X SMA. Hasil pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya media pembelajaran harus dapat direalisasikan dalam praktik. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien. Walaupun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping itu, guru juga diuntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus

memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi Hamalik (dalam Arsyad, 2011) :

(1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar ; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) seluk beluk proses mengajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (6) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Melalui penggunaan media, materi matematika dapat dikemas menjadi pelajaran yang menarik dan mudah dimengerti sehingga lebih membantu dalam membangun pemahaman dan penguasaan konsep siswa. Pembuatan media yang tepat contohnya dengan pemanfaatan video, penggunaan animasi, pengetahuan yang disampaikan dalam proses pembelajaran bisa diterima dengan baik. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Riyana (2007) bahwa: Model pembelajaran dengan menggunakan media dan yang disempurnakan lagi dengan penambahan animasi dan suara untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal memberikan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan percepatan pembelajaran masing-masing. Hasil penelitian Suhadah (2003) menyimpulkan bahwa media telah menunjukkan peranannya dalam membantu para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih cepat dan mudah di tangkap oleh siswa. Hal senada juga dikatakan Arsyad (2005) bahwa kehadiran media dalam KBM di kelas sangat membantu guru untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan.

*Micorosoft PowerPoint* adalah program aplikasi untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Pada pelaksanaan model pembelajaran langsung biasanya lebih terpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan animasi *Microsoft power point* pada pembelajaran langsung dapat menimbulkan daya tarik siswa sehingga pembelajaran yang berpusat pada guru tidak membosankan. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Irma Yanti Turnip (2012). Penerapan Model Belajar Langsung yang Berorientasi Pada Media Animasi *Microsoft Power point*.

Salah satu media pembelajaran yang menggunakan video tutorial adalah *software camtasia studio*. Media audio-visual mempunyai fungsi utama

menyalurkan pesan ke penerima pesan yang dituangkan dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya. Seperti yang diungkapkan oleh Anonim (2010) yang mengungkapkan bahwa “penerapan video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* lebih baik dibandingkan menggunakan media *power point* terhadap peningkatan hasil belajar”.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran langsung menggunakan media *camtasia* dan *power point*, dengan pertimbangan media *camtasia* dan *power point* adalah Model pembelajaran langsung dapat dilakukan dengan menggunakan media komputer yang ditampilkan dengan menggunakan LCD proyektor. Bahan yang diajarkan telah dikemas dan disusun semenarik mungkin menggunakan media *camtasia* dan *power point* sehingga lebih menarik dan mudah untuk dipahami siswa.

Melalui penggunaan media, materi pelajaran matematika dapat dikemas menjadi pelajaran yang menarik dan mudah dimengerti sehingga lebih membantu dalam membangun pemahaman dan penguasaan konsep siswa. Pembuatan medianyang tepat contohnya dengan pemanfaatan video, penggunaan animasi, pengetahuan yang disampaikan dalam proses pembelajaran bisaditerima dengan baik. Hal ini sesuai juga dengan pendapat riyana (2007) bahwa : model pembelajaran dengan menggunakan media video memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan percepatan pembelajaran masing-masing.

Materi matematika yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Lingkaran. Dalam pembelajaran matematika di SMP, Lingkaran merupakan pokok bahasan yang dianggap sulit. Hal ini diketahui dari hasil observasi peneliti di SMP Padamu Negeri. Berdasarkan KKM di sekolah tersebut hanya 5 siswa dari 32 siswa yang mampu menyelesaikan soal-soal mengenai Lingkaran. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan rumus untuk menghitung luas dan keliling lingkaran, sehingga masih banyak siswa yang hanya menghafal rumus tanpa memahami penggunaan rumus tersebut, yang berhubungan dengan masalah lingkaran yang diberikan. Hal ini tentu saja disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap penerapan konsep Lingkaran. Dari hasil wawancara

dengan Ibu Ana (salah satu guru matematika kelas VIII SMP Padamu Negeri) yang mengatakan: “ada siswa yang cepat dalam menyelesaikan soal hitungan, tetapi kurang dalam soal yang berupa konsep, lemah dalam masalah penggunaan rumus”. Para siswa pada umumnya dapat menerapkan rumus  $L = \pi r^2$ ,  $L = \pi d$  sebagai rumus menghitung luas lingkaran. Tetapi, bila dalam soal yang akan dicari adalah nilai  $r$  atau  $d$ , kebanyakan siswa bingung bagaimana cara menyelesaikan soalnya.

Lingkaran merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan di kelas VIII SMP Padamu Negeri. Ibu Ana menyatakan bahwa belum pernah ada yang melakukan penelitian dengan model pembelajaran langsung menggunakan media *camtasia* dan *power point* pada materi tersebut, menurutnya.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, maka penulis berpendapat bahwa untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa agar diperoleh pembelajaran yang efektif, kemampuan mendeskripsi mereka akan sejumlah informasi yang akan berdampak pada hasil belajar kognitifnya.

Dari permasalahan tersebut disadari bahwa pengaruh pemilihan media dan strategi pembelajaran menjadi masalah dan merupakan faktor eksternal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh fakta yang jelas mengenai perbedaan hasil belajar.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Camtasia* dan *Power Point* pada Pokok Bahasan Lingkaran Kelas VIII SMP Swasta Padamu Negeri Medan T.A 2013/2014”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika di kelas masih bersifat Teacher Centered.
2. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

3. Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika karena dianggap membosankan.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa.

### **1.3. Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas sangat luas, maka penelitian ini dibatasi pada Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Camtasia* dan *Power point* pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII SMP Padamu Negeri Medan T.A 2013/2014.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :  
“Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung menggunakan media *camtasia* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan media *power point* pada pokok bahasan Lingkarandi kelas VIII SMP Padamu Negeri Medan?”.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung menggunakan media *camtasia* dan media *power point* pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMP Padamu Negeri Medan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini merupakan refleksi dalam mengajar yang akan memberikan kontribusi positif bagi :

1. Bagi guru

Penelitian ini dapat memacu kreatifitas guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terutama media komputer.

2. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, kesungguhan dalam menyelesaikan soal-soal tes dan peningkatan hasil belajar.

3. Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan wacana baru tentang media serta kebijakan sekolah dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran lebih terarah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran sebagai calon guru.