

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mendewasakan dan menanamkan nilai-nilai yang terbaik bagi manusia yang dilaksanakan dan dikembangkan secara sistematis melalui proses pembelajaran yang terencana dengan baik. Proses pendidikan dilaksanakan sedemikian rupa agar manusia dapat memahami dan menghayati makna pendidikan tersebut sehingga mampu bertanggungjawab, mampu untuk menata perilaku pribadi, bersikap bijaksana, berpikir secara logika, rasional, dan ilmiah sehingga dapat bermanfaat untuk membantu dirinya dalam menghadapi perkembangan ilmu dan pengetahuan.

Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran, dan tujuan tersebut utamanya untuk keberhasilan siswa dalam belajar, baik pada suatu mata pelajaran tertentu maupun pendidikan pada umumnya. Dalam upaya lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana sumber daya manusia, perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang konstruktif bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik seiring dengan berkembangnya suasana, kebiasaan, dan strategi belajar mengajar yang dilandasi dengan kepehaman tentang ilmu-ilmu pengetahuan serta implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar bagi para guru di sekolah.

Selanjutnya, dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Lebih lanjut dikatakan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Umbara, 2003)

Era globalisasi dalam dunia ini menuntut sistem pendidikan di sekolah untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan lebih bermakna, agar mutu pendidikan yang dihasilkan selaras dengan kemajuan zaman dan tuntutan teknologi dunia yang makin berkembang dan maju, untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Peran pendidikan sangat dibutuhkan dalam rangka mempersiapkannya, di antaranya menyelenggarakan sistem pembelajaran yang mengacu pada mutu hasil pendidikan yang tepat guna, oleh karenanya perlu pembuatan kurikulum yang tepat, pelaksana pendidikan yang berkompeten, menyediakan fasilitas pendidikan yang bermutu, dan aturan yang mendukung untuk menyukseskan sistem pendidikan yang ada.

Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam setiap jenjang pendidikan seperti pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Mata pelajaran ini sangat penting peranannya di setiap jenjang pendidikan, meskipun cenderung kurang disenangi oleh peserta didik. Sujono (1998:81) mengatakan “.....ternyata banyak orang takut terhadap matematika

dan sejauh mungkin berusaha menghindari bilangan dan operasi-operasi bilangan". Sejalan dengan itu Russefendi (1980:15) juga mengemukakan bahwa : "pelajaran matematika dan ilmu pasti tersebut bagi anak-anak pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi kalau bukan yang paling dibenci".

Pernyataan-pernyataan di atas dapat menunjukkan bahwa sebahagian besar peserta didik tidak menyenangi pelajaran matematika, dan berdasarkan pengamatan penulis di sekolah menunjukkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang dirasakan sulit dipahami siswa, dan sebagian siswa merasa takut dan tidak menyukainya, hal ini dapat dilihat dari setiap jenjang pendidikan, dan diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata mata pelajaran matematika pada ujian semester siswa SMP Negeri 1 Hinai yang relatif rendah pada tahun pelajaran 2010/2011 sampai tahun 2011/2012 seperti terlihat pada Tabel 1 berikut :

**Tabel 1. Nilai rata-rata mata pelajaran matematika pada ujian semester siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Hinai**

Nama Sekolah	Tahun Ajaran 2009/2010		Tahun Ajaran 2010/2011		Tahun Ajaran 2010/2011	
	Sem I	Sem II	Sem I	Sem II	Sem I	Sem II
SMP Negeri 1 Hinai	5,25	5,30	5,30	5,45	5,27	5,41

Sumber : Data MKKS Kabupaten Langkat

Tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar matematika masih cenderung kurang memuaskan, sebab berdasarkan hasil keputusan rapat dewan guru SMP 1 kecamatan Gebang ditentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika adalah 7,5. Dengan kata lain, nilai mata pelajaran matematika yang diperoleh belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hal inilah yang menyebabkan sebahagian masyarakat merasa kecewa

dan kurang puas dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran matematika. Sukmadinata (1992) mengemukakan bahwa ketidakpuasan ini disebabkan masih adanya prestasi peserta didik pada pelajaran tertentu yang nilainya masih jauh dari yang diharapkan, dan yang paling mendapat sorotan masyarakat tentang pekerjaan guru adalah mutu pendidikan, lebih khusus adalah kualitas lulusannya.

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika dan mencapai tujuan, berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dan pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika. Pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Pengajaran telah melakukan kerjasama dalam mendisain dan menyusun soal-soal untuk mata pelajaran yang diikutsertakan dalam UN. Ujian semester dilakukan secara kolektif atau serentak di seluruh SMP sekabupaten Langkat, dengan harapan agar siswa terbiasa dan terlatih dalam menghadapi soal-soal ujian yang berstandard Nasional.

Pihak sekolah sendiri telah melakukan berbagai upaya pembinaan dan peningkatan kualitas hasil belajar matematika, baik pembinaan terhadap guru maupun siswa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah kegiatan pendidikan dan pelatihan bagi para guru matematika, seperti kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang dibina dan dibimbing oleh guru-guru inti untuk setiap jenis mata pelajaran.

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya hasil belajar matematika, namun sejauh ini hasil belajar tersebut masih tetap rendah dan tidak menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti (signifikan). Berdasarkan fenomena ini, tentunya dibutuhkan peran aktif dan

perhatian yang lebih serius oleh berbagai pihak terkait untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika seperti apa yang diharapkan. Dalam hal ini, guru mempunyai tugas yang sangat berat guna mengatasi persoalan dimaksud, karena guru memiliki peran strategis dalam kegiatan proses belajar mengajar. Peran strategis ini adalah mentransformasikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai kepada peserta didik.

Menurut Gagne (1974), ada tiga fungsi yang dapat diperankan guru dalam mengajar, yaitu merancang, mengelola dan mengevaluasi pengajaran. Dalam kaitannya dengan merancang pembelajaran, guru diharapkan mampu mendisain sedemikian rupa rencana pembelajaran agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta memberikan perhatian yang utuh terhadap proses pembelajaran. Salah satu upaya menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran itu sendiri. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi peserta didik serta tuntutan lingkungan, untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar mengajar, khususnya pelajaran matematika yang efektif dan efisien.

Sejalan dengan pendapat di atas, Rockler (2002) mengemukakan bahwa untuk mencapai sistem pembelajaran yang efektif, efisien dan pemahaman tentang konsep terpenuhi maka guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kondisi siswa atau karakteristik siswa agar lebih mudah diterima, di antaranya adalah pemanfaatan media, karena media pembelajaran adalah salah satu sarana bagi guru untuk memperjelas materi yang disampaikan pada siswanya. Oleh karena itu sebagai pendidik, harus mampu

memberikan kemudahan dalam memberikan pelajaran di sekolah, yang dapat menimbulkan kreativitasnya, dengan menggunakan media yang sesuai misalnya, atau metode, pendekatan dan siasat tertentu yang menimbulkan gairah belajar bagi siswanya.

Selain dengan cara di atas, untuk mengatasi permasalahan siswanya dalam proses pembelajaran, guru perlu memanfaatkan media yang tepat. Agar siswa dapat memahami sesuai dengan tujuan dari rencana pembelajaran yang diprogramkan. Proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien apabila seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen yang dimaksud meliputi : kurikulum, siswa, guru, pendekatan, sarana prasarana (Depdikbud, 1994). Komponen yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran adalah guru, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru memberikan informasi agar siswanya tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Terkait dengan permasalahan tersebut, peranan guru dalam proses pembelajaran dinyatakan oleh Mulyasa (2008) bahwa guru dalam proses untuk mendongkrak kualitas pembelajaran dan memotivasi siswa harus memiliki jurus jitu antara lain : mengembangkan kecerdasan (*emotional quotient*), mengembangkan kreativitas (*creativity quotient*) dalam pembelajaran, mendisiplinkan peserta didik dengan kasih sayang, membangkitkan nafsu belajar, memecahkan masalah, mendayakan sumber belajar dan melibatkan masyarakat dalam pembelajaran.

Selanjutnya Roestiyah (2005), menyatakan bahwa di dalam proses belajar mengajar guru harus mempunyai strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu cara

untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran ialah memberdayakan komponen pembelajaran dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran, yang mampu memperjelas penyampaian materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana bagi guru untuk memperjelas materi yang di sampaikan pada siswanya. Salah satu media pembelajaran adalah media pembelajaran menggunakan komputer. Pemanfaatan media komputer pada pembelajaran matematika siswa diharapkan lebih kreatif dalam menyikapi soal-soal matematika yang memerlukan pemecahan dengan proses dan prosedur yang terperinci dan penalaran yang kreatif. Interaksi siswa dengan media komputer hendaknya mampu menumbuhkan pengalaman yang unik dan baru, dan ini tidak dapat diperoleh siswa dari penggunaan media yang lain. Interaksi yang khusus ini dapat menimbulkan kreativitas siswa dalam memecahkan soal-soal pelajaran matematika, sehingga diharapkan prestasi mereka lebih meningkat. Media komputer merupakan alat pembelajaran yang berperan penting untuk memotivasi siswa dan membangkitkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, yang dapat mengubah *shot memory* menjadi *long memory* (Sadiman, 2003).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa pada proses pembelajaran matematika, guru harus pandai dalam memilih dan menyesuaikan antara materi dengan media yang akan dimanfaatkan, serta mampu memberikan perhatian khusus dan berusaha untuk mengemas dan menyampaikan secara menarik materi pelajaran yang akan disampaikannya dengan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media komputer. Karena media komputer merupakan salah

satu media pembelajaran yang mengikuti zaman yang canggih dalam kegiatan belajar mengajar dengan siswa, sehingga mudah digunakan guru menyampaikan pada proses pembelajaran.

Selain pemilihan media pembelajaran yang tepat, perolehan hasil belajar suatu kegiatan belajar mengajar juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengenal dan memahami karakteristik siswa. Seorang guru yang mampu mengetahui karakteristik siswa akan dapat membantu terselenggaranya proses pembelajaran secara efektif. Menurut Winkel (1996), proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar, yaitu materi pelajaran yang disajikan oleh guru dapat diserap oleh struktur kognitif siswa. Siswa dapat menguasai materi tersebut tidak hanya terbatas pada tahap ingatan tanpa pengertian (*rote learning*), tetapi diserap secara bermakna (*meaningful learning*). Agar terjadi transfer belajar yang efektif, maka guru harus memperhatikan karakteristik setiap siswa untuk dapat disesuaikan dengan materi yang dipelajarinya. Selanjutnya, Rogers (1982) mengatakan bahwa pembelajaran akan semakin efektif atau semakin berkualitas bila proses belajar mengajar dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar, sebab karakteristik merupakan aspek-aspek yang ada dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi perilakunya.

Menurut Dick and Carey (2005), seorang guru hendaknya mampu untuk mengenal dan mengetahui karakteristik siswa, sebab pemahaman yang baik terhadap karakteristik siswa akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar siswa. Apabila seorang guru telah mengetahui karakteristik peserta didiknya, maka selanjutnya guru dapat menyesuaikan strategi, model atau teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut.



Salah satu karakteristik siswa adalah kreativitas. Seorang guru penting untuk mengkaji kreativitas seorang siswanya, sebab merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang sebelumnya telah ada (Munadi, 2008). Dengan demikian, siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih mampu melatih diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika berbeda dengan yang diberikan guru di sekolah, karena siswa tersebut akan mampu untuk menemukan alternatif-alternatif pemecahan masalah secara bijak, efektif, dan efisien, serta memberikan gagasan-gagasan yang relevan dan berdaya guna. Siswa yang berpikir secara kreatif akan mampu untuk memanfaatkan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki untuk memahami materi selanjutnya yang relatif lebih sulit. Semakin mampu siswa mengintegrasikan perseptual baru atau pola perilakunya, maka ia akan semakin mampu melatih diri untuk memecahkan berbagai masalah pembelajaran (Munadi, 2008).

Dengan memperhatikan betapa luas dan pentingnya kreativitas dalam diri siswa, seorang guru dituntut untuk memilih suatu strategi pembelajaran yang mampu untuk mengorganisasikan, merencanakan dan membuat persiapan-persiapan pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dengan baik, menentukan materi-materi penting yang dibutuhkannya, sekaligus mampu untuk menguasai dan melaksanakannya. Strategi dimaksud diharapkan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan siswa tentang kreativitas, sehingga penyimpanan informasi dan keterampilan berada dalam memori ingatan jangka panjang, dan sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa untuk membantu persoalan-persoalan

pembelajaran yang dihadapinya atau membantu siswa pada saat akan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pemanfaatan media komputer dan media gambar yang diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Kreativitas siswa dalam melakukan interaksi pembelajaran sangat diperlukan, apalagi media yang dipergunakan dalam pembelajaran adalah media komputer yang menuntut siswa untuk aktif berbuat dan kreatif dalam menanggapi semua proses pembelajaran yang berlangsung. Di samping itu, untuk meningkatkan kebermaknaan pengajaran, kreativitas merupakan salah satu karakteristik siswa yang akan mempengaruhi proses belajar, oleh karena itu kreativitas ditempatkan sebagai sebagai salah satu kajian dalam penelitian ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi bahwa masalah-masalah yang essensial dalam dunia pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan ini pada akhirnya terlihat dalam rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Dari fenomena tersebut akan muncul berbagai pertanyaan menyangkut latar belakang rendahnya hasil belajar matematika siswa antara lain : (1) Apakah strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran tertentu kurang menarik perhatian siswa ? (2) Apakah metode pembelajaran matematika yang digunakan kurang menarik perhatian siswa ? (3) Apakah teknik dan strategi pembelajaran matematika yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa? (4) Bagaimana hubungan pemanfaatan media pembelajaran dan karakteristik siswa dengan hasil belajar

matematika siswa ? (5) Bagaimana pengaruh tingkat penguasaan dan SDM guru matematika dalam memanfaatkan media pembelajaran terhadap perolehan hasil belajar matematika ? (6) Bagaimana pengaruh strategi pembelajaran matematika jika tidak sesuai dengan daya kreativitas siswa ? (7) Bagaimana pengaruh motivasi berprestasi dan pemilihan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa ? (8) Apakah strategi pembelajaran tidak sesuai dengan kreativitas siswa ? (9) Apakah ada hubungan yang signifikan antara strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa ? (10) Apakah ada pengaruh yang signifikan antara pemilihan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa ? (11) Apakah ada pengaruh perbedaan antara daya kreativitas siswa dengan hasil belajar matematika siswa ? (12) Apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa?

### **C. Pembatasan Masalah**

Disadari banyaknya faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, sehingga perlu pembatasan masalah dalam penelitian ini mengingat keterbatasan dana, waktu, dan kemampuan peneliti. Dalam proposal penelitian ini, peneliti dibatasi pada ruang lingkup lokasi penelitian, subjek penelitian, waktu penelitian dan variabel penelitian.

Berkaitan dengan lokasi penelitian, penelitian ini terbatas pada siswa kelas VIII (delapan) SMP Negeri 1 Hinai. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Januari sampai Pebruari 2012 dengan melibatkan satu variabel bebas, satu variabel moderator, dan satu variabel terikat.

Variabel bebas aktifnya adalah pemanfaatan media komputer dan media gambar. Variabel bebas sekunder (moderator) adalah kreativitas siswa yang terdiri

dari kreativitas tinggi dan rendah. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika, di mana dalam penelitian ini hasil belajar matematika mencakup kawasan kognitif menurut Dick and Carey (2005) yakni : aspek pengetahuan (C<sub>1</sub>) aspek pemahaman (C<sub>2</sub>) aspek penerapan, dan (C<sub>3</sub>) aspek aplikasi, aspek analisis (C<sub>4</sub>), aspek sintesis (C<sub>5</sub>), dan aspek kreativitas (C<sub>6</sub>). Isi tes dikembangkan berdasarkan KTSP tahun 2006, untuk mata pelajaran matematika kelas VIII (delapan) semester II (dua), dengan pokok bahasan : Bentuk Aljabar, yang meliputi sub pokok bahasan : (a) Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan dan penggunaan dalam pemecahan masalah, (b) Memahami bentuk aljabar, persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel, (c) Menggunakan bentuk aljabar, persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel, dan perbandingan dalam pemecahan masalah

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil pembelajaran matematika menggunakan media komputer lebih tinggi dari hasil pembelajaran menggunakan media gambar?
2. Apakah hasil pembelajaran matematika siswa yang memiliki kreativitas tinggi memperoleh hasil belajar matematika lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas pengaruhi hasil belajar matematika siswa?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar matematika menggunakan media komputer lebih tinggi dari hasil pembelajaran menggunakan media gambar.
2. Mengetahui hasil belajar matematika siswa yang memiliki kreativitas tinggi memperoleh hasil belajar matematika yang lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara pemanfaatan media pembelajaran dan kreativitas mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dengan mengetahui pengaruh media pembelajaran dan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII (delapan) SMP Negeri 1 Hinai Kabupaten Langkat akan memberikan mamfaat teoretis maupun praktis.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru ,pengelola, pengembang lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji secara lebih mendalam tentang penggunaan media komputer dan media gambar pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika.

Secara praktis penelitian ini diharapkan : (a) sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam memahami media komputer dan media gambar pada pembelajaran matematika, sehingga dapat memilih metode dan tehnik mengajar yang cocok, (b) sebagai bahan masukan bagi guru, untuk memanfaatkan media pembelajaran khususnya media komputer sebagai

penunjang proses pembelajaran, khususnya pelajaran matematika dan mata pelajaran yang lain pada umumnya, (c) bagi kepala sekolah, untuk mengambil kebijakan tentang pemanfaatan media komputer sekolah sebagai media pembelajaran. Sangat mendukung guru untuk memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan (d) bagi siswa agar lebih mudah mempelajari materi pelajaran khususnya matematika, dan menumbuhkan kreativitasnya sehingga prestasinya meningkat.

