BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi segitiga merupakan bagian dari materi pokok bangun datar yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama. Dalam rangka mempermudah pemahaman konsep peserta didik dalam memahami segitiga, maka diperlukan cara yang tepat agar peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep dalam segitiga. Dalam hal ini, maka materi ini perlu dikontekstualkan dengan benda-benda nyata dalam kehidupan sehari-hari atau memanfaatkan alat peraga dalam proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan bisa diterima oleh peserta didik. Sehingga peserta didik termotivasi, juga mau belajar guna mempertinggi daya serap dan resensi belajar peserta didik. Tujuan lainnya, yaitu supaya peserta didik mampu mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang dipahami sendiri dengan bantuan alat peraga.

Berdasarkan observasi di SMP Nurul Islam Semarang, pada tanggal 6 Oktober 2010 diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran matematika pada materi segitiga, ketika proses pembelajaran berlangsung guru langsung mencatatkan materi segitiga, guru menerangkan, dan peserta didik langsung menerima konsep jadi tanpa terlebih dahulu memahami konsep dari segitiga. Sehingga peserta didik tidak mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya serta tidak bisa mengkonstruksi pengetahuan baru. Akibatnya peserta didik pasif saat proses pembelajaran berlangsung, dan pengetahuan yang diterima pun lemah. Selain itu, kurangnya media pembelajaran berupa alat peraga yang menyebabkan peserta didik jenuh (bosen), tidak fokus (konsentrasi berkurang) karena seorang guru tidak memerhatikan gaya belajar peserta didik ketika proses pembelajaran, peserta didik menganggap bahwa materi yang dipelajari tidak ada kaitannya dengan pengalaman peserta didik (yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari) yang berakibat minat dalam belajar pun menurun sehingga peserta

didik bingung dengan materi yang disampaikan, dan seorang guru tidak menempatkan peserta didik sebagai subyek pembelajaran. Hal ini berdampak pada pemahaman konsep pada peserta didik dalam materi segitiga, sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Dalam materi ini, peneliti memfokuskan pada materi segitiga. Disini peserta didik dituntut untuk memahami kosep. Untuk memahami konsep tersebut, peserta didik terlebih dahulu harus paham definisi dari segitiga. Alat peraga juga dibutuhkan ketika proses pembelajaran berlangsung, karena belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsug atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Selain itu juga bertujuan agar peserta didik bisa mengkonstruksi pengetahuan baru dengan mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang dipahami sendiri dengan bantuan alat peraga sehingga konsep yang dipahami tidak cepat hilang dan menjadi pembelajaran bermakna.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pemanfaatan alat peraga. *Learninng Cycle* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student centered),* berupa rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa, meliputi pembangkitan minat (*engagement),* eksplorasi (*exploration*), penjelasan (*explanation*), elaborasi (*elaboration*), dan evaluasi (*evaluation*) sehingga peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif.[1]. Aktivitas dalam pembelajaran *Leaning Cycle* lebih banyak ditentukan oleh peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih akif. Dalam proses pembelajaran *Learning Cycle* setiap fase dapat dilalui jika konsep pada fase sebelumnya sudah dipahami. Setiap fase yang baru dan sebelumnya saling berkaitan sehingga membuat peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami konsep dan mampu mengabstraksikan konsep-konsep yang telah mereka pahami.

---

[1] Fajaroh, F dan I. W. Dasna, *Pembelajaran dengan Model Siklus Belajar terdapat dalam* http://massofa.wordpress.com/2008/08/18/pembelajaran-dengan-model-siklus-belajar-learnig-cycle/ pada tanggal (1/06/2011 12:56 PM)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik dan merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "**Efektivitas Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* (LC 5E) dengan Pemanfaatan Alat Peraga pada Materi Pokok Bidang Datar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Tahun Pelajaran 2010/2011".**

B. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang penafsiran dari judul di atas, maka penulis menjelaskan istilah-istilah pokok yang terkandung dalam judul skripsi sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya).[2] Sehingga Efektivitas diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai.[3]

2. Model Pembelajaran Learning Cycle 5E (LC 5E)

Model pembelajaran *Learning Cycle* (pembelajaran siklus) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student centered*). Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik yang terdiri atas 5 tahap: pembangkitan minat (*engagement),* eksplorasi (*exploration*), penjelasan (*explanation*), elaborasi (*elaboration),* dan evaluasi (*evaluation*).[4]

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.[5] Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini mencakup aspek kognitif.

---

[2] Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Edisi 3, Hal.284.

[3] E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), Hal. 82.

[4] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hal. 170-171.

[5] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), Hal. 22.

4. Alat Peraga

Alat peraga merupakan salah satu dari media pendidikan. yaitu alat untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif.

5. Bidang Datar

Materi bidang datar meliputi segiempat dan segitiga. Dalam penelitian ini akan dikhususkan pendalaman materi segitiga saja, dimana materi segitiga dalam penelitian ini meliputi pengertian segitiga, jenis-jenis segitiga ditinjau dari panjang sisi dan besar sudutnya, sifat-sifat segitiga.

Jadi, yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah ketepatgunaan/ keberhasilan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* (LC5E) dengan pemamfaatan alat peraga. Dengan demikian, akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan cara belajar peserta didik karena peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan alat peraga maka akan mengembangkan daya nalar juga pemahaman konsep peserta didik dalam materi pokok segitiga, sehingga diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada materi pokok segitiga.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: apakah model pembelajaran *Learning Cycle 5E (LC 5E*) dengan pemanfaatan alat peraga pada materi pokok bidang datar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Nurul Islam Semarang?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E (LC 5E)* dengan pemanfaatan alat peraga pada materi pokok bidang datar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut.

1. **Bagi Peserta Didik**
   a. Memberikan suasana baru pada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
   b. Membantu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep matematika.
   c. Peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
2. **Bagi Guru**
   a. Memberikan masukan kepada guru agar dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi.
   b. Memberikan masukan kepada guru bahwa pembelajaran memerlukan persiapan pengajaran yang baik sehinga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.
3. **Bagi Peneliti**
   a. Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E (LC 5E).*
   b. Hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
4. **Bagi Sekolah**
   a. Memberikan informasi tambahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E (LC 5E).*
   b. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.