

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tercantum bahwa Standar Nasional Pendidikan terdiri atas standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala. Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan. Pengembangan standar nasional pendidikan serta pemantauan dan pelaporan pencapaiannya secara nasional dilaksanakan oleh suatu badan standarisasi, penjaminan, dan pengendalian mutu pendidikan.¹ Standar proses mencakup dua hal yaitu proses belajar dan mengajar atau dikenal dengan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi edukatif, yakni interaksi yang bernilai pendidikan yang dengan sadar meletakkan tujuan untuk mengubah tingkah laku dan perbuatan seseorang. Interaksi edukatif harus menggambarkan hubungan aktif dua arah antara guru dan peserta didik dengan

¹ Undang-undang No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, pasal 35.

sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya. Dalam interaksi edukatif unsur guru dan peserta didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan.²

Pentingnya pemahaman konsep matematika dinyatakan dalam tujuan pertama pembelajaran matematika menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.³ Sesuai dengan tujuan pembelajaran di atas maka setelah proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami suatu konsep matematika sehingga dapat menggunakan kemampuan tersebut dalam menghadapi masalah-masalah matematika.

Pembelajaran matematika yang sering terjadi, peserta didik hanya memperhatikan guru menyelesaikan soal-soal di papan tulis. Pola pembelajaran transmisi masih mendominasi kelas, contohnya guru mengenalkan aturan umum dalam matematika dan dilanjutkan dengan memberikan soal-soal latihan. Praktek-praktek pembelajaran tersebut diusulkan untuk diperbaiki

² M. Afrilianto, *Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kompetensi Strategis Matematis Siswa SMP dengan Pendekatan Metaphrotical Thinking*, (Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 1, No. 2, 2012), hlm. 193.

³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, hlm. 346.

dengan menambahkan tugas baru. Contohnya meminta peserta didik untuk mengkonstruksi dan membangun pengetahuan matematika dengan melibatkan aspek-aspek sosial agar pembelajarannya ditempuh secara interaktif.⁴ Interaksi dua arah terjadi antara guru dan peserta didik, bahkan interaksi multi arah yaitu antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik terjadi di kelas.

Guru dalam mengajarkan matematika seharusnya tidak hanya sekedar menyiapkan dan menyampaikan aturan, definisi, serta prosedur bagi peserta didik untuk dihafalkan, akan tetapi bagaimana guru melibatkan peserta didik, sebagai peserta-peserta yang aktif dalam proses belajar sebagai upaya untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya.

Materi segiempat merupakan poligon bidang yang dibentuk dari empat sisi yang saling berpotongan pada satu titik.⁵ Secara umum, ada enam macam bangun datar segiempat yaitu persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang. Pada setiap bangun segiempat tersebut mempunyai karakteristik dan sifat-sifat tertentu yang membedakannya. Banyaknya sifat dan karakteristik dari jenis-jenis segiempat ini menuntut adanya kreatifitas guru dalam

⁴ Turmudi dan Aljupri, *Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hlm. 1.

⁵ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Matematika Buku Siswa SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), hlm. 186.

penyampiannya. Hal ini dikarenakan akan ada banyak variasi soal yang akan dihadapi oleh peserta didik seperti contoh mencari keliling, luas, panjang suatu garis atau sisi, bahkan besar sebuah sudut. Peserta didik membutuhkan pemahaman konsep yang memadai dan ketrampilan menyelesaikan masalah yang baik untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang pernah peneliti lakukan ketika PPL di SMP N 23 Semarang terlihat bahwa peserta didik masih kesulitan pada saat mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan, sehingga mereka masih sering bertanya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal ini menunjukkan pemahaman konsep peserta didik masih rendah. Selain itu, pembelajaran matematika yang terjadi masih menitik beratkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik masih secara pasif menerima apa yang disampaikan guru sehingga pembelajaran pada umumnya hanya satu arah. Dengan guru sebagai pusat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika Fitriani, S.Pd di SMP N 23 Semarang pada tanggal 15 Desember 2015, diperoleh informasi bahwa peserta didik belum mampu mengklasifikasikan objek-objek dari suatu permasalahan, belum mampu menyajikan permasalahan ke dalam bentuk representasi matematis. Hal tersebut dikarenakan mereka masih terpacu pada buku catatan. Selain itu peserta didik

masih kesulitan mengaplikasikan konsep-konsep luas segiempat ke dalam permasalahan nyata. Masalah-masalah yang timbul tersebut dikarenakan mereka hanya menghafalkan rumus tanpa memahaminya. Peserta didik hanya menerima rumus jadi tanpa ada proses menemukan konsep sehingga peserta didik kurang berfikir kritis dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman konsep peserta didik kelas VII masih rendah terutama dalam indikator mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis, mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah.

Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu melakukan perubahan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak hanya berisi penyampaian rumus-rumus dan contoh soal saja akan tetapi pembelajaran yang mengajarkan bagaimana menemukan konsep serta menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik belajar matematika dengan baik dan bermakna bagi dirinya. Oleh karena itu guru perlu melakukan inovasi, misalnya pemilihan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga mampu membangun pengetahuannya sendiri dalam mencapai pemahaman konsep.

Adapun salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok untuk pemahaman konsep adalah model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS). Berdasarkan jurnal pendidikan

matematika tahun 2012 yang berjudul “Penerapan Model *Think Pair And Share* Terhadap Pemahaman Konsep” oleh Adesnayanti K. Duha, dkk didapatkan kesimpulan bahwa selama diterapkan pembelajaran kooperatif TPS pemahaman konsep matematika peserta didik lebih baik dari pada pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional⁶. Hal tersebut yang mendukung peneliti untuk memilih model pembelajaran tersebut..

Model pembelajaran *Think Pair And Share* (TPS) terdiri atas tiga tahapan, yaitu *thinking* (berfikir), *pairing* (berpasangan), dan *sharing* (berbagi). Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tetapi justru peserta didik dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru.⁷ Model pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep karena peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan masalah, dapat meningkatkan daya pikir peserta didik dalam mengingat suatu informasi dan seorang peserta didik juga dapat belajar dari peserta didik lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas.

⁶ Adesnayanti K. Duha, dkk, *Penerapan Model Think Pair Share Terhadap Pemahaman Konsep*, (Jurnal Pendidikan Matematika, 2012), hlm. 12.

⁷ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 201.

Dalam proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing. Dengan adanya kerjasama antar anggota kelompok, peserta didik dapat berdiskusi dan menemukan konsep tentang materi luas segiempat yang belum dipahami sehingga peserta didik lebih memahami konsep materi. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan juga dapat membuat peserta didik aktif dan menikmati pelajaran. Hal ini akan berakibat pada hasil belajar peserta didik yang baik.

Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah *Macromedia Flash*. Media pembelajaran ini sangat efektif untuk menyampaikan beragam materi pelajaran khususnya pelajaran yang berbasis pemahaman konsep atau teori yang bersifat abstrak. Dengan program animasi, materi divisualisasikan dengan sangat menarik sehingga diharapkan dapat lebih mudah dipahami.⁸

Menurut teori Bruner, bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Dalam teori ini terdapat tiga tahap perkembangan yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, tahapan

⁸ Wenty Dwi Yuniarti, *Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Komputer*, (Semarang: IAIN Walisongo, 2012), hlm. 14.

tersebut meliputi; enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap ikonik peserta didik dapat memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi gambar. Teori makna (*meaning theory*) dari Ausubel (Brownell dan Chazal) mengemukakan pentingnya pembelajaran yang bermakna. Kebermaknaan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih manfaat, dan lebih menantang, sehingga konsep dan prosedur materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan lebih tahan lama diingat oleh peserta didik.⁹ Sedangkan Vygotsky menganggap bahwa pembelajaran yang memunculkan percakapan dan kerjasama antar individu dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran. Melalui model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat meningkatkan tingkat pemahaman konsep peserta didik pada materi pokok luas segiempat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang: **Efektivitas Model Pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Pokok Segiempat Kelas VII SMP N 23 Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016.**

⁹ Saminanto, Ayo Praktek PTK (*Penelitian Tindakan Kelas*), (Semarang: Rasail Media Group, 2010), Cet. Ke 1, hlm. 15.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* efektif terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi pokok segiempat kelas VII SMP N 23 Semarang tahun pelajaran 2015/2016?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut adalah mengetahui keefektifan model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi pokok segiempat kelas VII SMP N 23 Semarang tahun pelajaran 2015/2016.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

a. Bagi sekolah

- 1) Memberikan informasi tambahan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika.

- 2) Dapat memberdayakan semua alat multimedia yang tersedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik
- 1) Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik.
 - 2) Memberikan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti
- Dapat menambah wawasan dan pengalaman ketrampilan dalam menerapkan model pembelajaran *Think Pair and Share* (TPS) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.
- d. Bagi guru
- 1) Sebagai referensi dalam menggunakan model pembelajaran yang kondusif dan menarik.
 - 2) Sebagai motivasi untuk memaksimalkan model dan media pembelajaran yang digunakan agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai.