

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan amanat UUD 1945, tujuan dari pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara lebih lengkap tujuan pendidikan nasional tersebut diterangkan dalam UU RI tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 No. 20 tahun 2003 dengan bunyi sebagai berikut, “pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk tumbuh kembang potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Tujuan pendidikan akan terwujud apabila peserta didik dapat memahami dan menerima secara jelas pelajaran yang diberikan. Untuk mencapai hal ini, tidak lepas dari bagaimana proses belajar mengajar berlangsung, model dan strategi apa yang digunakan, dan bagaimana keadaan lingkungan belajar mengajarnya.

Pembelajaran hendaknya melibatkan peserta didik secara langsung, menyenangkan, dan tersaji secara nyata. Dengan metode ini

¹Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2006), hlm.8

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Time Token Arend* dengan pendekatan saintifik berbantu alat peraga elling terhadap retensi peserta didik kelas VIII pada materi lingkaran di SMP IT Subulul Huda Madiun Tahun pelajaran 2014/2015.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain:

a. Bagi Guru

- 1) Guru terinspirasi untuk menggunakan model pembelajaran bervariasi dalam setiap pembelajaran.
- 2) Guru dapat mengetahui kondisi, kebutuhan, dan hal-hal yang peserta didik perlukan khususnya untuk peningkatan retensi.

b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik memperoleh pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
- 2) Meningkatkan daya paham peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga akan efektif terhadap retensi mereka.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi data sekolah yang bisa digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan mutu sekolah.

belajar matematika, maka harus banyak diberikan kesempatan untuk melihat keterkaitan-keterkaitan itu.⁴

Brunner juga menyarankan bahwa hendaknya peserta didik belajar melalui partisipasi aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip agar mereka memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri. Salah satu keuntungan dari pembelajaran ini adalah pengetahuan yang telah didapatkan bisa bertahan lama atau mudah diingat.⁵ Hal ini tentu saja sangat menguntungkan bagi peserta didik, karena materi yang dapat bertahan lama dalam ingatan atau lebih dikenal dengan retensi merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran eksak seperti matematika ini.

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap peserta didik selalu menggunakan ingatan dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didikpun terikat dari ingatan atau retensi ini. Semakin banyak peserta didik mengingat materi yang ada, maka semakin baik pula hasil belajarnya. Dengan retensi yang baik, peserta didik akan mengingat rumus dan simbol yang ada dalam matematika sehingga akan mampu mengaplikasikannya dalam operasi dan perhitungan pada matematika dengan baik.

⁴Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar*, (Jakarta: Erlangga, 1996), hlm. 100.

⁵Agus Supriyono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm.56.

lingkaran, luas, dan keliling lingkaran. Setelah peneliti bertanya kepada peserta didik tentang hal ini, didapatkan jawaban bahwa mereka masih merasa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur dan hubungan antar unsur lingkaran tersebut serta tidak mengetahui darimana rumus keliling dan luas lingkaran didapatkan. Selain itu, peserta didik belum mendapatkan gambaran nyata dari materi ini karena pembelajaran tidak menggunakan alat peraga. Pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan metode konvensional. Inilah yang menyebabkan peserta didik cepat lupa pada materi yang telah disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Peran aktif peserta didik ini bisa diwujudkan dengan pembelajaran kooperatif. Melalui model ini siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disampaikan guru melalui KBM, melainkan juga bisa belajar dan sekaligus bisa membelajarkan bagi siswa lainnya.⁶

Selain itu, penggunaan alat peraga juga akan sangat membantu dalam pembelajaran khususnya pada materi lingkaran. Dengan bantuan alat peraga, unsur-unsur yang ada dalam lingkaran bisa langsung dilihat, dipegang, dan diamati secara langsung. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membayangkan saja. Materi yang tadinya abstrak akan menjadi kongkrit dengan hadirnya alat peraga.

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Kencana Prenada, 2006), hlm.244.