

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan berkembangnya daya pikir manusia. Karena itu, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan matematika. Peningkatan mutu tersebut sangat penting untuk mengantisipasi perkembangan teknologi yang tidak terlepas dari perkembangan matematika.

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dari mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Pada semua jenjang pendidikan tersebut terdapat dua tujuan pembelajaran Matematika yaitu tujuan formal dan material. Tujuan formal menitik beratkan pada menata penalaran dan membentuk kepribadian. Sedangkan material lebih menitik beratkan pada kemampuan menerapkan matematika dan keterampilan matematika.<sup>1</sup> Kedua tujuan tersebut menjadi tolok ukur mutu pendidikan matematika yang dimaksudkan di atas.

Upaya peningkatan mutu pendidikan matematika tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan meningkatkan kualitas guru sebagai pendidik matematika atau dengan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di dalam kelas. Menurut E. Mulyasa,

Kualitas Pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya (75%).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> R. Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 1999), hlm. 45.

<sup>2</sup>E. Mulyasa, *Implementasi KTSP Kemandirian guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 218.

Dalam meningkatkan mutunya, seorang guru matematika tidak hanya bertindak sebagai pengajar yang hanya menyampaikan materi Matematika sebagai tuntutan akademik. Namun guru harus mampu berlaku sebagai pendidik matematika yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Matematika dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Sedangkan peningkatan mutu pembelajaran matematika di dalam kelas misalnya dengan memberikan variasi model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika.

Materi Matematika merupakan objek kajian yang abstrak, sehingga “Seorang guru matematika harus berusaha untuk mengurangi abstraksi dari objek matematika itu sehingga memudahkan peserta didik menangkap pelajaran matematika di sekolah.”<sup>3</sup> Usaha untuk mengurangi abstraksi yang dapat dilakukan oleh guru misalnya dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. “Alat peraga adalah alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik.”<sup>4</sup>

Karena sifatnya yang abstrak tersebut juga, mata pelajaran Matematika sering kali dianggap oleh sebagian peserta didik merupakan suatu momok atau pelajaran yang paling sulit dimengerti, membosankan dan kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pemikiran seperti itu menjadikan matematika sebagai pelajaran yang terpaksa dipelajari, sehingga hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut di atas menjadi tugas guru untuk dapat menghilangkan pemikiran negatif tentang pelajaran Matematika misalnya, menyampaikan materi matematika dengan variasi model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Guru diharapkan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas dan berpikir pada

---

3 R. Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi departemen pendidikan nasional, 1999), hlm. 41- 42.

4 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), hlm. 28.

peserta didik yang dapat memperkuat motivasi peserta didik. “Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya di dalam otak.”<sup>5</sup> Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.

Pemberian *reward* juga dapat pula dilakukan oleh pendidik sebagai motivasi dan apresiasi bagi peserta didik atas usaha dan pemikiran peserta didik. *Reward* yang diberikan tidak harus berupa materi, namun dapat berupa nilai dan sebagainya. Selain itu, guru juga diharapkan mampu bersikap ramah, sabar, dan kreatif serta memberikan kesempatan bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat diperlukan untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa sungkan untuk bertanya atau bahkan menjawab pertanyaan.

Dalam penelitian ini, materi pokok Matematika yang diambil adalah materi tentang segi empat yang terdiri dari persegi panjang, jajar genjang, persegi, belah ketupat, layang-layang dan trapesium. Pada materi tersebut dibutuhkan pemahaman konsep yang baik untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang terkait dengan sifat-sifat ataupun luas serta keliling dari segi empat-segi empat tersebut. Masing-masing segi empat memiliki sifat yang khas dan berbeda satu sama lain. Selain itu, rumus-rumus dari segi empat-segi empat tersebut memiliki kemiripan satu sama lain, sehingga guru perlu memberikan penguatan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari ibu Sri Wigati Noezoel Alfiah, S. Pd. selaku guru mata pelajaran Matematika Kelas VIIA MTs Mu`allimin Mu`allimat Rembang bahwa peserta didik mempunyai anggapan bahwa semua guru matematika terkenal dengan sifat negatif yaitu galak. Karena persepsi itulah, menjadikan peserta didik tidak memiliki keberanian untuk menanyakan materi-materi yang belum dipahami oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik juga jarang ada yang maju ke depan apabila diberikan soal sebagai bahan

---

<sup>5</sup> Hisyam Zaini, Bermawy Muthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. xiv.

latihan. Beberapa peserta didik yang sudah menguasai materi dan mampu memberikan jawaban tidak merasa takut untuk menuliskan dan memberikan jawaban di depan kelas. Namun, hal ini berbeda dengan peserta didik yang tidak menguasai materi cenderung ragu dan takut dalam mengekspresikan jawaban. Sedangkan jumlah peserta didik yang memiliki kecenderungan ragu dan takut dalam bertanya atau memberikan jawaban jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki keberanian.

Berdasarkan wawancara tersebut, juga diperoleh informasi tentang kesulitan yang dialami peserta didik pada materi keliling dan luas segi empat, yaitu peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep tentang keliling dan luas, peserta didik juga mengalami kesulitan membedakan rumus-rumus dari masing-masing segi empat, serta kesulitan dalam menyelesaikan masalah terkait keliling dan luas segi empat.

Selain melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika, peneliti juga melakukan observasi awal yang dilakukan untuk melihat proses pembelajaran matematika di dalam kelas. Dalam observasi tersebut, peneliti menemukan sejumlah masalah yang terjadi. Pada saat guru menyampaikan materi, terlihat peserta didik cenderung acuh, merasa bosan, pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Meskipun guru telah menggunakan alat peraga, tetapi hal tersebut di atas masih saja terjadi. Hal ini, karena komunikasi masih berjalan satu arah, dimana peserta didik hanya memperhatikan penjelasan dari guru dan mengikuti apa yang dicontohkan oleh guru. Tetapi guru tidak melakukan kegiatan konfirmasi atas hal tersebut. Selain itu, peserta didik tidak memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru mengenai kesulitan yang dialami.

Selain itu, guru cenderung memberikan pertanyaan yang memungkinkan untuk dijawab secara bersama-sama, sehingga peserta didik yang tidak mengerti hanya diam dan menggantungkan jawaban pada teman yang telah memberikan jawaban.

Karena berbagai permasalahan tersebut di atas, menyebabkan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru menjadi tidak

maksimal. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang menguasai materi dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika rendah. Dibuktikan dengan nilai rata-rata peserta didik dari tahun ke tahun yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), yaitu 70 dan hanya 30 % anak yang tuntas.<sup>6</sup>

Dari permasalahan-permasalahan yang ada penulis berusaha memberi nuansa baru dengan menawarkan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk*. “Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* adalah untuk membangun kerjasama kelompok dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar.”<sup>7</sup> Model pembelajaran ini dapat melatih anak didik berkomunikasi, mampu mengemukakan pendapat serta ide-idenya, peserta didik dapat menemukan konsep sendiri dalam mencari rumus-rumus khususnya dalam materi segi empat

Jika siswa menguasai konsep sendiri maka bisa mengerjakan banyak varian soal. Sehingga pada proses belajar mengajar matematika menjadi menyenangkan dan tidak monoton, karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* ini pendidik hanya berperan sebagai pembimbing dan pemberi motivasi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik dan merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Dengan Bantuan Alat Peraga Pada Materi Pokok Segi Empat Kelas VIIA Mts Mu`Allimin Mu`Allimat Rembang Tahun Pelajaran 2011/2012”.

## **B. Penegasan Istilah**

Guna menghindari permasalahan yang bisa menimbulkan kesalahpahaman dan kekeliruan pengertian, serta demi kemudahan penulis maupun pembaca dalam memahami skripsi ini, penulis akan menegaskan dan menjelaskan beberapa istilah yang diperlukan.

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan guru pengampu kelas VII pada tanggal 3maret 2012

<sup>7</sup>Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm. 89

## 1. Keaktifan

Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata “keaktifan” berasal dari kata dasar “aktif” yang artinya giat (bekerja atau berusaha), sedangkan kata “keaktifan” berarti kegiatan atau kesibukan.<sup>8</sup>

Jadi keaktifan peserta didik yang dimaksud adalah sebuah proses dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat terlihat dari perubahan sikap peserta didik dalam ikut serta dan aktif pada kegiatan pembelajaran perubahan sikap peserta didik dalam pembelajaran ini seperti peserta didik aktif mengungkapkan pendapat, mampu menyimpulkan materi, dan aktif berkomunikasi dengan guru maupun berkomunikasi dengan peserta didik yang lain. Disamping itu juga, peningkatan keaktifan ini ditandai dengan diskusi, presentasi, aktif bertanya, dan memberikan pertanyaan serta mendengarkan penjelasan guru, lebih aktif dalam mengerjakan tugas, baik secara mandiri maupun bersama-sama atau kelompok.

## 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil tes evaluasi yang diberikan pada setiap akhir pertemuan pada materi keliling dan luas segi empat.

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dengan kelompok kecil saling membantu untuk mempelajari suatu materi.<sup>10</sup>

## 4. Tipe *Gallery Walk*

Tipe memiliki makna model, contoh, corak. *Gallery Walk* berasal dari bahasa Inggris, *gallery* artinya “serambi” atau “balai pameran”, sedangkan *walk* artinya “berjalan”. Jadi, *gallery walk* berarti “pameran berjalan”. Yang

---

<sup>8</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm.23.

<sup>9</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 45.

<sup>10</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktek*, terj. Lita, (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm.4.

dimaksud dengan tipe *gallery walk* disini adalah model atau corak pembelajaran yang meliputi kegiatan diskusi kelompok dan memajang hasil karya kelompok masing – masing.

#### 5. Alat Peraga

Alat peraga adalah alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik.<sup>11</sup> Menurut Gagne dan Briggs<sup>12</sup> media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, dan lain-lain.

“Jenis alat peraga ada 2 yaitu alat peraga dua dan tiga dimensi, dan alat peraga proyeksi.”<sup>13</sup> Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Tiap kelompok diberi kertas plano/ flip cart dan LKPD.

#### 6. Segi Empat

Segi empat merupakan salah satu sub materi pokok yang diajarkan di kelas VII SMP/MTs pada semester genap. Berdasarkan SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) pada silabus KTSP materi pokok bahasan segi empat meliputi sebagai berikut:

- a. SK (Standar Kompetensi) : memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.
- b. KD (Kompetensi Dasar) : menghitung keliling dan luas bangun segi empat dan segitiga serta menggunakannya dalam memecahkan masalah.

### C. Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* dengan bantuan alat peraga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi segi empat kelas VII A MTs. Mu`allimin Mu`allimat Rembang?

---

<sup>11</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), hlm. 28.

<sup>12</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 4.

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2009), hlm. 99.

2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* dengan bantuan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi segi empat kelas VII A MTs. Mu'allimin Mu'allimat Rembang?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat :

1. Mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi segiempat di kelas VII A MTs Mu'allimin Mu'allimat Rembang.
2. Mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi segiempat di kelas VII A MTs. Mu'allimin Mu'allimat Rembang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - b. Adanya model pembelajaran baru dapat memberi nuansa baru bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
  - c. Mengubah persepsi siswa tentang pelajaran matematika.
2. Bagi Guru

Guru mempunyai tambahan model pembelajaran yang baru dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik, peningkatan mutu sekolah, khususnya dalam pembelajaran matematika.
4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman baru secara langsung khususnya dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk*.