

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena matematika dapat mengembangkan pemikiran yang kreatif, kritis, sistematis, dan logis. Selain itu matematika juga telah memberikan kontribusi yang besar dalam kehidupan. Seperti yang diketahui bahwa dalam kehidupan sehari-hari hampir tidak ada kegiatan yang tidak melibatkan matematika di dalamnya.

Susanto (2013: 184) menjelaskan bahwa kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Matematika bukan saja berhubungan dengan bilangan serta operasinya saja, melainkan matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur, serta hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis, namun demikian tidak semua siswa dapat mempelajari matematika dengan mudah, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Bahkan tidak sedikit juga yang memberi label negatif terhadap matematika, tidak sedikit siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah suatu mata pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan yang mengakibatkan rendahnya minat siswa untuk mempelajari matematika. Hal ini dikarenakan sifat matematika yang abstrak yang membutuhkan kemampuan berpikir keras untuk memahami konsep dalam matematika itu sendiri.

Mengingat matematika adalah pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, maka siswa diharuskan untuk dapat memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika, hal utama yang harus diperhatikan guru adalah cara seorang guru untuk mengarahkan siswa agar dapat memahami konsep dasar pelajaran matematika dan bukan hanya sekedar menghafal saja. Karena belajar dengan menghafal tanpa memahami akan cepat dilupakan. Jika siswa belajar dengan cara memahami maka siswa akan lebih mudah memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan matematika dan materi tersebut tidak akan mudah dilupakan begitu saja sehingga pembelajaran tersebut juga akan menjadi bermakna yang pada akhirnya juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Belajar bermakna yang digagas oleh David Paulus Ausubel adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswanya sehingga mereka dengan mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya, sehingga belajar dengan belajar hafalan adalah tidak bermakna bagi siswa (Rachmawati dan Daryanto, 2015: 309).

Dadi Supriadi dalam bukunya (2013: 25) mengemukakan bahwa tujuan belajar matematika adalah:

1. Belajar cara berpikir logis;
2. belajar menganalisis suatu masalah dengan benar;
3. berlatih kreatif;
4. dan, yang paling penting adalah agar ilmu yang telah dipelajari tersebut dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, matematika bukan lagi sesuatu yang abstrak, tetapi riil dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti serta hasil wawancara dengan salah satu guru matematika yang dilakukan di SMP Negeri 4 Kota Gorontalo diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini terbukti ketika siswa diberi pertanyaan oleh guru, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu pembelajaran di kelas cenderung belum efektif antara lain kurangnya keaktifan siswa di kelas saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dan masih banyak siswa yang hanya diam dan melihat temannya mengerjakan soal, kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan. Kurangnya keaktifan siswa di kelas yang terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti siswa kurang mengajukan pertanyaan meskipun sudah diberikan kesempatan untuk bertanya.

Namun guru harus tetap menyadari bahwa setiap siswa memiliki daya pikir atau pemahaman yang berbeda. Untuk siswa yang memiliki daya pikir yang cepat, konsep suatu materi sangat mudah untuk ditanamkan. Hal ini tentu saja berbeda bagi siswa yang memiliki daya pikir lemah, akan terasa sulit bagi mereka untuk langsung memahami konsep tersebut. Oleh karena itu dalam membimbing belajar matematika guru harus dapat lebih kreatif untuk mencari cara mengajar yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat serta keaktifan siswa di kelas. Dengan kondisi kelas seperti demikian, guru akan lebih mudah untuk menanamkan konsep suatu materi pada mata pelajaran matematika.

Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dan salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan kompetensi suatu mata pelajaran adalah dengan menjadikan pembelajaran berlangsung secara aktif. Menurut Ibid (dalam Damiati, 2013: 2-3) beberapa ciri dari pembelajaran aktif adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- (2) Pembelajaran terkait dengan dunia nyata
- (3) Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi
- (4) Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda
- (5) Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multi arah (siswa-guru)
- (6) Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar
- (7) Pembelajaran berpusat pada anak
- (8) Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar
- (9) Guru memantau proses belajar siswa
- (10) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak

Salah satu model pembelajaran yang dapat memicu keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni, 2014: 16).

Dan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah *Example Non Example* yaitu suatu metode pembelajaran yang menggunakan contoh dan bukan contoh dari suatu materi yang diajarkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* menurut pengertian bahasa berarti contoh (dan) bukan contoh. Jika diterjemahkan menurut cara kerjanya berarti model pembelajaran yang menggunakan teknik melihat gambar dan menyimpulkan atau menjelaskan konsep apa yang diperoleh siswa dari gambar tersebut (Muliawan, 2016: 89).

Berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu interaksi antara tindakan mengajar dan tindakan belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar. Sedangkan dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar.

Materi bangun datar dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang penting, karena materi tersebut juga banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang, seperti teknik mesin, teknik sipil, dan lain sebagainya. Maka dari itu diharapkan agar siswa dapat menguasai materi tersebut sebagai bekal awal untuk materi berikutnya ataupun memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yang berhubungan dengan geometri khususnya mengenai bangun datar segi empat.

Dari berbagai permasalahan di atas, penulis berinisiatif untuk mempermudah pemahaman siswa khususnya pada materi segi empat melalui pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* agar materi tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa yang nantinya juga akan berpengaruh pada hasil belajar matematika dan proses belajar mengajar di kelas akan lebih aktif.

Berdasarkan uraian di atas serta sepengetahuan peneliti belum pernah ada mengenai penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* di kelas VII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example terhadap Hasil Belajar Matematika**

## **Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo Pada sub Materi Segi Empat”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam proses pembelajaran matematika sering kali guru menemukan banyak permasalahan yang mengakibatkan hasil belajar matematika masih berada dalam kategori belum tuntas. Permasalahan-permasalahan itu antara lain:

1. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Kurangnya pemahaman dan keaktifan siswa di kelas
3. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional
4. Hasil belajar siswa masih rendah

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo pada Sub Materi Segi Empat.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung ?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Siswa

Sebagai wahana dalam proses meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman serta hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan guru dalam menanamkan konsep kepada siswa sehingga permasalahan hasil belajar matematika siswa dapat teratasi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas sekolah.