

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Masalah pendidikan adalah merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar di tentukan oleh maju mundurnya pendidikan di negara itu.¹

Semua jenjang pendidikan, pelajaran yang mempunyai paling banyak jam pelajarannya adalah pelajaran matematika, baik itu ditingkat MI, MTs, dan MA. Tetapi sebagian dari peserta didik menganggap bahwa pelajaran yang paling sulit, membosankan, dan menakutkan adalah pelajaran matematika.² Penguasaan materi matematika masih menjadi masalah bagi sebagian siswa. Sifat objek matematika yang abstrak pada umumnya membuat materi matematika sulit ditangkap dan dipahami.³ Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa yaitu dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga dan *software*.

Dalam al-Qur'an Allah SWT juga menjelaskan bagaimana alam ini sebagai media belajar bagi manusia hal ini tercantum dalam surat Al-Anbiya' (21) ayat 30-31:

¹Abu Ahmadi dan Nur Uhbayati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), h. 98.

²Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2

³ Sobel, Max A dan Maletsky M Evan, *Mengajar Matematika*, (Jakarta: Erlangga, 2001), h. 1-2

أُولَٰئِكَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا ۗ وَجَعَلْنَا مِنَ
 الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ ۖ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ﴿٢٠﴾ وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ
 وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ ﴿٢١﴾

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan latar belakang yang berbeda. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka peserta didik akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Pembelajaran kooperatif bukan hanya mempelajari materi saja, tetapi peserta didik juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Fungsi keterampilan kooperatif adalah untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Untuk membuat keterampilan kooperatif dapat bekerja, guru harus mengajarkan keterampilan-keterampilan kelompok dan social yang dibutuhkan.⁴

Alat peraga ialah segala sesuatu yang dipergunakan oleh guru dari berbagai alat itu untuk membantunya memberikan pengertian kepada murid-

⁴ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016) h.83.

muridnya, bagi sesuatu pelajaran baru yang sulit pemahamannya. Pengetahuan mereka yang lalu atau mempergunakan indera mereka sendiri. Guru menunjukkan kepada mereka sesuatu yang gampang mereka ketahui dengan mempergunakan salah satu inderanya.⁵

Alat peraga yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga domino dadu modifikasi dari alat peraga domino matematika, dimana alat peraga domino dadu ini sangat berfungsi untuk penelitian ini. Jelas bahwa penggunaan alat-alat peraga semacam itu, termasuk menerapkan kaidah pengajaran yang pokok, yaitu secara bertahap dari yang sudah diketahui menuju yang belum diketahui dan mulai dari yang dapat diraba dan diamati menuju kepada yang rasional.⁶

Software adalah istilah khusus data yang diformat dan disimpan secara digital termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis komputer. Dengan kata lain adalah bagian sistem komputer yang tidak terwujud, istilah ini menonjolkan perbedaan dengan perangkat keras komputer.⁷

Software yang akan peneliti gunakan adalah *software adobe flash player* karena memiliki keunggulan yang bagus untuk membuat gambar vektor dan membuat animasi, dalam penyampaian materi sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa ketertarikan siswa untuk memperhatikan dan

⁵ Abu Bakar Muhammad, *Pedoman Pendidikan dan Pengajaran*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1981) h.97

⁶ *Ibid.* h.98

⁷<https://id.m.wikipedia.org/wiki/perangkatlunak>

membuat mereka cepat paham tanpa mereka merasa bosan dalam belajar matematika.

Peneliti membandingkan alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player* karena keduanya dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar matematika, tanpa membahayakan siswa dan tidak merusak minat siswa dalam belajar matematika. Alat peraga domino dadu berbasis sebagai permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi matematika dan *software adobe flash player* merupakan teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini untuk digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini untuk anak milenial.

Peneliti pada saat melakukan observasi awal di MTsN 2 Hulu Sungai Tengah melihat bagaimana guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas, lalu memberi pelajaran baru, memberi tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti di atas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai 3M, yaitu membosankan, membahayakan dan merusak seluruh minat siswa. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai secara maksimal.⁸

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang **"Perbandingan Hasil belajar Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif menggunakan Alat Peraga Domino Dado dan *Software Adobe Flash Player* pada Materi Perpangkatan Siswa Kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah"**.

⁸ Sobel, Max A dan Maletsky M Evan, *Mengajar Matematika*, (Jakarta: Erlangga, 2001), h. 1-2

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IX pada materi perpangkatan dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu di MTsN 2 Hulu Sungai Tengah ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IX pada materi perpangkatan dengan pembelajaran kooperatif menggunakan *software adobe flash player* di MTsN 2 Hulu Sungai Tengah ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX pada materi perpangkatan yang signifikan antara alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player*, menggunakan pembelajaran kooperatif di MTsN 2 Hulu Sungai Tengah ?

C. Definisi Operasional

1. Perbandingan

Perbandingan adalah membandingkan dua atau lebih yang sejenis. Membandingkan secara signifikan hasil belajar alat peraga domino dadu menggunakan pembelajaran kooperatif dengan hasil belajar *software adobe flash player* menggunakan pembelajaran kooperatif.

2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pembelajaran dimana para siswa berkesempatan untuk saling bekerjasama dalam kelompok kecil.

3. Alat Peraga Domino Dadu

Alat peraga Domino dadu adalah suatu alat peraga berbasis permainan yang digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk menjelaskan materi perpangkatan kepada peserta didik. Domino dibuat dari map bekas dan dilapisi dengan karton, berisi berbagai soal perpangkatan dan untuk dadu sebagai alat permainan dalam pemilihan domino mana yang terpilih untuk setiap kelompok.

4. *Software Adobe Flash Player*

Adobe flash player adalah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap*. Dalam penelitian ini pengaplikasian *adobe flash player* dalam pembelajaran akan mempersentasikan animasi-animasi dan video-video tentang materi perpangkatan.

5. Perpangkatan

Perpangkatan bilangan adalah perkalian berulang atau berganda bilangan dengan faktor-faktor bilangan yang sama.

D. Lingkup Pembahasan

1. Siswa yang di teliti adalah siswa kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.
2. Penelitian ini dilakukan pada materi Perpangkatan.
3. Penelitian ini terfokuskan pada perbandingan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan

software adobe flash player pada materi perpangkatan siswa kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.

4. Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif secara umum.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada materi perpangkatan dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu di kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada materi perpangkatan dengan pembelajaran kooperatif menggunakan *software adobe flash player* di kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player*, menggunakan pembelajaran kooperatif pada materi perpangkatan kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah hasil penelitian ini dapat menjadi acuan peneliti yang lain.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, memperdalam ilmu pengetahuan peneliti.

- b. Bagi siswa, memperdalam ilmu pengetahuan siswa dan sarana mengembangkan kemampuan.
- c. Bagi guru, sebagai alternatif pembelajaran yang tidak membosankan, membahayakan dan merusak.
- d. Bagi sekolah, sebagai bahan acuan untuk kualitas pembelajaran matematika.

G. Alasan Memilih Judul

1. Sesuai observasi awal belum pernah ada yang meneliti perbandingan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan *software adobe flash player* pada materi perpangkatan kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.
2. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan *software adobe flash player*.
3. Pentingnya mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan *software adobe flash player*.
4. Peneliti adalah salah seorang alumni di sekolah MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.

H. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
2. Evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.
3. Siswa mengerjakan tes hasil belajar dengan sungguh-sungguh dan jujur.
4. Siswa belum pernah mempelajari materi perpangkatan dengan pembelajaran kooperatif menggunakan alat peraga domino dadu dan *software adobe flash player*.

I. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka hipotesis yang muncul dalam penelitian ini adalah :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player*, menggunakan pembelajaran kooperatif pada materi perpangkatan kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara alat peraga domino dadu dengan *software adobe flash player*, menggunakan pembelajaran kooperatif pada materi perpangkatan kelas IX MTsN 2 Hulu Sungai Tengah.

J. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Definisi Operasional, Lingkup Pembahasan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Alasan Memilih Judul, Anggapan Dasar, Hipotesis, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teoritis yang berisi tentang Pengertian Perbandingan, Pembelajaran Kooperatif, Alat Peraga Domino Dadu, *Software Adobe Flash Player*, Perpangkatan.

Bab III Metode Penelitian berisi jenis dan Pendekatan Penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Desain Pengukuran, Teknik Analisis Data dan Prosedur Penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis Data yang didalamnya berisi Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Pelaksanaan Pembelajaran, Deskripsi Kegiatan Pembelajaran, Deskripsi Hasil Belajar Siswa, Analisis Hasil Belajar dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Penutup yang berisi Simpulan dan Saran-saran.