

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor utama untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, karena pendidikan adalah dasar dimana perubahan di segala bidang akan berlanjut menuju kearah yang lebih baik, maka untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai subjek pembangunan dan Iptek sebagai objek pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri, yaitu kreativitas, keahlian, intelektualitas, kualitas dan sebagainya.

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III pasal 3, berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Fungsi pendidikan Nasional di atas harus bisa dicapai secara maksimal oleh setiap lembaga pendidikan dengan cara menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Hal tersebut bisa dilakukan dengan pengadaan fasilitas-fasilitas pendidikan yang memadai, tenaga-tenaga pendidik yang ahli

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

dibidangnya, perbaikan kurikulum, dan sebagainya. Kualitas atau mutu pendidikan di dalam suatu bangsa sangatlah menentukan maju tidaknya bangsa tersebut. Pembaharuan pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan suatu bangsa, sehingga bangsa tersebut bisa maju.<sup>2</sup> Begitu pentingnya pendidikan, hal ini sejalan dengan pemikiran dalam agama islam bahkan di dalam islam menuntut ilmu merupakan perintah sekaligus kewajiban untuk umatnya, dan Allah memberikan perbedaan kepada orang-orang yang berilmu serta akan ditinggikannya derajatnya, Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al- Mujadilah Ayat 11 yang berbunyi:

3    *يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ*

Maksud dari ayat di atas menerangkan bahwa manusia yang berilmu akan mendapatkan kedudukan yang lebih tinggi, manusia yang berilmu dapat mewujudkan kemajuan bangsa. Begitu penting pendidikan sehingga harus dijadikan prioritas dalam pembangunan bangsa, dan itu berarti diperlukan mutu pendidikan yang baik sehingga tercipta proses pendidikan yang cerdas, damai, terbuka, demokratis dan kompetitif.

Menurut Fauzan, terdapat tujuh penyebab mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Penyebab tersebut diantaranya ialah sebagai berikut: (1) Pembelajaran hanya pada buku paket, (2) Mengajar satu arah, (3) Kurangnya

---

<sup>2</sup> Nurul Qadrianti, "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Yang Menerapkan Model Pembelajaran *Connecting-Organizing-Reflecting-Extending* (core) dan *Reciprocal Teaching* di Tinjau Dari Waktu Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar, 2016, h.1.

<sup>3</sup> Departemen Agama R.I., "*Al-Qur'an dan Terjemahannya*" (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), h. 911.

sarana belajar, (4) Aturan yang mengikat, (5) Guru tak menanamkan diskusi dua arah, (6) Metode pertanyaan terbuka tak dipakai, (7) Budaya mencontek. Dari ketujuh penyebab rendahnya mutu pendidikan tersebut, empat diantaranya merupakan peranan penting yang harus dipegang oleh guru dalam menentukan mutu pendidikan di Indonesia. Karena guru merupakan faktor penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Disamping guru merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, tugas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak sebatas pada potensi akademik (ukuran IQ tinggi) saja.<sup>4</sup> Menurut teori Howrad Garner, bahwa potensi akademik hanyalah sebagian saja dari potensipotensi lainnya. Potensi lain yang harus ditingkatkan guru telah termuat dalam Undang-undang yaitu membentuk karakter bangsa.<sup>5</sup>

Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melakukan perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran, maka perlu diadakan upaya dalam perbaikan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman yang menuntut siswa untuk berwawasan lebih luas. Tujuan utama pembelajaran adalah siswa dapat menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang pendidik sudah berupaya dari penyusunan rencana pembelajaran, pemilihan model pembelajaran

---

<sup>4</sup> Muhammad Tajuddin, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) *Pythagoras Berbasis Adobe Flash Cs3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2016, h. 2-3.

<sup>5</sup> Muchlas Samani & Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 21.

sampai pelaksanaan evaluasi. Namun dalam kenyataannya setelah kegiatan belajar mengajar selesai, masih ada siswa yang tidak menguasai pembelajaran<sup>6</sup>

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan di lapangan selama ini mata pelajaran matematika masih menjadi momok menakutkan bagi sebagian besar siswa. Siswa selalu cemas dan cenderung takut bila ada pelajaran matematika. Beban mereka secara psikologis terlihat sangat berat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dilihat ketika guru sedang mengajar, siswa banyak yang mengantuk, acuh tak acuh terhadap pelajaran, sering keluar kelas dengan berbagai alasan, bahkan merasa senang jika guru tidak mengajar pada saat ada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika ibu Endah Yuni Pramita S.Pd, aktivitas pembelajaran matematika masih didominasi oleh

---

<sup>6</sup> Nadia Iswara, Ariyanto, dan Sutarni, "Penerapan Metode Pembelajaran *Scaffolding* Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Polokarto Tahun Ajaran 2011/2012", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, h. 5.

<sup>7</sup> Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2.

pembelajaran konvensional yang menggunakan metode tanya jawab dan metode pemberian tugas sehingga belum dapat mengoptimalkan keaktifan siswa. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin umumnya masih rendah, terlihat masih ada hasil belajar siswa yang tidak memenuhi nilai KKM (kriteria Ketuntasan Minimum). Misalnya, hasil belajar matematika hanya mendapatkan skor 60, sementara standar KKM adalah 75 sehingga berpengaruh pada rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh siswa, dimana dengan melihat hasil belajar tersebut masih jauh dari standar ketuntasan minimal yang diharapkan.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan matematika, harus didukung oleh suasana pembelajaran yang kondusif sehingga mendorong proses pembelajaran yang efektif. Suasana pembelajaran yang diterapkan oleh guru terhadap pembelajaran matematika adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *scaffolding* akan sangat membantu dalam menunjang proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif

Pada model pembelajaran ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa untuk berpikir aktif dan kreatif terhadap suatu permasalahan. Dengan model tersebut diharapkan hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui hal tersebut.

Model pembelajaran *Scaffolding* berasal dari teori Vygotsky, teori Vygotsky tersebut mengutarakan gagasan *Zone of Proximal Development (ZPD)* dan *Scaffolding*. Menurut Vygotsky setiap anak mempunyai apa yang disebut dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)*,<sup>8</sup> dimana perkembangan kemampuan seseorang dapat dibedakan dalam dua tingkat yaitu tingkat perkembangan aktual adalah pemfungsian intelektual individu saat ini dan kemampuan untuk mempelajari sesuatu dengan kemampuan sendiri dan tingkat perkembangan potensial adalah tingkat atau kondisi yang dapat dicapai seseorang individu dengan bantuan orang dewasa atau orang yang lebih berkompeten. Maka jarak antara tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial inilah yang disebut dengan zona perkembangan proksimal (*Zona Of Proximal Development*).<sup>9</sup>

Dari teori belajar Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, maka jarak antara tingkat perkembangan aktual dengan tingkat perkembangan potensial dapat dilakukan dengan pemberian *Scaffolding*. *Scaffolding* adalah memberikan sejumlah bantuan besar kepada seorang anak selama tahap-tahap awal pembelajaran kemudian anak tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, peringatan dorongan, menguraikan masalah-masalah pemecahan,

---

<sup>8</sup> Zahra Chairani, "Scaffolding Dalam Pembelajaran Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Banjarmasin* Vol. 1 No. 1 Januari-April, 2015, h. 41.

<sup>9</sup> Nicke Septriani, Irwan dan Meira, "Pengaruh Penerapan Pendekatan *Scaffolding* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Pertiwi 2 Padang", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Jurusan Matematika FMIPA UNP*, Vol. 3 No. 3, 2014, h. 18.

memberikan contoh, ataupun yang lain sehingga memungkinkan siswa tumbuh mandiri.<sup>10</sup>

Selain Model pembelajaran, media pun perlu juga kita terapkan di dalam pembelajaran media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media dapat berbentuk orang atau guru, alat-alat elektronik, media cetak, media audio, media audiovisual (video), multimedia dan sebagainya.<sup>11</sup> Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Hamalik Arsyad mengungkapkan “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>12</sup>

Media sebagai alat bantu dalam mengajar yang memudahkan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik. Menurut Sudarwan Danim ”Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan berkomunikasi dengan siswa.”<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara 2010, h. 76.

<sup>11</sup> Amsal Bakhtiar. *Filsafat Ilmu*. (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2004), h. 193.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) h. 15.

<sup>13</sup> Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 7.

Di era globalisasi dan era teknologi informasi sekarang ini, ada begitu banyaknya teknologi yang dapat kita gunakan, bahkan perlu dimanfaatkan seoptimal mungkin termasuk dalam pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti OHP, komputer, dan lain-lain.

Komputer sebagai salah satu produk perkembangan IPTEK juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media yang berbasis komputer, diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran.<sup>14</sup> Salah satu media berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Macromedia Flash*.

*Macromedia flash* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi. Animasi adalah “susunan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang untuk melihatnya”, agar menghasilkan animasi yang menarik yang sesuai dengan tujuan penelitian maka media pembelajaran *macromedia flash* harus dirancang dengan baik. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Hasanah.”Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia Flash* dilihat dari Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematika Pada Materi Relasi Siswa Kelas VIII MTs Al-Ikhwan Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Antasari Banjarmasin 2019, h. 2.

<sup>15</sup> Nilawasti Z.A, Suherman, Noris Putra Utama, “ Penggunaan *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Geometri Dimensi Tiga”, dalam *Jurnal Jurusan Matematika FMIPA Universitas Lampung*, 2013, h. 376.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin, pelaksanaan proses pembelajaran di SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin sudah menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas VII, VIII dan IX. Disekolah tersebut juga sudah dilengkapi dengan fasilitas cukup memadai. Namun dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran dirasa masih kurang maksimal, termasuk dalam penggunaan media berbasis komputer yang berupa alat multimedia dengan media pembelajaran *MS Powerpoint* , tetapi belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajarannya.

Sehubungan dengan hal itu, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media pembelajaran *macromedia flash* di mana peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memilih judul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Scaffolding* Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020.**”

## B. Definisi Operasional

### 1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul diatas, maka penulis memberikan defisini operasional sebagai berikut:

#### a. Model Pembelajaran *Scaffolding*

Model pembelajaran *scaffolding* yang dimaksud penulis adalah model pembelajaran yang berupa bimbingan yang diberikan oleh seorang pembelajar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan persoalan-persoalan terfokus dan interaksi yang bersifat positif<sup>16</sup> dengan langkah-langkah : guru menjelaskan materi pelajaran, guru menentukan *Zone Of Proximal (ZPD)*, guru mengelompokkan siswa menurut ZPD-nya..Guru memberikan tugas belajar berupa soal-soal berjenjang yang berkaitan dengan materi pembelajaran, guru mendorong siswa untuk bekerja dan belajar menyelesaikan soal-soal secara mandiri dengan berkelompok, guru memberi bantuan berupa bimbingan, motivasi, dan lain-lain yang dapat memancing siswa ke arah kemandirian belajar. Guru mengarahkan siswa yang meemiliki ZPD yang tinggi untuk membantu siswa tang memiliki ZPD yang rendah. Guru menyimpulkan pelajaran.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Novita Sari, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Scaffolding* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Negeri 2 Tambang Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru , 2014, h. 4.

<sup>17</sup> MartinisYamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press,2013), h. 99.

Menurut *Applebee* dan *Langer* (dalam *lipscomb et al*, 2004) ada lima ciri pembelajaran dengan menggunakan *scaffolding*, yaitu : (1) Intensionalitas (2) kecocokan (3) tersetruktur, (4) Kerjasama, (5) Internaslisasi.<sup>18</sup>

#### **b. Model Pembelajaran Konvensional**

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran klasikal atau tradisional yang salah satu diantaranya adalah metode ceramah dengan langkah-langkah: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyajikan informasi, guru mengecek pemahaman siswa, guru membagi kelompok dan memberikan latihan pada lembar kerja kelompok, guru menunjuk salah satu siswa dari perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya kedepan, guru menyimpulkan pelajaran.

#### **c. Media *Macromedia flash***

*Macromedia flash* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Adapun karakteristik pembelajaran multimedia adalah sebagai berikut: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. (2) bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon berguna, (3) bersifat mandiri, yang berarti memberi kemudahan dan

---

<sup>18</sup> <http://mediafunia.blogspot.com/2016/08/teknik-mengajar-scaffolding.html>, diakses hari kamis, 27 September 2019 pada jam 09.24.

kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.<sup>19</sup>

#### **d. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang di maksud adalah nilai siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang materi bangun ruang dengan menggunakan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* dengan model pembelajaran konvensional.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matematika pada materi koordinat kartesius di kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diberikan model pembelajaran *Scaffolding* berbantuan media *Macromedia flash* ?
2. Bagaimana hasil belajar matematika pada materi koordinat kartesius di kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diberikan model pembelajaran Konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* dengan model

---

<sup>19</sup> Munir, *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 115

pembelajaran konvensional pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020?

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

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar matematika pada materi koordinat kartesius di kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diberikan model pembelajaran *Scaffolding* berbantuan media *Macromedia flash*.
2. Mengetahui hasil belajar matematika pada materi koordinat kartesius di kelas VIII SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diberikan model pembelajaran Konvensional.
3. Mengetahui Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* dengan model pembelajaran konvensional pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020.

#### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun beberapa alasan yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah :

1. Mengingat betapa penting dan perlunya matematika dalam rangka mengembangkan intelektual dan kecerdasan siswa.

2. Model pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang akan memberikan suatu hasil.
3. Media pembelajaran merupakan penyalur informasi belajar atau alat bantu untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran.
4. Peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* dalam pembelajaran matematika dengan harapan model pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Belum ada yang melakukan penelitian mengenai masalah ini di SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Adapun signifikansi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dan terbantu dalam belajar matematika.

2. Bagi Guru

Bagi guru, dapat menambah pengetahuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dan juga dijadikan salah satu masukan dalam memilih model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media

*macromedia flash* ini guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang baik

3. Bagi sekolah

Sebagai informasi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran kedepannya dan sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik peserta didik khususnya pada pelajaran matematika.

4. Bagi peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang peneliti peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penelitian pendidikan maupun penulisan karya ilmiah.

5. Bagi pembaca, agar dijadikan suatu kajian yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian tentang model pembelajaran *scaffolding* oleh Anisa Samawati Latiefah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa SMKN 9 yang memperoleh pembelajaran model pembelajaran *scaffolding* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional.<sup>20</sup>

Penelitian tentang model pembelajaran *scaffolding* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa oleh Novita sari. Hasil penelitian

---

<sup>20</sup> Anisa Samawati Latiefah, "Penerapan Model Pembelajaran *Scaffolding* Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan Di SMKN 9 Garut", *Skripsi*, Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia, 2016, h. 68.

menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang belajar model pembelajaran *scaffolding* dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Artinya dari adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol maka terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *scaffolding* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.<sup>21</sup>

Penelitian tentang “*The Effect of Various Media Scaffolding On Increasing Understanding Of Students Geometry Concepts*” oleh Sugeng Sutiarto, M. Coesamin, Nurhanurawati. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa media dengan menggunakan *scaffolding* terhadap pemahaman konsep pada materi geometri siswa cukup efektif.<sup>22</sup>

Penelitian tentang pemahaman konsep yang diterapkan pembelajaran berbasis *macromedia flash* oleh Hasanah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep yang diterapkan dengan pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi relasi berada pada kualifikasi amat baik dan disposisi matematika siswa kelas VIII A berada pada kualifikasi tinggi.<sup>23</sup>

Penelitian tentang hasil belajar siswa yang menggunakan media *macromedia flash* oleh Noor Faridlah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dikatakan terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif

---

<sup>21</sup> Novita Sari, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Scaffolding*”....., h. 58.

<sup>22</sup> Sugeng Sutiarto, M. Coesamin, Nurhanurawati, “*The Effect of Various Media Scaffolding On Increasing Understanding Of Students Geometry Concepts*”, *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 9 No. 1, Januari 2018, h. 95.

<sup>23</sup> Hasanah, “Penerapan Model Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia flash*”....., h. 98.

(MPI) berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar matematika pada materi segitiga yang di indikasikan dengan perhitungan indeks gain siswa yaitu 0,76 berada pada klasifikasi pengaruh yang tinggi.<sup>24</sup>

## H. Hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* dengan model pembelajaran konvensional pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020.

$H_a$ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *scaffolding* berbantuan media *macromedia flash* dengan model pembelajaran konvensional pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP Nahdhatul Ulama Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020.

## I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Alasan Memilih Judul,

---

<sup>24</sup> Noor Faridlah, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Macromedia Flash 8 terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Segitiga yang Sebangun Kelas IX SMPN 24 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari, 2014, h. 84.

Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu, Hipotesis dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan teori yang berisi tentang pengertian pembelajaran matematika, definisi model pembelajaran, definisi model pembelajaran *scaffolding*, langkah-langkah model pembelajaran *scaffolding*, model pembelajaran konvensional, media pembelajaran, *macromedia flash*, hasil belajar, dan materi koordinat kartesius

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian yang didalamnya berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol, kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kemampuan awal matematika siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran