

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya dimulai dengan proses pendidikan yang mantap, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.¹ Pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar yang teratur dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.²

Pendidikan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

¹ Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional tahun 2003*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 12.

² Amin Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Malang: Usaha Nasional, 1973), h. 27.

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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.³

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut diperlukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan iptek tersebut secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan.

Menurut Fauzan terdapat tujuh penyebab mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Penyebab tersebut diantaranya ialah sebagai berikut: (1) Pembelajaran hanya ada buku paket, (2) Mengajar satu arah, (3) Kurangnya sarana belajar, (4) Aturan yang mengikat, (5) Guru tak menanamkan diskusi dua arah, (6) Metode pertanyaan terbuka tidak 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.⁴

Hal ini yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan oleh seorang

³ Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Islam RI Tahun 2006, *Undang-Undang dan peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat Jenderal, 2006), h. 8-9.

⁴ Dede Fauzan, “7 Penyebab Mutu Pendidikan di Indonesia Rendah”, <http://event.republika.co.id/berita/event/bagimu-guru/12/07/01/m6gwld-7-penyebab-mutu-pendidikan-di-indonesia-rendah> diakses tanggal 1 Agustus 2017.

guru melalui pembelajaran.⁵ Dalam pendidikan formal, salah satu mata pelajaran disekolah yang dapat digunakan untuk membangun cara berfikir siswa adalah matematika. Oleh karena itu, pelajaran matematika di sekolah tidak hanya menekankan pada pemberian rumus-rumus melainkan juga mengajarkan siswa untuk dapat menyelesaikan berbagai masalah matematis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu pelajaran matematika disekolah diharapkan mampu membuat siswa memandang matematika sebagai sesuatu yang dapat dipahami, merasakan matematika sebagai sesuatu yang berguna, dan menyakini usaha yang tekun dan ulet dalam mempelajari matematika akan membuahkan hasil.

Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapin atau di singkat MAN 3 Tapin merupakan sekolah yang masih dalam tahap perkembangan menuju sekolah yang dapat menghasilkan siswa-siswi yang berkompeten. Maka dari itu, diperlukan suatu perubahan-perubahan positif untuk menunjang kemajuan sekolah dalam hal mutu pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika disana dengan bapak Syamsuddin menyatakan sarana dan prasarana yang terdapat di MAN 3 Tapin sudah cukup memadai. Namun, inovasi dalam menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran dirasa kurang maksimal, termasuk penggunaan media komputer dalam pembelajaran matematika.

⁵ Rostina Sundayana, *Media dan alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabet, 2014), h. 1-2

Berhasilnya guru dalam meningkatkan mutu pendidikan salah satunya bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Hal yang mendukung kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa adalah media pembelajaran.

Menurut Eric Ashby, media pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini telah memasuki revolusi yang kelima yaitu dengan pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terutama pada interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah.⁶

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk menemukan, mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Namun dalam kenyataannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika sampai saat ini masih terbilang monoton dan kurang inovatif. Sehingga siswa merasa jenuh bahkan tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Andi Prastowo, kreatifitas guru merupakan suatu faktor dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.⁷ Dan menurut Sudjana bahwa kedudukan media pembelajaran dalam komponen mengajar sebagai

⁶ Rusma, dkk, *Pengembangan Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali, 2012), h. 6.

⁷ Andi Praswoto, *Penduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 18.

salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa serta lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.⁸

Islam pun menganjurkan penggunaan media sebagai sarana dalam proses pembelajaran, salah satunya dijelaskan dalam surah Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Ayat diatas menjelaskan bahwa proses pembelajaran atau proses pentransferan pengetahuan kepada manusia dari semula tidak tahu, itu menggunakan perantara berupa kalam. Menurut tafsir, kalam yang dimaksud disini adalah baca tulis. Maksudnya perantara itu disebut juga dengan media.

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Melalui penggunaan media tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Salah satu media

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2008), cet. Ke-9.

pembelajaran itu adalah media pembelajaran berbasis Komputer, Salah satu media pembelajaran berbasis komputer adalah *Macromedia Flash*.

Flash merupakan salah satu software yang memiliki kemampuan mengembangkan multimedia pembelajaran yang mampu menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari.⁹ Macromedia flash adalah salah satu perangkat lunak computer yang merupakan produk unggulan Adobe systems, program ini tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, teks dan pemrograman.

Adapun kelebihan software macromedia flash:

1. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer,
2. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik,
3. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi,
4. Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi, membuat permainan (game), aplikasi web dan handphone,
5. Dapat ditampilkan di banyak media seperti, web, CD-ROM, VCD, DVD, televisi dan handphone,
6. Hasil akhir flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublis),
7. Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup,
8. Animasi dapat dibentik, dijalankan dan dikontrol,
9. Gambar flash tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali,
10. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti avi, gif, mov, maupun file dengan format.¹⁰

Selain media pembelajaran, untuk memperbaiki mutu pendidikan diperlukan juga pembelajaran yang aktif karena pada hakekatnya belajar merupakan salah satu

⁹ Dedy Izham, "Cara Cepat Belajar Adobe Flash", http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/11/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf di akses tanggal 1 november 2017.

¹⁰Meliani, "Kelebihan_Macromedia_Flash", <http://melianii9b26p2.blogspot.co.id/2012/08/kelebihan-macromedia-flash-1.html> diakses tanggal 1 september 2017.

bentuk kegiatan individu dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan. Tujuan dari setiap belajar mengajar adalah untuk memperoleh hasil yang optimal. Kegiatan ini akan tercapai jika siswa sebagai subyek terlibat secara aktif baik fisik maupun emosinya dalam proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran aktif siswa dipandang sebagai subyek bukan objek dan belajar lebih dipentingkan daripada mengajar. Di samping itu siswa ikut berpartisipasi mencoba dan melakukan sendiri yang sedang dipelajari. Sedangkan dalam pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran aktif, fungsi guru adalah menciptakan suatu kondisi memungkinkan siswa berkembang secara optimal.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dan dikuasai siswa secara tuntas dan untuk mencapai tujuan. Berbagai cara dilakukan oleh guru salah satunya dengan metode pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang biasa diterapkan guru dalam kelas adalah metode ekspositori. Metode ekspositori adalah salah satu metode yang termasuk dalam bagian model pembelajaran konvensional, yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu, definisi, dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah, dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan.

Meskipun guru tidak terus menerus berbicara, namun proses ini menekankan penyampaian tekstual serta kurang mengembangkan motivasi dan kemampuan belajar matematika. Pembelajaran matematika dengan metode ekspositori masih cenderung

meminimalkan keterlibatan siswa sehingga guru nampak lebih aktif. Kebiasaan bersikap kurang aktif dalam pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian besar siswa takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Suasana belajar di kelas menjadi monoton dan kurang menarik.

Cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengatasi hal-hal seperti itu adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran yang tepat, salah satu model pembelajaran dalam mata pelajaran matematika adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang mempunyai latar belakang akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).¹¹ Artinya setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

Dalam prinsip Islam, kerjasama dalam pembelajaran kooperatif bisa kita artikan dengan gotong royong dalam melakukan kebaikan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan tolong menolong dalam belajar mengajar (pendidikan) pada sebuah diskusi

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 242.

kelompok siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sebagaimana tertuang dalam Q.S Al-Maidah ayat 2 berikut ini:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

Ayat diatas menerangkan bahwa kita harus tolong menolong dalam mengerjakan kebaikan, sehingga jelaslah bahwa tolong menolong dalam mengerjakan kebaikan adalah sesuatu yang diperintahkan oleh Allah Swt.

Dalam ayat lain yang bisa kita kaitkan dengan pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok adalah Q.S An-Nisa ayat 71 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا خُذُوا حِذْرَكُمْ فَانفِرُوا ثُبَاتٍ أَوْ انفِرُوا جَمِيعًا

Dalam ayat ini menerangkan adanya perintah bersiap siaga dan maju ke medan pertempuran secara berkelompok-kelompok atau maju dengan bersama-sama.

Dari kedua ayat diatas dapat kita simpulkan bahwa gotong-royong dan berkelompok-kelompok atau bersama-sama dalam mengerjakan kebaikan maupun menyelesaikan suatu permasalahan adalah suatu yang diperintahkan, termasuk dalam hal ini adalah belajar, karena belajar adalah suatu perbuatan yang baik dan dalam belajar terdapat hal-hal yang harus diselesaikan.

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.¹²

¹² <http://makalah-di.blogspot.com/2009/11/makalah-tentang-model-pembelajaran.html>,

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Think Talk Write* (TTW). Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin yang pada dasarnya dibangun oleh berfikir, berbicara, dan menulis. Strategi TTW ini mempunyai kelebihan yaitu pada tahap atau alur TTW dalam suatu pembelajaran dimulai dari keterlibatan siswa dalam berfikir (bagaimana siswa memikirkan penyelesaian suatu masalah) atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca masalah, selanjutnya berbicara (bagaimana mengkomunikasikan hasil pemikirannya dalam diskusi) dan membagi ide (sharing) dengan temannya sebelum menulis.

Alur dari TTW yang dimulai dari berfikir, berbicara, dan menulis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa. Menurut G. Polya solusi soal pemecahan masalah memuat empat langkah fase penyelesaian: *Pertama*, memahami masalah. *Kedua*, merencanakan pemecahan. *Ketiga*, melaksanakan rencana, dan *Keempat*, melihat kembali. Langkah solusi pemecahan masalah tersebut dapat didukung dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TTW yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.¹³

Hasil observasi awal pada kelas XI MAN 3 Tapin siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, motivasi belajar yang kurang ditandai dengan siswa bersikap pasif dan terlihat tidak bersemangat saat belajar matematika salah satunya ada materi

¹³ Martinis Yamin, Bansu I. Ansari, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta: Referensi 2012), h. 84.

Fungsi Komposisi dikarenakan banyak yang kurang memahami konsep, dilihat juga pada saat observasi awal banyak siswa yang mendapat nilai rendah saat materi Fungsi Komposisi.

Hasil pengamatan dikelas dan wawancara dengan guru dan siswa, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi diantaranya perlu adanya penggunaan suatu model dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi saat proses pembelajaran, siswa perlu dirangsang untuk aktif bertanya dan menanggapi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berpengaruh terhadap cara belajar siswa yang mana antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya mempunyai cara belajar yang berbeda.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan diatas adalah dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang baru. Strategi pembelajaran adalah suatu urutan atau langkah yang digunakan guru untuk membawa siswa dalam suasana tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif adalah menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) dan penggunaan media *Macromedia Flash*.

Dalam penelitian terdahulu oleh Wahyu Sudrajad dengan judul *penerapan strategi pembelajaran Think Talk Write menggunakan media macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII F SMPN 2 Banyudono Kabupaten Boyolali pada materi gerak pada tumbuhan ajaran 2011/2012*, penelitiannya merupakan tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan,

observasi dan refleksi dengan penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write* menggunakan media *Macromedia Flash* yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II melalui empat tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian tindakan kelas adalah: *Pertama*, Peningkatan keaktifan siswa dalam keberanian bertanya pada siklus II sebesar 54%, keberanian menjawab pertanyaan sebesar 49%, keberanian menanggapi pertanyaan sebesar 41% dan partisipasi siswa sebesar 65%. *Kedua*, Peningkatan hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 sebelum tindakan sebanyak 17 siswa (48%) dan yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 31 siswa (91%) pada siklus II. Kesimpulan penelitian ini adalah: 1) Penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write* menggunakan media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas *VIII F SMPN 2 Banyudono Kabupaten Boyolali* tahun ajaran 2011/2012. 2) Penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write* menggunakan media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas *VIII F SMPN 2 Banyudono Kabupaten Boyolali* tahun ajaran 2011/2012.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, peneliti berpendapat bahwa mengembangkan pembelajaran matematika model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* penting untuk dilakukan. Untuk itulah perlu diteliti lebih lanjut mengenai **penerapan model pembelajaran**

kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi fungsi komposisi kelas XI ilmu sosial MAN 3 Tapin tahun ajaran 2017/2018.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin dengan penerapan model pembelajaran konvensional pada materi fungsi komposisi tahun pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* pada materi fungsi komposisi tahun pelajaran 2017/2018?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar penerapan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* pada materi fungsi komposisi dikelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin tahun pelajaran 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin setelah penerapan model pembelajaran konvensional pada materi fungsi komposisi tahun pelajaran 2017/2018.

2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* pada materi fungsi komposisi tahun pelajaran 2017/2018.
3. Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar penerapan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* pada materi fungsi komposisi dikelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin tahun pelajaran 2017/2018.

D. Signifikansi Penulisan

Adapun signifikansi yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bahan masukan bagi lembaga pendidikan tempat penelitian dalam meningkatkan mutu pendidikan dan penguasaan terhadap mata pelajaran matematika yang menggunakan strategi pembelajaran.
2. Sebagai alternatif bagi peneliti sebagai calon guru maupun bagi para guru dalam memilih suatu model maupun pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan informasi bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi fungsi komposisi.

4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash*.
5. Sebagai langkah awal bagi peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian lebih mendalam.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan dasar

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* dan mampu melaksanakannya dalam pembelajaran matematika.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi jam belajar sama dengan yang telah ditetapkan sekolah.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah:

H_1 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* materi Fungsi

Komposisi dan Fungsi Invers kelas XI Ilmu Sosial tahun pelajaran 2017/2018.

H_0 = Terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* dan Fungsi Invers kelas XI Ilmu Sosial tahun pelajaran 2017/2018.

F. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

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

a. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, perihal mempraktekkan. Penerapan yang dimaksud ialah perihal mempraktekkan atau menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* dalam proses belajar mengajar matematika pada pokok bahasan materi .

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah secara umum berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang ada (terjadi oleh suatu kerja).¹⁴

¹⁴ Hartono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 1-2.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵ Hasil belajar yang dimaksud disini adalah skor tes akhir siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash*.

c. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin yang pada dasarnya dibangun oleh berfikir, berbicara, dan menulis. Model TTW ini mempunyai kelebihan yaitu pada tahap atau alur strategi TTW dalam suatu pembelajaran dimulai dari keterlibatan siswa dalam berfikir (bagaimana siswa memikirkan penyelesaian suatu masalah) atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca masalah, selanjutnya berbicara (bagaimana mengkomunikasikan hasil pemikirannya dalam diskusi) dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis.

Alur dari model TTW yang dimulai dari berfikir, berbicara, dan menulis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 1-2.

d. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan salah satu program yang dapat dipergunakan sebagai media pengajaran. Sebagai media pengajaran, program flash termasuk media audio visual karena selain penyajian secara visual, flash juga dapat dilengkapi dengan efek suara. Beberapa kemampuan yang dimiliki *Macromedia Flash* antara lain: 1) Animasi dan gambar yang dibuat dengan flash akan tetap terlihat bagus pada ukuran windows dan resolusi layar seberapa pun, 2) kecepatan gambar atau animasi yang muncul lebih cepat dibandingkan dengan pengolahan animasi lainnya, 3) mampu menganimasi grafik yang rumit dengan sangat cepat, 4) mudah diintegrasikan dengan program *macromedia* yang lainnya, 5) dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan, animasi logo, control navigasi, dll.

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash*.
- c. Materi dalam penelitian ini adalah Fungsi Komposisi.

- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir pada materi Fungsi Komposisi.

G. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengingat pentingnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika dengan harapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* ini dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri subbab yakni sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan yang didalamnya berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul dan sistem penulisan.

Bab II, landasan teori yang didalamnya berisi pengertian penerapan, pengertian hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW), *Macromedia Flash* dan materi fungsi komposisi.

Bab III, metode penelitian yang didalamnya berisi jenis dan pendekatan, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, penyusunan instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV, laporan hasil penelitian yang berisikan deskripsi lokasi penelitian, deskripsi kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran dikelas control dan kelas eksperimen, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V, penutup yang didalamnya berisi simpulan dan saran-saran.