

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektifitas (Saud, 2008:1).

Peserta didik merupakan generasi muda penerus bangsa. Untuk mewujudkan efektifitas dan efisiensi dimasa mendatang generasi muda harus dibentuk menjadi manusia yang bersumber daya tinggi melalui proses pendidikan. Sebagaimana yang termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, pasal 3 tentang sistim pendidikan nasional, pendidikan memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan 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.”

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, selain dapat mengembangkan pikiran kritis, kreatif, sistematis dan logis matematika juga telah memberikan kontribusi

dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari hal yang sederhana seperti perhitungan dasar (*basic calculation*) sampai hal yang kompleks dan abstrak seperti penerapan analisis numerik dalam bidang teknik dan sebagainya. Pitadjeng (2015 :3) menyatakan banyak orang yang tidak menyukai matematika termasuk anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah. Mereka menganggap matematika sulit dipelajari.

Disamping itu, pembelajaran matematika saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran rendah. Selain itu, media jarang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kering dan kurang bermakna (Uno dan Muhamad, 2012:75). Hal ini mengakibatkan rendahnya prestasi belajar matematika pada siswa.

Guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efektif, dimana siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Matematika yang pada hakekatnya suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif formal dan abstrak (Hudojo, 2001:45) membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran matematika selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan di kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang, terlihat bahwa prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dimana siswa menunjukkan sikap tidak menjawab dan

tidak mau bertanya bila diberikan soal oleh guru, sering kali menjalani remedial, bila diberikan latihan soal hanya mampu mengerjakan sebagian saja, dan nilai yang diperoleh tidak memenuhi KKM. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan di SMPK St. Theresia Kupang pada pelajaran matematika masih bersifat konvensional serta keberhasilan pencapaian kompetensi mata pelajaran matematika masih kurang memuaskan.

Strategi yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan kompetensi suatu mata pelajaran adalah dengan menjadikan pelajaran berlangsung secara aktif. Beberapa ciri dari pembelajaran yang 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, (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.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu strategi pembelajaran yang aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep berdasarkan contoh dan bukan contoh dengan

menggunakan media gambar yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan menyelesaikan permasalahan yang terkandung dalam contoh gambar yang disajikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* menjadikan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan saling bekerja dan membantu dalam mengerti dan menganalisis materi dalam media gambar yang diberikan.

Pembelajaran secara aktif dalam bentuk kelompok dengan menggunakan media dapat mempermudah pemahaman siswa terutama dalam aspek kognitif siswa. Dengan semakin mudahnya siswa memahami materi dalam pembelajaran, siswa akan mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini akan berpengaruh baik bagi hasil yang diperoleh dan prestasi belajar matematika siswa dapat semakin berkembang.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP KATOLIK ST. THERESIA KUPANG”

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian yaitu :

- 1.) Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pokok bahasan kubus dan balok terhadap prestasi belajar

matematika siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang tahun ajaran 2017/2018?

- 2.) Bagaimana prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pokok bahasan kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang tahun ajaran 2017/2018?
- 3.) Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pokok bahasan kubus dan balok terhadap prestasi belajar matematika siswa SMPK St. Theresia Kupang tahun ajaran 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- 1) Mengetahui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pokok bahasan kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang tahun ajaran 2017/2018.
- 2) Mendeskripsikan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pokok bahasan kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang tahun ajaran 2017/2018.
- 3) Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pokok bahasan kubus dan balok terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang tahun ajaran 2017/2018.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan pemahaman terhadap penelitian ini, maka peneliti membatasi beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih.
3. *Example non example* adalah model pembelajaran yang membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada disekitar melalui analisis contoh – contoh berupa foto-foto/gambar/kasus yang bermuatan masalah.
4. Prestasi belajar matematika adalah suatu tingkat penguasaan siswa setelah menjalani proses belajar matematika yang diwujudkan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar bisa mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi dan masukan bagi sekolah dan guru untuk mengidentifikasi factor - faktor yang mempengaruhi prestasi belajar matematika.

b. Bagi Siswa

Sebagai pemicu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa serta dapat digunakan sebagai penunjang kecerdasan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan melatih kreativitas peneliti serta sebagai sarana penerapan ilmu yang sudah diperoleh peneliti dibangku kuliah.