

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peranan matematika tidak hanya dalam cabang-cabang ilmu pengetahuan alam saja, melainkan menunjang perkembangan ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu sosial dan ilmu budaya. Islam sebagai agama yang sangat menganjurkan dan sangat mementingkan pendidikan sangat menghargai manusia yang menuntut ilmu dan mengangkat orang yang berilmu beberapa derajat di sisi-Nya. Firman Allah surat al- Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَلْفَسَّحُوا يُفَسِّحَ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَلْأَنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ

بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

*“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*

Quraish Shihab (2005:80), menafsirkan ayat ini bahwasanya Allah SWT akan meninggikan derajat seseorang yang berilmu dan beriman beberapa derajat. Beriman dan beramal saleh serta memiliki pengetahuan, derajat kelompok kaum ini menjadi lebih tinggi, bukan saja karena ilmu yang disandangnya, tetapi juga amal dan pengajarannya kepada pihak lain

baik secara lisan, atau tulisan maupun dengan keteladanan. Ilmu yang dimaksud bukan saja ilmu agama, tetapi ilmu apapun yang bermanfaat.

Salah satu dari ilmu yang dimaksud pada ayat di atas adalah ilmu hitung atau disebut juga dengan ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu bahan kajian dan pelajaran yang harus dipelajari setiap peserta didik. Melalui matematika peserta didik dilatih untuk berpikir logis, kritis dan rasional. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan nasional. Oleh karena pentingnya peranan matematika, maka peserta didik dituntut untuk dapat memahami matematika dengan bersungguh-sungguh. Namun kenyataannya sampai saat ini matematika masih kurang diminati oleh peserta didik dan masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

Model pembelajaran merupakan suatu yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Suasana belajar dan keberhasilan belajar peserta didik dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajarn yang tepat sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternative bagi peserta didik untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas agar efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif atau *Cooperatif Learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama

yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih. Pada tiap kelompok tersebut terdiri dari peserta didik-peserta didik berbagai tingkat kemampuan, melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga membantu rekan belajar, sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan.

Dalam model pembelajaran kooperatif, pendidik berperan sebagai fasilitator, penyedia sumber belajar bagi peserta didik, pembimbing peserta didik dalam belajar kelompok, pemberi motivasi peserta didik dalam memecahkan masalah dan sebagai pelatih peserta didik agar memiliki ketrampilan. Model pembelajaran kooperatif menggunakan pendekatan *Student Centered* sangat efektif dan inovatif dalam membantu peserta didik memperoleh ketrampilan belajar, komunikasi, untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana (1989), membagi tiga macam hasil belajar mengajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengarahan, sikap dan cita-cita. Dalam proses belajar, hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal pelajaran, tetapi mencakup tiga ranah yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu: (1) kognitif, (2) afektif, (3) psikomotorik.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh pendidik sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri peserta didik sendiri dan faktor dari luar diri peserta didik (sudjana, 1989 : 39).

Dalam pembelajaran matematika diperlukan berbagai macam kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, seperti penguasaan konsep, keterampilan proses penyelesaian masalah, sedangkan pembelajaran matematika yang dilakukan disekolah belum bisa mencapai kompetensi-kompetensi tersebut. Pembelajaran menggunakan model kooperatif dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kompetensi tersebut melalui proses kerja sama kelompok. Dengan adanya kerja sama, peserta didik dapat saling bertukar pendapat dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas serta melatih peserta didik untuk berkomunikasi.

Dari hasil observasi pada tanggal 21 Agustus 2017 terlihat bahwa pembelajaran Matematika di kelas IX MTsN Simpang Empat Pasaman Barat masih berpusat kepada pendidik. Model pembelajaran yang digunakan pendidik masih belum bervariasi, sedangkan di sekolah MTsN Simpang Empat Pasaman Barat sudah menyediakan *infocus* untuk proses belajar mengajar oleh pendidik. Namun sebagian pendidik tidak menggunakannya, salah satunya pendidik yang mengajar matematika, sehingga proses belajar

mengajar tidak bervariasi dan mengakibatkan peserta didik banyak mengalami kejenuhan dalam belajar karena proses pembelajaran terus menerus dilakukan dengan cara pembelajaran biasa.

Peserta didik belum memiliki cara yang baik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami konsep dengan baik, mengakibatkan peserta didik kurang percaya diri dalam bertanya, materi pelajaran yang diterima peserta didik kurang tersimpan, cepat hilang dari ingatan peserta didik. Jika soal yang diberikan guru berubah sedikit dari contoh soal, peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Kondisi ini akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika.

Usaha yang telah dilakukan pihak sekolah dan pendidik tersebut belum sepenuhnya menampakkan hasil yang baik terhadap kemampuan peserta didik. Dalam hal ini pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Kemampuan matematika peserta didik yang kurang maksimal tercermin dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik, salah satu contoh dilihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik .

**Tabel 1.1**  
**Persentase Jumlah Peserta Didik Tuntas dan Tidak Tuntas Berdasarkan**  
**Nilai Ulangan Harian I Semester I Matematika Peserta Didik**  
**Kelas IX MTsN Simpang Empat Pasaman Barat**  
**Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Tidak Tuntas		Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	IX.A	28	23	82,14	5	17,86
2	IX.B	28	23	82,14	5	17,86
3	IX.C	28	20	71,42	8	28,58
4	IX.D	28	23	82,14	5	17,86
5	IX.E	26	20	76,92	6	23,08
6	IX. F	25	22	88,00	3	12,00

*Sumber: Pendidik Bidang Studi Matematika Kelas IX MTsN Simpang Empat.*

Pada Tabel 1.1 terlihat bahwa masih banyak peserta didik kelas IX MTsN Simpang Empat Pasaman Barat tahun ajaran 2017/2018 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada ulangan harian I semester I. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) matematika yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Selain itu, juga diamati bahwa dengan situasi dan kondisi kelas yang sederhana, selama proses pembelajaran berlangsung jarang peserta didik yang keluar masuk kelas.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa peserta didik masih memiliki motivasi untuk belajar, namun perlu model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan kondisi peserta didik agar seluruh peserta didik dalam pembelajaran terlibat secara total dan aktif untuk memahami materi pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan hasil belajar matematis peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif

(*cooperative learning*) yang mempunyai potensi besar untuk membuat peserta didik saling berinteraksi, karena model pembelajaran ini dirancang dengan membentuk kelompok-kelompok belajar yang tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar pembelajaran *Cooperative Learning* yang membedakan dengan pembagian kelompok yang biasa (Lie 2002:29).

Menyikapi kenyataan ini, dengan menggunakan model yang tepat dalam mengajar, akan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*). Model pembelajaran SSCS memiliki empat fase yaitu fase mendefinisikan masalah (*search*), fase mendesain solusi (*solve*), fase memformulasikan hasil (*create*), dan fase mengkomunikasikan hasil (*Share*), Made (2009: 182).

Menurut L. Pizzini, dikutip dalam Irwan 2014 seorang ahli pendidikan dari pusat pendidikan ilmu pengetahuan menyatakan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) merupakan salah satu inovasi metode pengajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) melibatkan peserta didik dalam setiap tahapannya, menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat peserta didik untuk bertanya serta memecahkan masalah-masalah yang nyata. Dengan demikian secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Pada fase *search*, diharapkan peserta didik mampu untuk memahami suatu masalah dan peserta didik juga dibantu untuk menghubungkan konsep-konsep yang terkandung dalam permasalahan. Pada fase *solve*, peserta didik diharuskan untuk dapat menghasilkan dan menerapkan rencana untuk memperoleh suatu jawaban. Pada fase *create*, peserta didik diharuskan untuk dapat menghasilkan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan. Pada fase *share*, peserta didik diharuskan untuk dapat mengkomunikasikan jawaban terhadap permasalahan atau jawaban pertanyaan.

Dalam proses pembelajaran, terjadi proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik akan mudah menangkap materi yang disampaikan oleh pendidik jika pembelajaran menggunakan sebuah media pembelajaran, seperti *powerpoint*. Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan, sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar disuatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik dapat menjadi individu yang bermoral dan berkerakter. Untuk itu agar lebih bervariasinya proses pembelajaran matematika, maka pendidik perlu menggunakan suatu media yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar, berbagai macam

media yang bisa membantu atau digunakan dalam proses belajar mengajar dan salah satunya yaitu dengan menggunakan media *powerpoint*.

*Powerpoint* adalah suatu media yang ada pada suatu program komputer dan *powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi *Microsoft office* yang berguna membuat presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi sederhana dalam bentuk slide. *Microsoft office powerpoint* ini memudahkan untuk persentasi karena didukung fitur-fitur yang sangat menarik dan sangat canggih. Dengan menggunakan *Microsoft office powerpoint* dapat dibuat tampilan persentasi dalam bentuk slide-slide selain itu juga ditambahkan audio, video dan gambar animasi sehingga persentasi menjadi lebih menarik dan lebih hidup supaya peserta didik lebih antusias untuk memperhatikan. Melalui media ini dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media *powerpoint* peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam belajar dan akan lebih cepat mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik, dan mengaktifkan respon peserta didik terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adanya model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) disertai media *powerpoint* merupakan kolaborasi ideal yang dapat saling mendukung satu sama lainnya. Setelah pendidik menyampaikan pembelajaran dengan penggunaan media *powerpoint*, selanjutnya peserta didik dibentuk secara berkelompok oleh pendidik dan diberikan lembar kerja peserta didik pada setiap kelompok. Dalam penyelesaiannya peserta

didik dituntut untuk menyelesaikan masalah tersebut apabila peserta didik bisa menyelesaikan masalah yang diberikan maka secara tidak langsung akan mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan dapat memperbaiki kualitas diri peserta didik serta pembelajaran matematika akan lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul:  
**“Penerapan Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, Share*)  
Disertai Media *PowerPoint* Dalam Pembelajaran Matematika Peserta  
didik Kelas IX MTsN Simpang Empat Pasaman Barat Tahun Pelajaran  
2017/2018”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal).
2. Model Pembelajaran yang diberikan pendidik masih belum bervariasi, sehingga peserta didik akan mengalami kejenuhan dalam proses belajar.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
4. Peserta didik sulit untuk menyelesaikan soal yang sedikit berubah dari contoh soal
5. Peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran.
6. Peserta didik kurang percaya diri dalam bertanya.

#### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan pada identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang diteliti yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik yang akan diselesaikan dengan menerapkan model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, Share*) disertai media *PowerPoint* dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas IX MTsN Simpang Empat Pasaman Barat.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

“Apakah hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran SSCS (*search, solve, create, and share*) disertai media *powerpoint* kelas IX MTsN Simpang Empat Pasaman Barat lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan pembelajaran biasa?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

“Mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model SSCS (*search, solve, create, and share*) disertai media *Powerpoint* lebih baik dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan pembelajaran biasa.”

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bekal pengetahuan dan tambahan pengalaman bagi peneliti sebagai calon pendidik matematika khususnya dan pendidik lain umumnya.
2. Sebagai bahan masukan bagi pendidik-pendidik khususnya pendidik matematika MTsN Simpang Empat untuk menerapkan alternatif pembelajaran ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Memberikan masukan kepada pendidik dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran matematika di sekolah dengan menggunakan model SSCS (*search, solve, create, and share*) disertai media *Powerpoint*.
4. Bagi penulis berguna untuk menambah pengetahuan dan sebagai modal yang mengajar nantinya dan pengembangan pembelajaran matematika yang inovatif.
5. Bagi sekolah berguna untuk bahan masukan dalam upaya pengembangan model pembelajaran matematika yang inovatif.
6. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya.