

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan dan cara mendidik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana aktif belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan juga mempunyai suatu tujuan yang jelas. Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri. Dengan tujuan yang telah dijabarkan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan berisikan sesuatu yang kompleks dan sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Penerapan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting. Salah satu pendidikan yang harus diajarkan adalah matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang menengah, hal tersebut dikarenakan pentingnya matematika dapat menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari (Putra, 2016). Belajar matematika diperlukan kesiapan peserta didik baik dari faktor internal maupun eksternal. Hal tersebut dikarenakan matematika merupakan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan membutuhkan penalaran logis, sehingga jika proses pembelajaran matematika tidak didukung oleh kedua faktor tersebut maka akan berkendala pada saat belajar matematika. Berhasil tidaknya proses pembelajaran matematika dapat diukur dari hasil belajar peserta didik sesuai dengan penjelasan Sjukur (2012: 372) "hasil belajar adalah salah satu kemampuan yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran, hal tersebut terlihat pada perubahan tingkah laku seperti pengetahuan, pemahaman, konsep, sikap, dan keterampilan belajar siswa menjadi lebih baik".

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran matematika Kelas VII di SMP Negeri 1 Putra Rumbia diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan metode konvensional, yaitu pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, metode ceramah menjadikan aktivitas peserta didik cenderung lebih banyak mencatat, menghafal, mengerjakan soal, hal tersebut dilakukan disetiap proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik merasa bosan, tidak bersemangat dalam belajar dan akhirnya proses pembelajaran menjadi monoton sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang ditemukan di sekolah masih banyak peserta didik yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), hal tersebut dapat dilihat dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) yang ditunjukkan oleh pendidik mata pelajaran. Berikut ini data ketuntasan Ujian Tengah Semester (UTS) pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 1 Putra Rumbia tahun pelajaran 2021-2022 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Ujian Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 1 Putra Rumbia Tahun Pelajaran 2021-2022

No	Kriteria Ketuntasan Minimum	Kelas			Jumlah	%
		VII A	VII B	VII C		
1	Tuntas \geq 65	13	10	13	36	37,5%
2	Tidak Tuntas $<$ 65	19	22	19	60	62,5%
	Jumlah	32	32	32	96	100%

(Sumber: Dokumentasi Pendidik Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 1 Putra Rumbia Tahun Pelajaran 2021-2022)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum tuntas pada mata pelajaran matematika sebanyak 60 peserta didik dari 92 peserta didik dengan nilai persentase 62,5%. Banyaknya peserta didik yang belum tuntas lebih dari 50%, dalam hal ini diperlukan perbaikan pada hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas. Peran pendidik merupakan salah satu faktor penentu hasil belajar peserta didik. Pendidik dituntut untuk kreatif dan kritis pada proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Proses pembelajaran yang efektif diharapkan akan membuat peserta didik dapat mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan adalah metode *collaborative learning*.

Menurut Maarif Syamsul dan Desiningrum (2013: 137) menyatakan bahwa:

Metode pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) adalah proses belajar kelompok yang setiap anggotanya aktif menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki untuk saling meningkatkan pemahaman.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Venty Meilasari (2019), dapat disimpulkan bahwa penerapan *Collaborative Learning* Berbantu Ispring Presenter terhadap Hasil Belajar Program Linear proses kolaborasi membuat mahasiswa menjadi lebih aktif berdiskusi dalam pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan metode sebelumnya. Selanjutnya dengan berbantu media iSpring presenter yang membuat bahan ajar lebih menarik dan mudah didistribusikan menumbuhkan minat mahasiswa dan kemudahan dalam mengaksesnya, namun ada kelemahan pada iSpring presenter yaitu pada iSpring versi lama tidak bisa *stand alone* (berdiri sendiri) dan hanya berfungsi sebagai *plug in* di *powerpoint* meskipun pada iSpring versi terbaru sudah *stand alone* (berdiri sendiri) akan tetapi masih sangat bergantung dengan *PowerPoint*, meskipun iSpring sudah *stand alone* tetapi fungsi iSpring akan lebih maksimal jika hidup bersama *PowerPoint*. Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Nuhyal Ulia, (2016), pada penelitian ini menjelaskan bahwa kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada Pembelajaran *Collaborative Learning* berbantuan *Short Card* berbasis IT lebih baik dibandingkan dengan pemahaman konsep pada pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran *Collaborative learning* dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar mereka lebih difasilitasi dalam berdiskusi dan belajar kelompok. Media *short card* berbasis IT yang digunakan mampu menarik minat dan motivasi belajar pada pembelajaran matematika, namun ada kelemahan dari media *short card* yaitu membutuhkan waktu lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan presentasi, pendidik harus memiliki jiwa demokrasi dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas, pendidik harus menjelaskan langkah-langkah yang telah dibuat ketika strategi diterapkan karena ketika tidak diberikan penjelasan maka akan membuat suasana kelas tidak efektif, dan membutuhkan waktu lama untuk persiapan.

Metode pembelajaran *Collaborative Learning* dapat mendorong pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain, menyatakan respon pada pertanyaan, bekerja dalam lontaran pendapat yang berbeda-beda dan menuliskan kesimpulan dengan jelas. Proses pembelajaran pada metode ini, peserta didik

dituntut untuk berperan aktif dalam bentuk belajar bersama atau berkelompok. Dalam proses pembelajaran pendidik hanya menjadi fasilitator dan membantu peserta didik jika ada kesulitan. Proses pembelajaran dengan metode ini menekankan adanya kerja sama, interaksi timbal balik yang baik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain penggunaan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu sesuai dengan penjelasan Rusman (2019: 170) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran perasaan perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien dalam pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran dalam bentuk visual yakni media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Interaktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ekaningtias dan Safilin (2019), pada penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh multimedia interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penggunaan media *Microsoft Powerpoint* Interaktif karena penggunaannya lebih praktis, dan juga memiliki variasi penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi bahkan dapat menyisipkan beberapa video agar lebih tampak menarik. Hal ini tentunya dapat menarik peserta didik untuk menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN METODE COLLABORATIVE LEARNING BERBANTU MEDIA MICROSOFT POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PUTRA RUMBIA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang peneliti kemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh

penerapan metode *Collaborative Learning* berbantu media *Microsoft Powerpoint* Interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Putra Rumbia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penerapan Metode *Collaborative Learning* berbantu media *Microsoft Powerpoint* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Putra Rumbia.

D. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang pada ilmu pendidikan, terutama pada penerapan metode *Collaborative Learning* berbantu media *Microsoft Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ini, dapat memberikan pengalaman cara belajar peserta didik yang baru dan sebagai upaya meningkatkan hasil belajarnya, menumbuhkan semangat kerja sama antar peserta didik terhadap pembelajaran terutama pada pelajaran matematika.

b. Bagi Pendidik

Dengan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ini, dapat memperbaiki atau meningkatkan hasil pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada materi pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ini, akan menambah ilmu pengetahuan dan wahana menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah dan dapat menerapkan apa yang didapat dalam penelitian untuk kebutuhan profesi di masa depan.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini dijadikan sebagai dasar untuk berfikir agar penelitian yang digunakan tidak keluar dari permasalahan yang akan diteliti, maka asumsi penelitian sebagai berikut:

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan tindakan dalam melaksanakan penelitian. Asumsi penelitian ini bahwa peneliti ingin melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *collaborative learning* berbantu media *microsoft powerpoint* Interaktif. Penerapan metode *collaborative learning* berbantu media *microsoft powerpoint* Interaktif dianggap tepat terhadap hasil belajar peserta didik dalam belajar matematika karena peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan supaya tidak keluar dari permasalahan yang diteliti, maka yang akan menjadi objek atau ruang lingkupnya dibatasi yaitu:

1. Jenis Penelitian : Penelitian Kuantitatif
2. Populasi Penelitian : Peserta didik Kelas VII
3. Obyek Penelitian : Hasil belajar peserta didik dalam belajar matematika di SMP Negeri 1 Putra Rumbia.
4. Tempat Penelitian : SMP Negeri 1 Putra Rumbia
5. Waktu Penelitian : Tahun Pelajaran 2021/2022