

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana utama sebagai investasi untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Pendidikan di Indonesia merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di Indonesia baik itu secara informal, formal, maupun non formal (Sewang, 2015).

Pendidikan bagi bangsa Indonesia adalah kebutuhan mutlak yang harus di kembangkan sesuai dengan tuntutan pembangunan, pendidikan yang dikelola dengan efektif dan efisien dapat mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa sebagaimana tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat, sehingga pendidikan di Indonesia dapat terbebas dari kebodohan dan keterbelakangan sosial ekonomi. Pendidikan juga bertujuan untuk menggali kecerdasan otak, kecerdasan hati serta menggali keterampilan seperti yang di nyatakan dalam undang-undang (SIKDINAS.No.20 Tahun 2003). Maka dari itu pendidikan merupakan hal paling penting dalam kehidupan manusia. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka di butuhkan pembelajaran yang efektif.

Menurut Rahadian, (2017:242) tuntutan pengajaran mrningkatkan sesuai perkembangan yang semakin kompleks dan mempengaruhi tujuan pendidikan, sehingga guru harus mampu menuntun para siswa untuk belajar. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suasana dalam belajar yang

koefisien salah satunya teknik pembelajaran dengan menggunakan suatu media seperti media alat peraga.

Alat peraga merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah guna mempermudah penyampaian informasi tentang materi yang diajarkan (Lisa, 2018). Sedangkan menurut Seprianty, (2018). Alat peraga adalah seperangkat benda konkrit yang di rancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Adapun menurut Juwairiah, (2013) alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan Alat peraga adalah media pengantara guru untuk memberi rangsangan atau gambaran secara langsung mengenai materi yang diajarkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Alat peraga yang akan saya gunakan dalam menyampaikan materi bentuk aljabar ini yaitu alat peraga stick aljabar. Fungsi dari alat peraga ini yaitu untuk memperlihatkan secara kongkrit mengenai operasi bentuk aljabar. Dengan menggunakan alat peraga stick aljabar ini diharapkan dapat terciptanya suasana kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan dan tidak terkesan monoton, sehingga siswa bisa berpartisipasi menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep serta dapat membuat kegiatan pembelajaran matematika di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Media alat peraga ini juga mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai perantara guru untuk melihat bagaimana respon dan partisipasi siswa dalam belajar serta dapat membuat siswa lebih tertarik dan paham dengan materi yang diajarkan. Ketertarikan dan pemahaman siswa dalam belajar bisa dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa .

Menurut Purwanto dalam (Sasmi,*et al.*, 2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal (Nugroho, 2014). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa seperti motivasi dan keinginan atau minat untuk mempelajari suatu hal. Jika siswa tidak memiliki minat terhadap materi yang dipelajari menyebabkan siswa tidak tertarik sehingga materi yang diajarkan oleh guru tidak diterima dan dipahami. Faktor eksternal adalah faktor pendukung atau dorongan yang berasal dari luar siswa seperti media belajar yang digunakan, fasilitas dan prasarana, hubungan siswa dengan guru, suasana kelas, dan sebagainya. Media belajar yang menarik saat digunakan oleh guru akan menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu merancang media pembelajaran yang kreatif karena siswa pada zaman sekarang sangat tertarik dengan media pembelajaran berupa video ataupun media alat peraga dibandingkan gambar yang terdapat di buku sumber.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, di sekolah SMP Negeri 1 Ndona saat ini cenderung masih belum menggunakan media alat peraga dalam menyampaikan materi bentuk aljabar sehingga membuat siswa pasif dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung dan masih rendahnya hasil belajar siswa yakni belum mencapai standar Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) 68.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media belajar yang menarik yang dapat dipahami oleh siswa. Salah satunya media pembelajaran seperti menggunakan media alat peraga dalam belajar dimana dalam menggunakan media alat peraga ini dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kelas dan juga membantu siswa lebih banyak melibatkan indra.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PEREGA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BENTUK ALJABAR, SISWA SMP NEGERI 1 NDONA TAHUN AJARAN 2023/2024”**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas belum menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan media alat peraga dalam menyampaikan materi bentuk aljabar.
2. Hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas. Maka penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni :

“Bagaimanakah pengaruh penggunaan alat peraga dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar?”

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar.

E. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi tolak ukur bagi penyelenggara pendidikan sebagai tindak lanjut dari proses pengajaran. Serta hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan dan keefektifan dalam pengembangan prestasi belajar matematika.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar, lebih memotivasi dan menambah kreativitas dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

b) Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini bisa di jadikan referensi dalam melakukan pembelajaran dan menambah kreativitas dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk memutuskan kebijakan tentang kegiatan pembelajaran dan keefektifan dalam menyediakan kebutuhan seperti media-media yang mau digunakan pengajar dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

d) Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman secara mendalam dan dapat menambah wawasan dan pengalaman di bidang penelitian. Hasil penelitian dapat dijadikan bekal untuk menjadi calon seorang guru yang kreatif dan berkualitas yang mengenai penerapan media-media pembelajaran dalam melakukan pembelajaran.

F. Defrnisi Operasional Judul

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Alat peraga

Alat peraga berasal dari dua kata suku kata “alat” dan “peraga” yang berarti alat yang digunakan untuk memperagakan sesuatu. Secara umum penfgertian alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat peraga matematika dapat di artikan sebagai perangkat atau benda kongkrit yang dibuat, dirancang, maupun yang disusun secara sengaja untuk membantu para siswa memahami berbagai macam konsep dalam pembelajaran matematika.

2. Hasil belajar adalah kemampuan perwujutan yang mengidentifikasi akan adanya perubahan persepsi dan perilaku sesuai dengan tujuan pengajaran yang terjadi dengan terencana dan sadar .

3. Bentuk Aljabar adalah cabang ilmu matematika yang didalamnya memuat dan memanipulasi simbol-simbol (Rahayu, 2021)

Contohnya: $2a$, $-5b$, $3m + 2n$ disebut bentuk aljabar.