

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu indikator yang sering digunakan untuk mengetahui kualitas sumber daya manusia dari suatu bangsa. Menurut UU No.20 pasal 5 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengadlan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak hanya berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi bagaimana memahami proses belajar pada diri anak (Sanjaya, 2011). Oleh Sebab itu, mutu pendidikan dituntut harus lebih baik agar suatu pembelajaran dapat berkualitas.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru, keterlibatan peserta didik, kondisi pembelajaran, dan sumber belajar yang mendukung (Sani, 2013). Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru memegang peranan yang menentukan, karena bagaimanapun keadaan sistem pendidikan di sekolah, alat apapun yang digunakan, dan bagaimanapun keadaan anak didik, maka pada akhirnya tergantung pada guru di dalam memanfaatkan semua komponen yang ada. Guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif agar peserta didik tidak mudah bosan. Selain itu materi pembelajaran yang disampaikan haruslah dikemas dengan menarik untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman peserta didik. Terutama pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika yang efektif sangat diperlukan untuk mempertinggi hasil belajar siswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah (Suharji, 2014). Pembelajaran yang efektif tidak akan pernah terwujud tanpa rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Meskipun demikian, perencanaan pembelajaran yang baik tidak dengan sendirinya menjadikan pembelajaran efektif karena ditentukan pula oleh berbagai faktor yang saling berpengaruh satu sama lain (Mulyasa, 2013). Faktor yang berpengaruh untuk mengimplementasikan perencanaan pembelajaran adalah peranan guru. Menurut Slavin (2009) bahwa guru harus mengetahui bagaimana menyesuaikan pengajaran mereka dengan tingkat pengetahuan siswa, guru harus memotivasi siswa untuk belajar, mengelola perilaku siswa, mengelompokkan siswa untuk pengajaran, dan menilai pembelajaran siswa. Sesuai pendapat Slavin peran guru sangat penting dalam pembelajaran yang memberikan dampak bagi peserta didik.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Hj. Endahwati S.Pd selaku guru bidang studi Matematika pada tanggal 25 Februari 2017 di sekolah SMP Negeri 1 Bungah, bahwa beliau pernah menggunakan pembelajaran matematika dengan kontekstual, tetapi masih memiliki kendala seperti mengelola pembelajaran dan kurang memanfaatkan media yang digunakan.

“...Pembelajaran kontekstual itu pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Saya menerapkan pembelajaran tersebut pada materi tertentu saja. Seperti materi aritmatika sosial dan bangun ruang. Misal pada materi aritmatika sosial, saya meminta peserta didik membentuk kelompok sendiri dengan temannya. Dimana 1 kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik. Kemudian meminta peserta didik untuk membeli suatu barang kemudian nanti dijual ke temannya nanti laku berapa, misalkan harga jual itu dengan harga yang dibawa harga beli berarti kamu mengalami kerugian kalau diatasnya harga beli berarti kamu mengalami keuntungan terus nanti dihitung ruginya berapa dan untungnya berapa kemudian prosentase untung atau ruginya berapa. Begitu seterusnya sampai semua peserta didik benar-benar mengerti materi yang saya berikan. Kesulitan yang sering saya temui yang pertama adalah peserta didiknya. Ada sekelompok peserta didik yang masih kurang percaya diri ketika mengikuti pembelajaran dan kebingungan ketika dengan pembelajaran yang saya gunakan. Begitu juga ada sekelompok peserta didik pola pikir yang masih kurang cepat menangkap pelajaran

sehingga kadang-kadang membutuhkan waktu lama untuk menerapkannya karena alokasi waktu pembelajarannya rata-rata hanya 2x40 menit. Mengenai materi bangun ruang masih menggunakan media yang ada di kelas. Ketika saya ingin mendemostrasikan materi bangun ruang pada pembelajaran kontekstual itu sulit mengkonstruksikan bangun ruangnya. Apalagi peserta didik hanya menerapkan permasalahan sehari-hari dan tidak diberikan media bangun ruang itu sulit membayangkan gambar bangun ruang secara detail...”

Pembelajaran matematika dengan kontekstual yang dilakukan guru diatas sudah membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep aritmatika sosial dan bangun ruang tetapi kurang membangkitkan motivasi peserta didik. Padahal pembelajaran kontekstual bertujuan memotivasi siswa untuk mengkaitkan materi tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (Majid, 2013).

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan mampu sebagai alternatif untuk mengelola kegiatan pembelajaran kontekstual adalah strategi pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT). Dimana strategi pembelajaran ini, dalam pembelajarannya tidak terlepas pada permasalahan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru membimbing peserta didik mengalami secara langsung dengan memanipulasi benda konkrit melalui media sehingga membantu peserta didik menemukan konsep-konsep dan saling bekerjasama dengan peserta didik lain serta menghubungkan materi-materi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Menurut Braddy (2012), strategi pembelajaran REACT pada dasarnya melibatkan lima rangkaian strategi yang saling berkesinambungan yakni *Relating* (mengaitkan atau menghubungkan), *Experiencing* (mengalami), *Applying* (menerapkan), *Cooperating* (bekerjasama), dan *Transferring* (menstransfer). Strategi pembelajaran REACT bertujuan untuk mengkaitkan, menemukan, dan menerapkan konsep-konsep matematika guna untuk memberikan pengalaman belajar secara konteks yang didapatkan peserta didik secara berkelompok. Upaya untuk memudahkan peserta didik mengkonstruksi konsep bangun ruang dan membantu keefektifan strategi

pembelajaran REACT dapat dibantu dengan media pembelajaran berupa *software* (aplikasi) seperti Cabri 3D.

Software Cabri 3D adalah sebuah *software* yang bisa digunakan secara interaktif untuk pembelajaran geometri, karena program ini dapat menunjukkan gambaran bangun ruang secara lebih detail mulai dari bentuk jaring- jaring, bangun ruang, rotasi dari bentuk ruang, dan sudut pandang sisi bangun ruang sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi gagasan tentang konsep bangun ruang (Maarif, 2015). Ada beberapa keunggulan yang dimiliki Cabri 3D antara lain, antar muka (*interface*) yang lebih mudah dipahami dan digunakan (*user friendly*) dan lebih sederhana, presisi, *icon-icon* yang lebih baik dan jelas, mampu menambahkan obyek gambar pada titik, segmen, sudut (Cabrilog, 2009). Dari beberapa keunggulan Cabri 3D tersebut, mendorong peneliti untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep bangun ruang.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran suatu pengajaran menggunakan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul, "Deskripsi Pengajaran Menggunakan Strategi Pembelajaran REACT Berbantuan Cabri 3D Pada Materi Bagun Ruang Kelas VIII B di SMP Negeri 1 Bungah".

1.2 PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang diatas, pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

“ Bagaimana deskripsi pengajaran menggunakan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D pada materi bangun ruang kelas VIII B yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 1 Bungah?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

Mendeskripsikan pengajaran menggunakan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D pada materi bangun ruang kelas VIII B yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 1 Bungah.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikemukakan menjadi dua sisi :

1. Manfaat teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

- Memberikan pengalaman dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D.
- Mendapat media belajar yang interaktif.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

- Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran matematika dan media belajar yang tepat pada materi bangun ruang kelas VIII B.

c. Bagi Sekolah

- Strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D dapat dijadikan sebagai bahan literatur oleh sekolah.

d. Bagi Peneliti

- Dapat memberikan wawasan dan pengalaman dalam menggunakan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D.

3. Bagi Peneliti Lain

- Dapat digunakan sebagai referensi, sumber informasi dan acuan untuk mengadakan penelitian yang serupa.

1.5 DEFINISI OPEASIONAL, ASUMSI DAN BATASAN PENELITIAN

1.5.1 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, maka penulis memberikan definisi istilah sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru untuk memfasilitasi peserta didik yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.
- b. Strategi pembelajaran REACT adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan lima rangkaian strategi yang saling berkesinambungan yakni : *Relating* (mengaitkan atau menghubungkan materi yang sedang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari), *Experiencing* (mengalami secara langsung keterkaitan antara suatu objek dengan materi yang dipelajarinya), *Applying* (menerapkan konsep yang telah diketahui melalui latihan soal yang sifatnya realistik), *Cooperating* (kegiatan antara individu dengan individu lain dalam rangka menyelesaikan suatu permasalahan dengan hasil yang sama), dan *Transferring* (materi yang sedang dipelajari ditransfer dengan materi lain yang ada keterkaitannya).
- c. Cabri 3D adalah sebuah *software* yang bisa digunakan secara interaktif untuk pembelajaran geometri karena program ini dapat menunjukkan gambaran bangun ruang secara lebih detail mulai dari bentuk jaring- jaring bangun ruang, rotasi dari bentuk ruang dan sudut pandang sisi bangun ruang.
- d. Bangun Ruang adalah bangun geometri dimensi tiga dengan batas-batas berbentuk bidang datar atau bidang lengkung. Pada penelitian ini bangun ruang yang dibahas adalah balok dan kubus.
- e. Deskripsi Proses Pembelajaran merupakan suatu penggambaran dari usaha sadar yang dilakukan guru dengan menggunakan pengetahuan profesionalnya untuk membantu proses belajar peserta didik.

1.5.2 Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Selama proses pembelajaran guru melakukan tugasnya dengan benar dan menerapkan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti karena obyek penelitian ini adalah guru matematika kelas VIII B di SMP Negeri 1 Bungah.
- b. Pengamat dalam mengisi lembar observasi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya karena peneliti sebelumnya menginformasikan pada pengamat agar mengisi lembar observasi sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.
- c. Peneliti menuangkan hasil penelitian secara jujur sesuai keadaannya tanpa mengubah data apapun.

1.5.3 Batasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu :

- a. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi bangun ruang kelas VIII B semester genap yaitu bangun ruang kubus dan balok.
- b. Penelitian terbatas dilakukan di kelas VIII B SMP Negeri 1 Bungah pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.
- c. Penelitian ini berfokus pada guru yang menggunakan strategi pembelajaran REACT berbantuan Cabri 3D.