

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu penting yang sangat berguna dalam kehidupan manusia. Hal ini didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, serta menggunakan pengetahuan tentang menghitung.<sup>2</sup> Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar. Kompetensi dalam matematika diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.<sup>3</sup> Mengingat pentingnya matematika, tidaklah mengherankan jika matematika menjadi pelajaran wajib di semua jenjang sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Atas.

Pentingnya matematika tersebut juga dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari manusia yang tidak lepas dari ilmu matematika mulai dari hal kecil sampai hal besar. Salah satunya, saat kita melakukan jual beli di supermarket. Tanpa menyadarinya kita sudah menggunakan ilmu matematika dalam kegiatan jual beli tersebut yaitu ilmu hitung.

<sup>2</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hal. 252

<sup>3</sup> Shintia Fitriani, dkk, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Conneting Organizing Reflecting Extending*," dalam *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika* 7, no. 2 (2018); 19-24

Meskipun matematika merupakan pelajaran wajib dan berdaya guna tinggi bagi semua jenjang sekolah, namun masih ada sebagian siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan susah untuk dipahami sehingga berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang relatif rendah.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa ada kaitannya dengan pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru. Proses pembelajaran matematika pada umumnya dilakukan secara konvensional. Proses pembelajaran seperti ini hanya menekankan pada tuntutan pencapaian kurikulum daripada mengembangkan kemampuan belajar siswa. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah juga sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengajar dan penggunaan metode atau model pembelajaran. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan aktif dalam pembelajaran. Belajar secara efektif juga sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar yang serasi dengan tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>5</sup> Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta menyajikan permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta

<sup>4</sup> Serli Ariska, "Pengaruh Pendekatan *Models Eliciting Activities* (MEAs) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA," (Banda Aceh : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal.3

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22

menyajikan permasalahan matematika yang realistik adalah Pendekatan *Models Eliciting Activities* (MEAs).

Menurut Chamberlin, pembelajaran matematika dengan pendekatan *Models Eliciting Activities* (MEAs) merupakan suatu alternatif pendekatan yang berupaya membuat siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Dalam pendekatan MEAs memunculkan masalah yang nyata adalah salah satu karakteristiknya. Dengan memunculkan masalah yang nyata maka secara lebih mudah dapat mengaitkan konsep matematika yang abstrak oleh siswa. Sehingga dapat memunculkan ketertarikan siswa terhadap masalah tersebut dan membuatnya aktif untuk mencari penyelesaiannya.<sup>6</sup>

Berdasarkan penelitian relevan yang diteliti oleh Serli Ariska menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diterapkan pendekatan *Models Eliciting Activities* (MEAs) lebih baik dari pada hasil belajar dengan pendekatan konvensional.<sup>7</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Mutiara Sani memperoleh kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *Models Eliciting Activities* (MEAs) lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan ekspositori.<sup>8</sup>

Namun dalam prosesnya penerapan MEAs menurut Chamberlin memiliki beberapa kendala, seperti siswa sangat sulit mengemukakan masalah yang langsung

<sup>6</sup> Chamberlin dan Moon, *How Does the Problem Based Learning Approach Compare to the Model-Eliciting Activities Approach in Mathematics?*, *International Journal for Mathematics Teaching and Learning*, dalam <http://www.cimt.org.uk/journal/-chamberlin.pdf>, hal.7, diakses 22 Desember 2020.

<sup>7</sup> Serli Ariska, "Pengaruh Pendekatan *Models Eliciting Activities*...", (Banda Aceh: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019).

<sup>8</sup> Mutiara Sani, "Pengaruh Pendekatan *Models Eliciting Activities* (MEAs) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMP Negeri 1 Merlung," (Jambi : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017).

dapat dipahami sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan bagaimana merespon masalah yang diberikan dan lebih dominannya soal pemecahan masalah untuk dikerjakan, terkadang membuat siswa jenuh.<sup>9</sup> Berkaca dari permasalahan tersebut salah satu tindakan yang dilakukan oleh peneliti yang dirasa dapat mengatasi masalah dari model MEAs adalah dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam penelitian ini juga berdasarkan situasi pandemi yang mewajibkan sekolah-sekolah untuk melaksanakan pembelajaran daring, sehingga penting sekali adanya media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Salah satu bentuk media interaktif berbasis teknologi yang akan dimaksimalkan dengan melihat tren pembelajaran *via online* yang meningkat di masa *new normal* saat ini yaitu dengan pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, yang merupakan salah satu *software* yang umum di kalangan pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini memiliki banyak kelebihan terutama mempermudah guru dalam menerangkan materi berupa ilustrasi berupa gambar, video, suara dan lain sebagainya. *Slide* atau halaman pada PowerPoint dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian PowerPoint. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya media interaktif

<sup>9</sup> Rina Dwi, dkk, "Kefektifan *Models Eliciting Activities* (MEAs) Berbantu *Macromedia Flash* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): 170-175

ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Banyak fitur-fitur didalam PowerPoint yang mungkin belum digunakan, padahal kualitas fitur tersebut tidak kalah dengan *software* sejenis. Fitur yang disediakan oleh PowerPoint untuk mengatasi permasalahan pada *models eliciting activities* adalah dengan mengembangkan kuis dalam bentuk yang lebih menarik dengan bantuan fitur trigger. Fitur trigger merupakan salah satu fitur yang sudah ada pada versi-versi sebelumnya, namun bisanya pengguna *software* ini jarang mengakses fitur trigger. Dengan menggunakan fitur trigger, pengguna bisa membuat banyak pergerakan yang unik dengan memprogram sebuah tombol yang nantinya akan memberikan perintah untuk menggerakkan beberapa animasi objek.<sup>10</sup> Dengan trik menggunakan fitur trigger, siswa bisa dikonsep untuk belajar memahami setiap pertanyaan dan jawaban yang disajikan dengan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jumat, 29 Januari 2020, dengan Ibu Anik Kumaidah, S.Pd.I salah satu guru matematika kelas VII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung beliau mengungkapkan bahwa terdapat beberapa siswa di kelas reguler yang nilai matematikanya masih rendah. Hal itu terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di SMP Islam Al Azhaar

<sup>10</sup> Joko Purnomo, *Optimalisasi Trigger PowerPoint dalam Pembelajaran Matematika*, (t.tp: PPPPTK Matematika, 2012), hal. 1

Tulungagung adalah 75, sedangkan menurut beliau siswa yang mencapai KKM tidak sampai 80%. Oleh karena itu, dengan *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan Fitur Trigger PowerPoint diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar matematika sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar menjadi lebih baik.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengetahui **“Pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) Berbantuan Fitur Trigger PowerPoint terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aritmetika Sosial Kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung”**.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman dari pokok permasalahan yang akan diteliti. Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran matematika.
- b. Matematika masih dianggap mata pelajaran yang membosankan bagi sebagian siswa.
- c. Belum pernah diterapkannya *Models Eliciting Activities* dengan bantuan fitur trigger PowerPoint.
- d. Masih jarang penggunaannya media teknologi dalam pembelajaran matematika di kelas.
- e. Guru diharuskan melaksanakan pembelajaran daring dalam situasi pandemi, sehingga penggunaan media dianggap perlu dan penting.

## 2. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pembaca dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti perlu untuk mencantumkan batasan masalah dalam penelitian ini, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam pembahasan selanjutnya. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini hanya memfokuskan pada penerapan *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint pada mata pelajaran matematika.
- b. Peneliti hanya mencari adanya pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika.
- c. Sampel yang digunakan hanya terdiri dari siswa kelas VII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang akan dibahas peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Melakukan penelitian perlu adanya tujuan agar penelitian tersebut lebih terarah. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung.
- b. Untuk mengetahui besar pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Sesuai dengan judul diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung.
2. Besar pengaruh *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di SMP Islam Al Azhaar Tulungagung lebih besar dari 25%.



## **F. Kegunaan Penelitian**

Dalam setiap penelitian tertentu diharapkan adanya manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut, sebab besar kecilnya manfaat penelitian akan menentukan nilai dari penelitian tersebut :

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam dunia Pendidikan, terutama dalam bidang matematika dan dapat memberi gambaran tentang *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### **2. Secara Praktis**

Peneliti memiliki harapan yang besar, bahwa penelitian ini dapat memberi manfaat bukan hanya bagi peneliti, akan tetapi juga bagi orang lain, yang diantaranya:

#### **a. Bagi Penulis**

Menambah pemahaman, wawasan, dan pengalaman dalam menerapkan pembelajaran matematika dan sebagai tambahan dokumen ilmiah yang dapat digunakan dan ditindak lanjuti oleh peneliti selanjutnya.

#### **b. Bagi Siswa**

Untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembelajara matematika, dengan menampilkan proses pembelajaran yang inovatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi Pendidik

Dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam penyelenggaraan pembelajaran matematika. Pendidik dapat menggunakan *Models Eliciting Activities* (MEAs) berbantuan fitur trigger PowerPoint. Semakin inovatif dan kreatif media pembelajaran yang digunakan akan membuat siswa semakin tertarik dan semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan dan mengembangkan kurikulum di sekolah, khususnya dalam pembelajaran matematika. Sehingga, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai motivasi dan dorongan untuk terus berkarya. Serta dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya, sebagai bahan pengembangan dan perbaikan kedepannya.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan suatu istilah dalam judul skripsi ini, maka dalam penelitian ini perlu menjelaskan istilah-istilah yang penting dalam judul ini, yaitu sebagai berikut:

## 1. Secara Konseptual

Berdasarkan permasalahan diatas, beberapa istilah yang digunakan dibuat definisi operasionalnya demi kejelasan, ketegasan, serta untuk menghindari salah pemahaman pengertian daam mengintreprestasikan masalahnya, diantaranya ialah:

### a. *Models Eliciting Activities*

*Models Eliciting Activities* merupakan model pembelajaran matematika untuk memahami, menjelaskan, dan mengkomunikasikan konsep-konsep matematika yang terkandung dalam suatu sajian permasalahan melalui pemodelan matematika.<sup>11</sup> Dalam *Models Eliciting Activities*, kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian suatu masalah matematika, dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil selama proses pembelajaran. Pembelajaran ini digunakan agar siswa dapat lebih aktif menyelesaikan suatu masalah yang telah dihadapkan pada siswa tersebut.

### b. Fitur Trigger PowerPoint

Fitur trigger adalah salah satu fitur yang terdapat dalam PowerPoint. Fitur trigger dalam bahasa indonesia berarti pemicu. Dalam PowerPoint trigger dapat digunakan untuk berbagai hal. Pemanfaatan fitur trigger dalam PowerPoint pengguna dapat membuat banyak pergerakan yang unik dengan memprogram sebuah tombol yang nantinya akan memberikan perintah untuk menggerakkan beberapa animasi objek.<sup>12</sup> Dengan trik menggunakan trigger, siswa bisa dikonsept untuk belajar memahami setiap pertanyaan dan jawaban yang disajikan dengan

<sup>11</sup> S.A Chamberlin and S.M. Moon, *How Does the Problem Based Learning...*, dalam <http://www.cimt.org.uk/journal/-chamberlin.pdf>, hal.4, diakses 22 Desember 2020.

<sup>12</sup> Joko Purnomo, *Optimalisasi Trigger PowerPoint ...*, hal. 1

visual yang menarik. Disamping itu, membuat media pembelajaran menjadi lebih fleksibel sesuai yang kita inginkan.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar yaitu terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil, serta dari lingkungan luar berupa rancangan pengelolaan motivasional yang tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Bloom hasil belajar itu terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>13</sup> Jadi, hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari proses belajar yang dicapai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Secara Operasional

a. *Models Eliciting Activities*

Secara operasional *Models Eliciting Activities* (MEAs) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana kegiatan yang dilakukan siswa diawali dengan menemukan suatu masalah dari kehidupan nyata yang sering terjadi sekitar siswa, dengan memunculkan masalah yang nyata maka secara lebih mudah konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dijelaskan dengan baik dan siswa akan termotivasi untuk lebih aktif di dalam kelas dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga permasalahan yang diberikan dengan masalah nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

<sup>13</sup> Merita Wahyuningtyas, "Pengaruh Penggunaan Metode *Peer Teaching* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Teorema *Phytagoras* di SMP Negeri 1 Sumbergempol," (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 13

b. Fitur Trigger PowerPoint

Secara operasional fitur trigger PowerPoint adalah sebuah fitur dimana pengguna bisa membuat banyak pergerakan yang unik dengan memprogram sebuah tombol yang nantinya akan memberikan perintah untuk menggerakkan beberapa animasi objek. Fitur trigger dapat diadopsi untuk membuat kuis di media pembelajaran berbasis PowerPoint. Dengan trik menggunakan fitur trigger, siswa dapat dikonsepsi untuk belajar memahami pertanyaan dan jawaban yang disajikan dengan visual yang menarik. Setiap pertanyaan dan jawaban dapat diprogramkan agar memberikan penjelasan yang tepat kepada siswa.

c. Hasil Belajar Matematika

Secara operasional hasil belajar matematika adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan menggunakan nilai tes matematika yang telah diberikan oleh guru setelah selesai memberikan bahan ajar pada satu pokok bahasan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis.

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan bimbingan, halaman

pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari, (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi dan Batasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Hipotesis Penelitian, (f) Kegunaan Penelitian, (g) Penegasan Istilah, (h) Sistematika Pembahasan.

Bab II : Landasan Teori yang terdiri dari, (a) Deskripsi Teori : (1) Model Pembelajaran; (2) *Models Eliciting Activities* (MEAs); (3) Media Pembelajaran; (4) Media PowerPoint; (5) Fitur Trigger PowerPoint; (6) Materi Aritmetika Sosial; (7) Hasil Belajar, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berfikir Penelitian.

Bab III : Metode Penelitian yang terdiri dari, (a) Rancangan penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Sampling, (d) Kisi-kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data.

Bab IV : Hasil Penelitian yang memuat, (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data, (c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

Bab V : Pembahasan, dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan peneliti yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI : Penutup, dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

Bagian Akhir skripsi ini memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.