

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk menghadapi kemajuan IPTEK, sehingga matematika perlu dibekalkan pada setiap siswa sejak usia dini sampai perguruan tinggi. Matematika dapat meningkatkan kemampuan bernalar siswa, meningkatkan kreativitas dan dapat menyelesaikan pemecahan masalah. Namun, pada umumnya Matematika suatu ilmu bernalar deduktif formal dan abstrak. Untuk itu seorang guru perlu memilih pendekatan, metode dan model yang tepat dalam pembelajaran matematika. Walaupun kenyataannya siswa di dalam satu kelas memperoleh perlakuan sama dalam pembelajaran, tetapi konsep yang dapat dipahami masing-masing siswa yang berbeda.

Matematika masih dianggap sebagai momok oleh sebagian besar siswa, selain itu matematika dianggap sebagai ilmu yang kering, teoritis, penuh dengan lambang-lambang. Rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan. Akibatnya, matematika tidak lagi menjadi disiplin ilmu yang objektif sistematis, tapi justru menjadi bagian yang sangat objektif dan kehilangan sifat netralnya. Hal ini mungkin disebabkan guru yang sedikit monoton dalam proses pembelajaran. Anggapan ini tentu saja mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah. Akibat lebih lanjut lagi siswa menjadi semakin sulit untuk mempelajari matematika tingkat lanjut.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di bulan Januari pada guru kelas V SD Swasta Mahkota Hidup Binjai T.A 2020/2021 terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, siswa selalu beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Kedua, masih banyaknya siswa yang tidak bisa menyelesaikan atau menjawab soal bangun ruang, terutama dalam mengerjakan soal volume bangun ruang. Ketiga, siswa belum memahami konsep bangun ruang. Serta siswa kurang konsentrasi ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Siswa lebih cenderung sibuk sendiri. Selain itu pemanfaatan media yang kurang maksimal dan tidak melibatkan siswa. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa, yang mana hasil belajar siswa berada dibawah KKM yaitu dengan rata-rata skor siswa 70. Menurut salah seorang guru minat belajar matematika siswa tergantung pada kemampuan siswa dalam mamtematika, siswa yang nilai matematikanya bagus, minatnya akan berbeda dengan yang nilainya kurang dari temannya. Temuan selanjutnya adalah dari soal bangun ruang yang saya berikan secara daring melalui gurunya pada siswa kelas VB sebanyak 20 siswa. Dari jawaban siswa diperoleh 4 orang siswa mendapatkan nilai diatas 70, sedangkan 16 siswa masih mendapat nilai dibawah 70.

Dari jawaban siswa diatas dapat dilihat siswa belum mampu dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan bangun ruang, seperti jaring-jaring bangun ruang dan menghitung luas, volume bangun ruang. Dari masalah diatas perlu diperbaiki kualitas pembelajaran matematika dikelas agar siswa dapat aktif walaupun dikondisi pandemik saat ini. Beberapa ciri pembelajaran yang aktif adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran

berkaitan dengan dunia nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berfikir tingkat tinggi, (4) guru memantau proses belajar siswa, dan (5) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak dikondisi pandemic saat ini tetap diperlukan strategi pembelajaran daring untuk meningkatkan haasil belajar matematika siswa.

Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring melalui whasthapp adalah model pembelajaran *Exmples Non Examples*. Model pembelajaran *Examples Non Examples* membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada disekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut. Metode pembelajaran ini dapat menggeser penerapan strategi klasikal (metode ceramah) menjadi suatu metode baru yang dapat mengupayakan siswa lebih aktif dan kritis dalam berfikir, sehingga siswa tidak diposisikan sebagai penerima yang pasif.

Menurut Huda (2013), *Examples Non Examples* adalah metode pelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan Media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar.

Menurut Shoimin (2014), *Examples Non Examples* adalah membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model *examples non examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah untuk menstimulus siswa aktif dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”

Menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Menurut Larasati, dkk (2013), WhatsApp merupakan aplikasi untuk saling berkirim pesan secara instan, dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi. Larasati menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi WhatsApp sebagai sarana diskusi pembelajaran ini termasuk dalam kategori efektif.

Jumiatmoko (2016) mengatakan, WhatsApp Messenger adaptable terhadap budaya sosial penggunaannya termasuk adab-adab dalam berkomunikasi tanpa mengurangi kuantitas, kualitas, dan modernitas cara berkomunikasi. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi yang mampu menjangkau dimensi kemutakhiran, kemanfaatan, dan keadaan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa whatsapp adalah bahwa pemanfaatan aplikasi WhatsApp sebagai sarana diskusi pembelajaran ini termasuk dalam kategori efektif. Whatsapp juga dapat digunakan untuk bertukar informasi dan penyebaran informasi. WhatsApp bisa mengirim dan menerima tidak dalam bentuk teks saja melainkan juga bisa dalam bentuk gambar, video, audio, berkas-berkas kantor atau yang lainnya dalam jumlah tidak terbatas.

Berdasarkan segala pemaparan masalah diatas peneliti berupaya mengetahui mengenai hasil belajar matematika siswa, serta karena sepengetahuan peneliti belum pernah ada penelitian mengenai model pembelajaran *Examples*

Non Examples di SD Mahkota Hidup, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran *Examples Non Examples* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di sekolah tersebut. Dengan demikian peneliti berminat melakukan penelitian kelas yang berjudul: “Pengaruh Model *Examples Non Examples* melalui *Whatsapp* terhadap hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa kelas IV SD Mahkota Hidup Binjai T.A2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat didefinisikan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika di Sekolah Dasar Swasta Mahkota Hidup Binjai masih rendah.
2. Pembelajaran Matematika masih menggunakan model yang kurang bervariasi.
3. Siswa kurang tertarik pada pembelajaran Matematika.
4. Kecenderungan guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh.
5. Kurangnya kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian pada mata pelajaran Matematika.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melaksanakan penelitian perlu dibuat suatu batasan masalah agar masalah yang diteliti jelas dan terarah. Oleh karena itu penulis hanya membatasi masalah pada pengaruh model *Examples Non Examples* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi Bangun Ruang di kelas V SD Swasta Mahkota Hidup T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh model *examples non examples* melalui *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD Mahkota Hidup Binjai T.A 2020/2021”
2. Bagaimana pengaruh model *examples non examples* melalui *Whatsapp* terhadap hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa kelas V SD Mahkota Hidup Binjai T.A 2020/2021”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *examples non examples* melalui *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD Mahkota Hidup Binjai T.A 2020/2021”
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *examples non examples* melalui *Whatsapp* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD Mahkota Hidup Binjai T.A 2020/2021”

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Examples Non Examples* terhadap hasil belajar matematika siswa.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

1.6.2.2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan masukan bagi guru dalam memilih model maupun metode pembelajaran yang tepat serta dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan lebih menantang bagi peserta didik.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan dalam rangka perbaikan dan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

1.6.2.4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan bagi calon guru maupun mahasiswa dan peneliti dalam penggunaan model untuk mengetahui Pengaruh matematika peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.