**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Matematika adalah suatu ilmu pendidikan yang sangat penting baik SD, SMP, SMA maupun SMK mempelajari pelajaran matematika, tidak hanya sekolah saja bahkan berjualan, dan membangun jembatan memerlukan perhitungan matematika. Menurut Putri (2016), Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu, pelajaran matematika dibutukan dalam tingkat pendidikan dan matematika tidak cukup menghafal rumus saja tetapi memerlukan pemahaman konsep. Menurut Martunis dkk (2014), mempelajari matematika diperlukan pemahaman konsep yang baik,dalam konsep pembelajaran matematika diperlukan konsep sebelumnya agar dapat dikuasi oleh siswa dan seorang guru harus mampu menanamkan konsep-konsep materi yang diajarkan. Begitu juga pendapat Heruman (2013), diantaranya yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep dan pembinaan kertampilan.

Menurut Kasnah dkk (2015), guru yang profesional dituntut agar menguasai delapan keterampilan dasar mengajar, salah satunya adalah variasi (*variation skiil*), guru harus mampu menciptakan varias baru dan kreatif agar siswa lebih senang dalam hal belajar dan tidak merasa bosan. Menurut Slameto (2013), guru mempunyai tanggun jawab keberhasilan yang diperoleh siswa lebih dominan di tentukan oleh seorang guru, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan cara – cara baru dalam proses mengajar.

1

Berdasarkan observasi awal di kelas VII SMP Al Azhar ternyata rendahnya hasil belajar siswa disana dikarenakan guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja di dalam pembelajaran matematika, dengan demikian siswa merasa bosan dan tidak memiliki minat belajar. Oleh karena itu kurangnya keaktifan dan keleluasaan pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa tersebut belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dari 12 siswa terdapat 8 siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).Rendahnya hasil belajar matematika siswa pada materi sudut berdasarkan observasi awal di SMP Al Azhar Bangkalan, perlu diberikan solusi, karena hal tersebut akan berdampak pada materi berikutnya.

Ada beberapa faktor yang pengaruhi siswa dalam proses belajar dan mengajar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dapat berupa motivasi, kemampuan intelektual siswa, minat dan bakat, sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal) dapat di pengaruhi oleh kondisi lingkungan, kluarga, guru, teman dan alat belajar.Oleh karena itu setiap guru harus mampu ngetahui kelemahan yang terjadi pada saat menyampaikan materi.

Faktor –faktor yang mempengaruhi kegagalan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan guru menyampaikan materi dengan menggunakan model - model pembelajaran yang baru dan menarik. Oleh karena itu guru harus memikirkan cara – cara yang baru agar lebih menarik minat belajar siswa. Menurut Kasnah dkk (2015), guru yang profesional dituntut agar menguasai delapan keterampilan dasar mengajar, salah satunya adalah variasi ( *variation skiil*), guru harus mampu menciptakan varias baru dan kreatif agar siswa lebih senang dalam hal belajar dan tidak merasa bosan.Menurut Slameto (2010) bahwa model mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa.

Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan cara – cara baru dalam penyampaian materi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.Menurut Slameto (2013), guru mempunyai tanggun jawab keberhasilan yang diperoleh siswa lebih dominan di tentukan oleh seorang guru. Sehingga guru harus mampu mencari cara agar siswa memperoleh nilai yang baik, dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, agardapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model yang baik adalah model pembelajaran *(Direct Instruction)*.Model ini adalah model pembelajaran langsung yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural pada siswa, sehingga siswa mampu melakukan suatu kegiatan sampai berhasil. Menurut Trianto (2009) mengemukan, “Model pebelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah”.

Kelebihan pembelajaran langsung yaitu guru berperan sebagai penyampai informasi atau menjadi *fasilitator*, dan guru menggunakan alat bantu yang sesuai, misalnya alat peraga dan gambar. Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus yang harus dicapai siswa. Guru dapat memberitahu bagaimana suatu permasalahan dapat diselesaikan, dan dianalisis. Model pembelajaran langsung menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui Demonstrasi), dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik. Oleh karena itu model ini cocok jika digunakan saat mengajar materi sudut yang termasuk materi baru di kelas VII yang membutuhkan pembelajaran khusus atau secara *procedural*.

Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural pada siswa, sehingga siswa mampu melakukan suatu kegiatan sampai berhasil.Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu. Dan pengetahuan deklaratif adalah penegtahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.Sedangkan media pembelajaran monopoli adalah suatu permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap memsukkan materi-materi pembelajaran didalamnya dan mudah dimainkan oleh siswa.

Pembelajaran langsung (*direct instruction*) dapat digabungkan dengan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan cara menyajikan materi secara langsung dan bertahap, kemudian memadukan dengan media monopoli agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan cara mengajar yang biasa saja. Guru harus mampu memadukan model dan media pembelajaran dengan cara membuat papan media monopoli menjadi petak – perak berwarna, bergambar dan berisi materi pelajaran, agar dapat dipasangkan dengan model pembelajaran langsung.

Oleh Karena itu guru juga harus memadukan model dengan media pembelajaran agar lebih menarik lagi, ehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.Salah satu media yang dikenal dan disukai anak-anak adalah monopoli. Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut Astuti (2014) "Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa adalah media monopoli. Vikagustanti, Sudarmin, & Pamelasari (2014) Media pembelajaran monopoli berfungsi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran akan mengendap lebih lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Oleh karena itu kita dapat menggunakan media pembelajaran monopoli sebagai alat bantu belajar, untuk menghilangkan kejenuhan pada siswa dan membangkitkan semangat belajar terhadap siswa, karena pada saat itu siswa mengalami kejenuhan dan bosan terhadap cara pelajaran sehingga membutuhkan penyegaran untuk mengembalikan potensi atau kemampuan dalam nemangkap pelajaran dengan baik. Media pembelajaran monopoli sendiri merupakan media yang terdiri dari papan petak berwarna, bergambar, berisi materi pembelajaran, Guru menjelaskan aturan permainan dan penskorannya. Setiap kelompok dapat menjawab ataupun dapat dilemparkan kepada kelompok lain. Keunggulan media pembelajaran monopoli adalah melatih kepercaya diri dan kesabaran siswa.Guru menyajian materi pembelajaran dengan ringkas dan menarik, meningkatkan rasa ingin tahu dan kejujuran.

Kelebihan media pembelajaran monopoli adalah media ini mampu meningkatkan kerjasama antar siswa, mampu memotivasi siswa agar tetap belajar dan merubag pola piker siswa bahwa blajar tidak terpaku oeh buku saja. Dengan menggunakan media pembelajaran kondisi belajar dikelas akan jauh dari kata bosan, belajar akan lebih efektif bila menggunakan media pembelajaran monopoli.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan hasil belajar siswa model pembelajaran langsung (*direct insrtuction*) dengan media monopoli pada materi sudut di kelas VII SMP AL AZHAR Bangkalan.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah tersebut maka dapat disimpulkan rumusan masalah Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswadi kelas VII SMP Al Azhar Bangkalan setelah menggunkan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan media monopoli pada materi sudut?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswadi kelas VII SMP Al Azhar Bangkalanpada materi sudut?

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
2. Dapat memotivasi siswa agar tidak bosan pada pelajaran matapelajaran matematika
3. Dapat meningkatkan keberanian siswa secara individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah.
4. Bagi guru
5. Dapat menambah wawasan baru tentang perpaduan antara model dan media sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif ketika siswa bosan.
6. Dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa pada saat belajar matematika
7. Bagi sekolah
8. Dapat di jadikan refensi tambahan untuk mendukung tercapainya proses belajar yeng lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.
9. Dapat meningkatkan keaktifan kinerja guru dalam mengajar matematika.
10. Bagi peneliti

Dapat memperoleh informasi tentang bagaimana hasil belajar siswa pada materi sudut dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct insrtuction)* dengan media monopoli dikelas VII SMP Al Azhar Bangkalan.

1. **Definisi Oprasional**

Agar tidak terjadi penafsiran ganda antara peneliti dan pembaca, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan lima fase yaitu: orientasi, presentasi, latihan terbimbing, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik serta latihan mandiri.
2. Media monopoli adalah suatu alat atau benda yang didesain semenarik mungkin agar menarik perhatian siswa dan di setiap kotak terdapat gambar – gambar yang berisi tentang soal dan materi sudut.
3. Penerapan model pembelajaran langsung dan media monopoli adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan lima fase yaitu: orientasi, presentasi, latihan terbimbing, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik serta latihan mandiri, guru menyampaikan materi kemudian diselingi dengan media pembelajaran monopoli. Guru menyampaikan cara bermain dan mengamati hasil belajar siswa dalam mengoprasikan media monopoli.
4. Hasil belajar adalah nilai tes yang diperoleh oleh siswa setelah model pembelajaran langsung (*direct intructions*) dan media monopoli diterapkan
5. Peningkatan hasil belajar adalah perbandingan antara nilai pre-test,post-tes dimana siswa harus tuntas secara klasikal