**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Salah satu peran matematika adalah sebagai raja segala ilmu. Ungkapan tersebut sering terdengar karena dalam proses pembelajaran matematika, secara sadar akan melatih kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, dan sistematis. Hal tersebut yang menjadi alasan mengapa matematika diperkenalkan sejak balita agar pikiran terkonsep dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Jika ditafsirkan secara umum, tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membentuk pola berpikir seseorang sehingga bisa berpikir kritis, logis, dan sistematis.

Istilah jembatan ilmu pengetahuan dan teknologi sering disandingkan kepada ilmu matematika. Sebagai contoh, kemajuan yang pesat sekarang pada bidang informasi dan teknologi luar angkasa bisa dikatakan karena kemajuan bidang ilmu fisika dan matematika. Berbagai aplikasi dan program di komputer tidak lepas dari penerapan aplikasi matematika, diantaranya adalah operasi Aljabar Boolean, Teori Graf, Matematika Diskrit, Logika Simbolik, Peluang, dan Statistika. Bukan hanya itu, masih banyak bidang kajian ilmu yang membutuhkan matematika sebagai alat dalam menerapkan bidang kajiannya. Karakter matematika tersebut menjadikan pelajaran matematika penting dikuasai dan dimiliki peserta didik dalam peningkatan kualitas pendidikan Indonesia secara khususnya dan menghadapi perkembangan teknologi di era globalisasi pada umumnya.

Salah satu upaya agar peserta didik bisa menguasai bidang matematika secara baik dan meningkatkan hasil belajarnya yaitu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika. Karena minat merupakan salah satu faktor yang berpengaruh saat proses belajar (Djaali, 2011). Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil belajar yang baik. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah pengajar. Pengajar harus dapat menciptakan situasi dan kondisi yang dapat membuat siswa dapat belajar dengan baik. Agar mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan maka peran pengajar itu tidak pernah lepas dalam proses pembelajaran. Peranan pengajar misalnya dalam memilih strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan media media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran juga sangat menentukan dalam berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Karena di dalam model pembelajaran terdapat skenario yang sangat penting diikuti oleh pengajar ataupun siswa. Menyadari akan hal ini, salah upaya yang dapat dilakukan pengajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena dalam mempelajari matematika tidak cukup hanya mengetahui dan menghafal konsep-konsep matematika tetapi juga dibutuhkan suatu pemahaman serta kemampuan menyelesaikan persoalan matematika dengan baik dan benar. Dengan model pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerjasama jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan. Pembelajaran kooperatif memungkinkan guru dapat memberikan perhatian terhadap siswa sehingga hubungan yang lebih akrab dapat terjalin antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Dalam hal ini sebagian aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni memepelajari materi pelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah (tugas). Dengan interaksi yang efektif dimungkinkan semua anggota kelompok dapat menguasai materi pada tingkat yang relatif.

Jumlah siswa yang terlibat dalam kelompok pada pembelajaran koperatif juga bervariasi, tergantung dari model pembelajaran kooperatif yang dipilih dan diterapkan dalam pembelajaran. Variasi jumlah siswa dalam kelompok sangat menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa mengalami pembelajaran bermakna yang mendukung peningkatan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada jumlah siswa yang terlibat dalam kelompok adalah model struktural yang memuat tipe NHT *(Numbered Heads Together)*. Tipe NHT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan 3-5 siswa setiap kelompok. Model NHT ini siswa menempati posisi yang sangat dominan dalam proses pembelajaran dan terjadinya kerjasama dalam kelompok dengan ciri utamanya adanya penomoran sehingga semua siswa berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan dan bertanggung jawab atas nomor anggotanya masing-masing.

Penerapan model pembelajaran ini akan berjalan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat guna dan mengundang semangat belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Sejalan yang dikemukakan oleh Sanaky (2011) bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media merupakan suatu sarana atau alat perantara informasi yang tentunya memiliki pengaruh yang kuat dalam minat peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Seorang guru sebaiknya memilih media yang berdaya guna seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu media berbasis *ICT*. Media berbasis *ICT* ( *Information Communication and Technology*) telah banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah. *ICT* dapat menghadirkan informasi baru sehingga membantu siswa memahami hal-hal yang belum dipahami, serta mampu mengkombinasikan tulisan, warna, gerak (animasi), suara dan video yang sanggup menyajikan proses interaktif, serta merangsang kreatifitas dan minat siswa.

Melihat hal tersebut, penulis menawarkan suatu media pembelajaran yang berbasis *ICT* yaitu media *Facebook.* Media tersebut dilengkapi *macromedia flash* dan *jav*a sehingga tampilannya terlihat lebih menarik. Selain itu, media ini akan memanjakan pengguna dengan memberikan tiga fasilitas untuk melakukan komunikasi dengan pengguna lain yaitu testimonial, pesan dan komunikasi *real time* atau *chatting* . Pengguna media ini juga bisa diarahkan untuk membuka situs-situs yang membahas matematika sehingga materi yang diajarkan bisa lebih dipahami. Beberapa situs di dunia maya berisi materi yang menyakut matematika disertai dengan animasi sehingga memperindah dalam penyajiannya.

Adapun yang menjadi objek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SLTP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar. Berdasarkan hasil informasi dan observasi pada sekolah tersebut, tenaga pengajar masih sering menggunakan papan tulis. Selain itu, minat belajar matematika siswa kelas VIII SLTP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar masih berada di kategori cukup baik. Memperoleh skor 2,94 dari skor tertinggi 5,00. Skor tersebut sebenarnya sudah lebih baik dibanding dengan beberapa sekolah yang ada di Makassar. Namun yang menjadi sorotan bahwa SLTP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar merupakan sekolah yang memiliki fasilitas sangat memadai dan tenaga pengajar yang kompeten, sehingga sepatutnya minat belajar matematika siswa kelas VIII SLTP Islam Athirah berada dalam kategori sangat baik.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Perlunya suatu inovasi dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar matematika.
3. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, sebagainya seorang guru menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Information Communication and Technology* (ICT).
4. Minat belajar matematika siswa kelas VIII SLTP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar masih berada di kategori cukup baik padahal fasilitas yang sangat memadai dan tenaga pengajar yang kompeten.
5. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media facebook?
2. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa media facebook?
3. Apakah minat belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media facebook berbeda dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa media facebook?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media facebook.
2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Islam Athirah Bukit Baruga Makassar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa media facebook
3. Untuk mengetahui apakah minat belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media facebook berbeda dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa media facebook

**D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah: Diharapakan dapat menjadi pengetahuan yang bermanfaat terhadap sekolah dalam hal peningkatan keefektifan proses pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan disekolah
2. Bagi Guru:
3. Dapat memberikan informasi sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi guru atau pihak yang berwenang dalam rangka menyusun program kerja peningkatan mutu pendidikan terutama bidang matematika.
4. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.
5. Bagi peneliti. Dapat dijadikan bahan informasi bagi peneliti lain, yang melakukan penelitian yang berkaitan dengan media berbasis *ICT.*
6. Bagi siswa. Dengan penggunaan media *Facebook* diharapkan siswa lebih tertarik untuk mempelajari matematika dibanding sebelumnya.