

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu tolak ukur yang menggambarkan tinggi rendahnya keberhasilan siswa dalam belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah prestasi belajar siswa yang dinilai pada saat evaluasi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Nasution (dalam Lestari, 2012) bahwa “hasil belajar adalah penguasaan seseorang terhadap pengetahuan atau keterampilan tertentu dalam suatu mata pelajaran, yang lazimnya diperoleh dari nilai tes atau angka yang diberikan guru.” Hasil belajar dapat mengukur seberapa jauh tujuan pembelajaran itu tercapai setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran. Selain hasil belajar, keberhasilan pembelajaran di kelas akan tercapai tidak lepas dari peran seorang guru.

Pada proses pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah umumnya guru biasanya menerapkan model pembelajaran ceramah yang menyebabkan banyak siswa-siswi pasif dan tidak memperhatikan guru ketika pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran yang diterapkan guru tidak melibatkan siswa secara aktif di kelas. Maka dari itu, guru dituntut mencoba untuk melakukan model pembelajaran yang belum dialami siswa untuk menghindarkan siswa merasa bosan, dan bisa membuat suasana di kelas merasa nyaman dan

menyenangkan bagi siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan hendaknya diusahakan guru dengan memperhatikan otak, menurut Saparina (2015) bahwa “suasana pembelajaran dengan kelas yang menyenangkan sebaiknya dilaksanakan dengan memperhatikan kemampuan otak siswa.” Guru memerlukan suatu model pembelajaran yang bisa mengoptimalkan siswa aktif dan kerja otak serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan dan dapat menguasai konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang dapat meningkatkan kemampuan siswa yang telah diajarkan guru, serta membuat suasana di kelas belajar yang menyenangkan bagi siswa, tanpa membebani, dan selalu aktif berinteraksi dengan siswa adalah model *Brain Based Learning*.

model *Brain Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan cara kerja otak siswa. Pada penggunaan otak bagian kiri dan otak bagian kanan lebih diseimbangkan pada pembelajaran ini. Model *Brain Based Learning* berbasis pada prinsip-prinsip pada pembelajaran otak, dimana otak akan mengingat dan paham dengan baik saat fakta yang ditunjukkan dan keterampilan pada siswa secara alami (Caine & Caine, 2012). Hasil penelitian Yuda *et al.* (2013), menyebutkan bahwa pada model *Brain Based Learning* pembelajaran yang mengoptimalkan kerja otak untuk memikirkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Fuys dkk. (1988), untuk meningkatkan berfikir siswa ke level lebih tinggi, maka pada pembelajaran matematika terutama pada geometri yang perlu

disesuaikan antara pengalaman belajar dengan level berfikir siswa. Hal ini peneliti akan menggunakan materi geometri lebih tepatnya materi segi empat bangun trapesium sehingga dapat meningkatkan berfikir siswa dan mengoptimalkan kerja otak pada pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penelitian oleh Hidayah (2015) tentang Efektivitas pembelajaran *brain based learning* dengan pendekatan saintifik berbantu alat peraga sederhana pada pembelajaran matematika materi garis singgung lingkaran efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Simpulan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan pendekatan saintifik berbantu alat peraga sederhana yang menerapkan model pembelajaran *brain based learning* lebih baik yaitu 79,83 nilai yang diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran ceramah yaitu 71,28.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melihat seberapa besar hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan mengambil judul Pengaruh Model *Brain Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segiempat

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada Pengaruh Model *Brain Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segiempat?

2. Bagaimana Pengaruh Model *Brain Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segiempat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model *Brain Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segiempat
2. Untuk mendiskripsikan Pengaruh Model *Brain Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segiempat

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru
Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran sekaligus sebagai upaya perbaikan dan inovasi pembelajaran.
2. Bagi siswa
Dapat memberikan kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan yang optimal.
3. Bagi peneliti lain
dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah, yakni :

1. Penelitian pada siswa kelas VII SMP BHAYANGKARI 7 Porong.
2. Penelitian pada Materi Segi empat bangun trapisium .

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi suatu kesalah pahaman dalam persepsi terhadap judul penlitian ini, maka penting untuk didefinisikan sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau dampak yang timbul yang membentuk watak atau perbuatan seseorang. Peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *Brain Based Learning* terhadap hasil belajar siswa.

2. model *Brain Based Learning*

model *Brain Based Learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dirancang dengan cara otak yang telah didesain untuk belajar, dengan meninjau berbagai hal yang baik dilakukan yaitu dengan membuat nuansa belajar di kelas yang bermakna.

3. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa berupa nilai setelah menerima pengalaman belajar
4. Materi Segiempat adalah Materi Segi empat yang memiliki empat sisi yang meliputi persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang,

trapesium dan layang-layang. Penelitian ini menggunakan bangun trapesium. Dalam penelitian ini materi yang digunakan dalam pembelajaran adalah bangun trapesium yang meliputi definisi, jenis-jenis, keliling, dan luas pada trapesium trapesium.

