

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung disekolah dan luar sekolah. Proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses pembelajaran. Suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan harus berorientasi kepada siswa (*student active learning*).

Dalam pembelajaran tentunya melibatkan berbagai komponen baik guru, siswa maupun lingkungan. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran terjadi secara mutlak sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Paradigma tradisional berpendapat bahwa guru sebagai aktor dalam kegiatan pembelajaran mulai diganti dengan kesadaran baru bahwa yang harus diutamakan adalah peran anak didik sebagai aktor. Bahkan para pakar pendidikan menyatakan bahwa, guru yang baik adalah guru yang juga bisa belajar dari muridnya. Murid adalah "gurunya" guru. Setiap murid adalah sebuah dunia yang unik yang perlu dipahami secara individual. Seseorang akan menjadi dirinya berdasarkan kepribadian yang unik itu. Dengan demikian seorang guru haruslah memiliki kemampuan berempati, menjadi

pendengar yang baik, dan bisa menjadi fasilitator bagi anak didik dalam memecahkan problema mereka oleh mereka sendiri. Tetapi dalam pelaksanaannya tidak sedikit yang tetap menerapkan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran, akibatnya prestasi belajar matematika siswa kurang memuaskan.

Matematika sebenarnya merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dapat membentuk siswa berpikir secara logis, analitis, sistematis dan kritis. Matematika juga dapat digunakan dalam berbagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu dalam pembelajaran, matematika penting untuk dipelajari. Kenyataannya bagi banyak siswa, matematika adalah subjek yang ditakuti. Fakta-fakta dasar harus dipelajari sebelum pindah ke aplikasi dasar, dan aplikasi masing-masing tingkat dibangun berdasarkan tingkat sebelumnya. Semua fakta dan rumus menjadi membosankan dan memakan waktu, yang menyebabkan siswa menghindari proses pembelajaran bila memungkinkan. Keluhan lain yang sering terjadi pada siswa dalam matematika adalah kesulitan menyelesaikan soal ketika mendapatkan soal yang kondisi soalnya berbeda dengan contoh soal sebelumnya. Penyebabnya adalah siswa belum mengerti terhadap apa yang disajikan oleh gurunya.

Proses pembelajaran matematika semakin efektif jika seorang guru dapat mengelola kelas dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut didalamnya terdapat cara-cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata pembelajaran agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Inilah yang disebut metode

pembelajaran, dari definisi di atas berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menerapkan metode pembelajaran. Seorang guru memilih metode yang tepat agar kegiatan pembelajaran didalam kelas menjadi lebih hidup artinya tidak monoton, menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar dan keaktifan siswa meningkat, akibatnya siswa lebih memahami materi yang sedang mereka pelajari. Metode yang tepat menjadikan seseorang bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda.

Mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan, belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi kedalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng adalah kegiatan belajar aktif. Belajar harusnya mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Dalam pembelajaran aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Mereka menerapkan otak mereka, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Lecture bingo merupakan salah satu metode pembelajaran yang berada didalam pembelajaran aktif. *Lecture bingo* adalah salah satu metode pembelajaran yang membantu bagaimana peserta didik memperoleh

pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif. *Bingo* adalah cara kreatif dan menyenangkan untuk belajar. *Bingo* juga dapat memberikan siswa dan waktu pembelajaran menjadi tidak membosankan bagi siswa serta ada kesempatan lebih baik bahwa mereka akan mempertahankan lebih banyak dari apa yang mereka pelajari ketika mereka bersenang-senang sambil belajar.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMP Negeri 15 Cirebon, dan wawancara guru bidang studi matematika kelas VII bahwa dalam proses pembelajaran matematika guru masih menerapkan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga kejenuhan dan kebosanan menghinggapi sebagian besar siswa ditambah lagi banyak kegiatan yang terpusat untuk menghadapi ujian akhir sehingga tidak jarang mengorbankan kegiatan pembelajaran kelas. Kondisi tersebut menyebabkan pencapaian prestasi siswa kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai ulangan harian siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang masalah tersebut dengan alasan untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta pemahaman siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari dengan menerapkan metode pembelajaran *lecture bingo* guna meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

B. PERUMUSAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

a) Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian skripsi ini adalah metode pembelajaran matematika.

b) Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini adalah dengan menerapkan pendekatan kuantitatif.

c) Jenis Masalah

Jenis masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah menganalisis ada tidaknya pengaruh dalam penerapan metode pembelajaran *lecture bingo* terhadap prestasi belajar matematika sekaligus mengkaji seberapa besar pengaruh yang signifikan diantara keduanya.

2. Pembatasan Masalah

Untuk mendapatkan kesimpulan hasil penelitian yang fokus dan terarah serta agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap tujuan penelitian, maka penulis membatasi permasalahan dalam ruang lingkup sebagai berikut :

- a) Metode pembelajaran *lecture bingo* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang menyajikan materi lewat poin-poin utama oleh guru, kemudian guru membagikan kartu bingo yang telah dibuat. Jelaskan kepada siswa bahwa ketika guru tengah menyajikan materi dari poin ke poin mereka harus menempatkan satu titik pada kartu

mereka untuk tiap poin yang dibahas. Untuk mendapatkan satu titik pada kartu, mereka harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru berkenaan dengan materi yang dibahas yaitu segiempat dalam hal ini persegi panjang dan persegi yang telah mereka pelajari sebelumnya dirumah, dan seterusnya.

- b) Metode pembelajaran di kelas kontrol tanpa menerapkan metode pembelajaran *lecture bingo* adalah dengan menerapkan metode ceramah.
- c) Prestasi belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah selisih nilai yang diperoleh siswa dalam menjawab soal pilihan ganda setelah pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran *lecture bingo*.
- d) Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kota Cirebon tahun ajaran 2009/2010.
- e) Materi pelajaran untuk penelitian ini diambil satu pokok bahasan yang terdapat pada kelas VII yaitu pokok bahasan segi empat (persegi panjang dan persegi).

3. Pertanyaan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah maka masalah penelitian dipertajam dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *lecture bingo* dalam pembelajaran matematika ?
- b) Seberapa besar prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika yang menerapkan metode pembelajaran *lecture bingo* ?
- c) Seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran *lecture bingo* terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan segiempat (persegi panjang dan persegi) ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam melakukan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengkaji bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *lecture bingo* dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mengkaji seberapa besar prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika menerapkan metode pembelajaran *lecture bingo*.
3. Untuk mengkaji seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran *lecture bingo* terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan segiempat (persegi panjang dan persegi).

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Peneliti

Menerapkan dan mengembangkan metode-metode pembelajaran yang jarang diterapkan oleh guru matematika pada umumnya sehingga dapat mengetahui bentuk kesulitan selama proses pembelajaran serta dapat mempersiapkan proses pembelajaran dengan baik dari sebelumnya.

2) Siswa

Meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga diharapkan dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika.

3) Guru

Proses pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak membosankan serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran matematika.

4) Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan pada kualitas pendidikan sekolah.

E. KERANGKA PEMIKIRAN

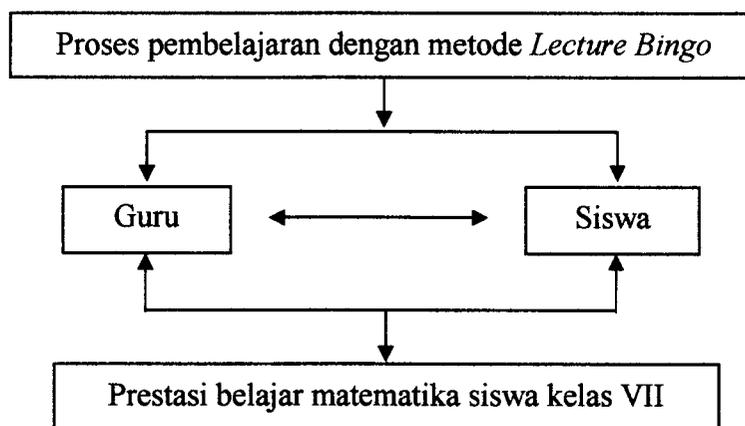
Suasana belajar yang diciptakan oleh guru seharusnya melibatkan siswa secara aktif misalnya meneliti, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan, dsb. Selain itu, dinyatakan juga bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) hanya bisa terjadi bila ada partisipasi aktif siswa, demikian juga peran aktif siswa tidak akan terjadi bilamana guru tidak aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah bertujuan agar siswa menjadi aktif sehingga memperoleh hasil belajar yang baik atau tinggi pada setiap mata pelajaran khususnya yang dibahas disini adalah mata pelajaran matematika. Oleh karena itu perlu dilakukan berbagai usaha berupa kreatifitas dalam proses pembelajaran dan akan terwujud secara konkret jika dalam pelaksanaannya terjadi suatu interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan guru. Interaksi guru dengan siswa terjadi manakala ketika seorang guru memberikan suatu materi dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, berbeda dari biasanya maka timbul perasaan senang dari siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran.

Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *lecture bingo* dalam proses pembelajaran yang diharapkan akan dapat membuat proses pembelajaran semakin efektif, siswa pun semakin aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga proses interaksi didalam kelas berjalan lancar. Keefektifan pembelajaran dapat berupa ketika siswa dapat

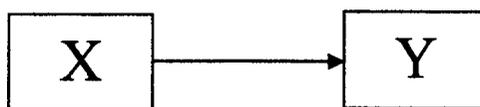
menyimak dan memahami pelajaran yang disampaikan serta berkonsentrasi dan berpartisipasi aktif ketika kegiatan pembelajaran masih berlangsung. Sehingga diharapkan dengan menerapkan metode ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan dengan skema berikut ini:



Gambar 1.1
Kerangka pemikiran

Berdasarkan pemikiran tersebut mengenai keterkaitan antara pembelajaran matematika dengan diterapkannya metode pembelajaran *lecture bingo* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka penulis kemukakan kerangka variabel pada gambar berikut ini:



Gambar 1.2
Pengaruh X terhadap Y

Keterangan:

X = Penerapan Metode Pembelajaran *Lecture Bingo*

Y = Prestasi Belajar Siswa Matematika

→ = Garis yang menunjukkan pengaruh antara variabel X dengan variabel Y

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dapat dikatakan sebagai dugaan sementara yang kemungkinan benar atau kemungkinan juga salah. Arikunto (2006: 71) menyatakan, "hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul". Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan belum relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2008 : 96). Hipotesis juga menjadi kendali bagi seorang peneliti agar arah penelitian sesuai dengan tujuan penelitiannya. Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis menyusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode pembelajaran *Lecture Bingo* terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan segi empat.