

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan, untuk mengikuti perkembangan itu maka pendidikan berupaya dalam mengatasi segala masalah pendidikan. Upaya tersebut hampir mencakup semua komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas guru dan pembaharuan kurikulum, secara tahap demi tahap. Karena, pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam pembangunan Nasional yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Manusia hanya dapat menjadi manusia karena pendidikan (Madyo Ekosusilo dan R.B.Kasihadi,1990:19). Sedangkan menurut KI Hadjar Dewantara, dalam bukunya Fuad Ihsan,(1997:5) pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelekt) dan jasmani anak.

Berkaitan dengan pendidikan, dalam pasal 1 UU RI Nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dengan demikian, jelaslah bahwa pendidikan merupakan upaya pembentukan kepribadian terutama peserta didik (siswa) setelah mendapat bimbingan dari pendidik (guru). Yang prosesnya dilakukan secara sadar dan sengaja, sehingga diharapkan terjadi perubahan pribadi ke arah kedewasaan bagi peserta didik agar dapat memberikan manfaat di masa yang akan datang.

Untuk itu, dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat memilih teknik yang memungkinkan siswa bisa lebih aktif belajar, yang sesuai dengan gaya belajar siswa, dan bisa meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dipelajari, serta dapat meningkatkan gairah belajar yang tidak monoton.

Dalam hal ini Syafruddin Nurdin dan M. Basyirudin Usman, (2003:78-79) mengatakan untuk dapat mengemban tugas sebagai seorang pengajar (guru) minimal harus pertama, menguasai silabus atau GBPP serta petunjuk pelaksanaannya, kedua, trampil menyusun program pengajaran, ketiga, trampil melaksanakan proses belajar-mengajar dan keempat trampil dalam menilai hasil belajar.

Belajar bukanlah merupakan konsekuensi yang otomatis dari penyampaian informasi kepada anak didik, akan tetapi belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan siswa itu sendiri. Penjelasan dan peragaan oleh mereka sendiri, tanpa adanya motivasi dari pendidik tidak akan menuju ke arah belajar yang sebenarnya dan tahan lama. Dalam belajar aktif disini dimaksudkan agar siswa dapat melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Serta

mampu memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka telah pelajari.

Dengan dikembangkannya strategi pembelajaran yang berpusat terhadap siswa, atau dengan adanya penerapan *active learning* melalui kegiatan pembelajaran yang membuat mereka berfikir aktif sejak awal. Mengaplikasikan *active learning* dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengaruh terhadap minat belajar, khususnya dalam bidang studi matematika pada pokok bahasan tertentu.

Dalam hal ini, E.T. Ruseffendi (1991 : 571) mengemukakan bahwa untuk mengetahui sikap siswa terhadap matematika terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan yaitu ada tidaknya minat, arahnya dan besarnya. Keberhasilan siswa belajar itu tidak hanya sekedar berhasil belajar, tetapi keberhasilan belajar yang ditempuhnya dengan belajar aktif.

Berdasarkan studi pendahuluan, kesimpulan sementara dari rata-rata nilai harian matematika kelas III pada SMPN 2 Jatiwangi dengan sampel sebanyak 9 kelas diperoleh nilai rata-rata sebesar 5,25. Seperti nampak pada tabel berikut ini:

No	Kelas	Rata-rata nilai harian matematika
1	III A	5,30
2	III B	5,20
3	III C	6,00
4	III D	5,15
5	III E	5,00
6	III F	5,25
7	III G	5,13
8	III H	5,20
9	III I	5,00
Jumlah		47,23

Sumber data: Arsip nilai SMPN 2 Jatiwangi tahun pelajaran 2004/2005

Hal ini menunjukkan kemampuan belajar siswa pada bidang tersebut masih rendah. Gejala ini menunjukkan indikasi belum mencapai pada tahap pembelajaran *active learning*. Dengan demikian, perolehan hasil belajar tersebut belum mencapai nilai standar sebagaimana harapan daripada tujuan pendidikan, atas dasar itulah penulis mengambil judul: “Aplikasi *Active Learning* dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika serta Pengaruhnya terhadap Prestasi Siswa pada Pokok Bahasan Volum dan Luas Sisi Bangun Ruang, di SMP Negeri 2 Jatiwangi”.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu :

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian dalam skripsi ini adalah Strategi Belajar Mengajar (SBM) matematika di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi, yaitu

perbandingan prestasi belajar matematika antara siswa yang pembelajarannya menggunakan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dengan metode ekspositori, pada pokok bahasan Volum dan Luas Sisi Bangun Ruang.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan empirik yaitu penelitian tentang perbandingan prestasi belajar matematika antara siswa yang pembelajarannya menggunakan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dengan metode ekspositori.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian skripsi ini adalah komparasional karena membandingkan sejauhmana efektivitas penggunaan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dengan metode ekspositori dalam pokok bahasan Volum dan Luas Sisi Bangun Ruang pada kelas III semester gasal.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka agar masalah tersebut tidak meluas, penulis membatasi masalah pada penelitian ini yakni tentang perbandingan prestasi belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dan metode

ekspositori dalam pokok bahasan Volum dan Luas Sisi Bangun Ruang pada kelas III semester gasal.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana prestasi belajar siswa setelah digunakan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dalam pembelajaran matematika di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi ?
- b. Bagaimana prestasi belajar siswa setelah digunakan metode ekspositori dalam pembelajaran matematika di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi ?
- c. Bagaimana perbandingan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dengan yang menggunakan metode ekspositori di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah digunakan metode mengali pikiran yang ingin tahu (*inquiring minds want to know*) dalam pembelajaran matematika di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah digunakan metode ekspositori dalam pembelajaran matematika di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi.
3. Untuk mengetahui perbandingan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan metode mengali pikiran yang ingin tahu

(*inquiring minds want to know*) dengan yang menggunakan metode ekspositori di kelas III SMP Negeri 2 Jatiwangi.

D. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan bagian penting dari strategi mengajar, yakni usaha guru dalam mengatur dan menggunakan variabel-variabel pengajaran agar mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Seorang guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam membantu siswa belajar serta keberhasilan dalam pembelajaran.

E.T. Ruseffendi, (1991 : 20) mengatakan bahwa untuk menjadi guru yang baik, jelas ia harus menguasai bahan yang akan diajarkan, serta mengetahui proses belajar mengajar. Bahkan dalam sistem Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) siswa diposisikan sebagai subyek, hal ini merupakan perubahan paradigma lama yang selalu menyatakan siswa untuk guru menjadi guru untuk siswa, sebab yang mendasar dalam perubahan ini adalah peran siswa tidak diposisikan sebagai obyek pembelajaran, tetapi sebagai subyek.

Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses belajar, sehingga orientasi kegiatan belajar-mengajar menitikberatkan pada siswa. Tujuan belajar-mengajar akan tercapai dengan baik apabila seorang guru mampu mengenal mempelajari dan menguasai banyak teknik penyajian dan dapat menggunakannya secara variasi sehingga siswa mampu berperan aktif.

Adapun strategi yang membantu siswa belajar diantaranya menciptakan lingkungan belajar, memotivasi siswa dan mengendalikan disiplin, suasana belajar, termasuk menyediakan sumber belajar, merancang kegiatan yang harus dilakukan siswa, mengatur pengalokasian waktu, menyediakan tempat belajar, serta peralatan belajar dan mengatur pengelolaan kelas.

Menurut Brissenden (1980) yang dikutip Mohammad Soleh, (1998 : 21) menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran ada dua hal pokok yang menandai kelancarannya yaitu pengelolaan kelas dan pentahapan pengembangan konsep. Dalam tahap pengelolaan kelas terdiri atas kegiatan klasikal, kelompok atau perorangan, sedangkan tahap pengembangan konsep terdiri atas pembentukan konsep/prinsip, pelatihan teknik (skill), penerapan dalam konteks dan pengembangan kreatifitas.

Belajar aktif disini dimaksudkan pada informasi, keterampilan dan sikap terjadi lewat suatu proses pencarian, mereka mencari solusi terhadap permasalahan yang telah ditantang oleh guru agar mereka selesaikan. Dan mereka dihadapkan dengan berbagai masalah yang memaksa untuk menguji apa yang ia yakini dan nilai. Semua ini terjadi supaya mereka dapat berpikir, bekerja dan merasa.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis itu. Dalam pengujian hipotesis keputusan yang dibuat mengandung ketidakpastian, artinya keputusan bisa benar atau juga salah (M. Iqbal Hasan , 2002 : 140).

Untuk itu perumusan hipotesis dalam hal ini adalah hipotesis awal (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) dimana:

H_0 = Aplikasi *active learning* yang diberikan oleh guru tidak mempunyai pengaruh dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika terhadap prestasi siswa.

H_a = Aplikasi *active learning* yang diberikan oleh guru mempunyai pengaruh dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika terhadap prestasi siswa.

F. Sistematika Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, secara garis besar sistematika skripsi terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari halaman judul, ikhtisar, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan otentitas skripsi, notadinas, daftar riwayat hidup, persembahan motto, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran.

Bagian inti, bagian ini terdiri dari beberapa bagian atau bab.

Bab I : Pendahuluan, bab ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka berfikir, hipotesis dan sistematika skripsi.

Bab II : Landasan teoritis, bab ini berisi bagian teori yang relevan yaitu hakikat matematika, konsep tentang *active learning* dalam meningkatkan pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan konsep pokok bahasan volum dan luas sisi bangun ruang.

Bab III : Metodologi penelitian, bagian ini membahas tentang metode penentuan objek penelitian yaitu populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, langkah-langkah penerapan belajar aktif, pelaksanaan penelitian dan pengolahan data.

Bab IV : Hasil penelitian.

Bab V : Penutup, berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.