

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad 21 ini kita semakin dihadapkan pada tuntutan akan pentingnya sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu berkompetisi. Kemajuan zaman telah menimbulkan persaingan yang ketat untuk dapat bertahan hidup. Pendidikan merupakan wadah (kegiatan) sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar untuk peningkatan sumber daya manusia. Upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu usaha yang dapat dilakukan ialah dengan memahami bagaimana anak-anak kita belajar. Apakah perilaku yang menandakan bahwa belajar telah berlangsung pada diri mereka, bagaimana informasi yang diperoleh dari lingkungan diproses dalam pikiran mereka sehingga menjadi milik mereka dan kemudian mereka kembangkan. Demikian pula bagaimana seharusnya informasi itu disajikan agar dapat mereka pahami dan mereka ingat.

Belajar dan mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau komunikasi timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu guru dalam mengajar dituntut sabar, ulet, dan sikap terbuka disamping kemampuan

dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Demikian pula dari siswa dituntut adanya semangat dan dorongan untuk belajar.

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, banyak ditakuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai siswa kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai momok bagi mereka. Hasil kolaborasi antara guru dengan peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi belajar siswa:

1. Siswa kurang senang terhadap pembelajaran matematika
2. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pembelajaran
3. Siswa tidak mempunyai kemauan dalam pembelajaran matematika
4. Konsentrasi siswa kurang terfokus pada pembelajaran matematika
5. Kurangnya kesadaran siswa dalam pembelajaran matematika

Kelemahan-kelemahan diatas, merupakan desain dan strategi pembelajaran di kelas yang penting dan mendesak untuk dipecahkan, karena interaksi dalam pembelajaran akan berjalan tidak efektif dan akan berakibat luas pada rendahnya mutu proses maupun luaran pembelajaran. Dalam proses belajar-mengajar guru matematika seharusnya memahami bagaimana memberikan stimulus sehingga siswa senang belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan

dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Minat merupakan salah satu pengaruh besar terhadap aktivitas belajar. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah diterima dan dipahami.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:133) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa sebagai berikut:

- a. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.

Dalam pembelajaran matematika aspek-aspek pemahaman suatu konsep termasuk pemahaman rumus dan aplikasinya merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki siswa. Sejauh ini guru dalam proses belajar matematika di sekolah masih menggunakan pendekatan tradisional atau mekanistik. Guru secara aktif menjelaskan materi pelajaran, memberikan contoh dan latihan sedangkan siswa bertindak seperti mesin, mereka mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan guru. Diskusi kelompok atau kelas jarang dilaksanakan secara interaktif dan komunikasi sering tidak muncul.

Alat peraga jarang digunakan kecuali penggaris, papan tulis, dan jangka. Mereka beranggapan bahwa matematika itu abstrak, maka siswa dibiasakan berfikir abstrak. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Guru sekurang-sekurangnya harus dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam mengajarkan matematika kita harus berusaha agar siswa lebih banyak mengerti dan mengikuti pelajaran matematika dengan gembira, sehingga minatnya dalam matematika bila pelajaran itu disajikan dengan baik dan menarik. Dengan menggunakan alat peraga maka siswa akan lebih tertarik dengan matematika.

Disamping itu tidak sedikit siswa yang daya tiliknya kurang. Hal ini dapat kita sadari, sebab selain dari pada bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, secara umum kemampuan belajar melalui telinga, mata dan gerak itu berbeda-beda. Alat peraga ini akan sangat membantu siswa yang daya tiliknya (tanpa benda real) dan belajar melalui telinganya kurang. Mereka yang demikian itu akan lebih berhasil belajarnya bila melalui gambar dan benda-benda realnya.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran matematika dengan pendayagunaan alat peraga untuk meningkatkan minat belajar siswa, perlu adanya kerjasama antara guru matematika dan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah, sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan. Dengan demikian proses

pembelajaran matematika di sekolah yang menggunakan alat peraga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan prestasi belajar matematika siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adanya kelemahan pada penerapan metode pengajaran matematika yang dilakukan oleh guru.
2. Masih rendahnya minat belajar siswa pada bidang studi matematika.
3. Kurangnya kreatifitas siswa dalam melakukan percobaan atau demonstrasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran matematika yang akan diterapkan dengan pendayagunaan alat peraga dalam penyampaian materi.
2. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada perasaan senang, perhatian, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan dalam mempelajari materi.
3. Kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada kreatifitas untuk melakukan demonstrasi atau percobaan dan ketepatan penggunaan alat peraga.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah bagaimana usaha dan kendala peningkatan minat belajar matematika melalui pendayagunaan alat peraga. Permasalahan umum ini dapat dirumuskan:

1. Adakah peningkatan minat belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan mendayagunakan alat peraga?
2. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan mendayagunakan alat peraga untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan Teorema Pythagoras?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dibatasi oleh perasaan senang, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mendiskripsikan bagaimana proses pembelajaran matematika melalui pendayagunaan alat peraga.

F. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, disamping itu juga

kepada penelitian peningkatan minat belajar siswa dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan minat belajar siswa melalui pendayagunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Mengingat pentingnya alat peraga dalam matematika dan peranannya cukup besar bagi siswa dalam hal menumbuhkan minat belajar matematika, oleh karenanya wajar jika guru mempunyai keyakinan untuk menerapkannya pada pembelajaran matematika. Selain itu penelitian ini memperkaya proses pembelajaran matematika melalui pendayagunaan alat peraga dalam penyampaian materi pelajaran dengan pembelajaran secara individual.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah. Selain itu diharapkan mampu mengoptimalkan pemanfaatan alat peraga.

2. Manfaat Praktis

Pada dataran praktis, penelitian ini mamberikan sumbangan bagi guru matematika dan siswa. Bagi guru pembelajaran matematika melalui pendayagunaan alat peraga dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa dalam bidang matematika.