

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk menyiapkan generasi masa depan sehingga pelaksanaan pendidikan harus berorientasi pada wawasan kehidupan masa mendatang. Pendidikan mempunyai peranan yang amat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan suatu bangsa. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 menegaskan 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.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan aspek lainnya yang ada pada individu (Nana Sudjana, 2009: 28).

Kita semua mengetahui bahwa proses belajar mengajar merupakan kegiatan sosial. Dalam dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya yang berkualitas dan

mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Pada kenyataannya semua bidang keilmuan maupun sektor kehidupan kita selalu dihadapkan kepada masalah-masalah yang memerlukan matematika sebagai pemecahannya.

Matematika sebagai alat bantu dan pelayan ilmu tidak hanya untuk matematika sendiri tetapi juga untuk ilmu-ilmu lainnya, baik untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis sebagai aplikasi dari matematika. Akan tetapi, kenyataannya bahwa pelajaran matematika masih menjadi “momok” bagi siswa. Permasalahan-permasalahan yang muncul antara lain banyak siswa yang kurang senang dan takut terhadap pelajaran matematika dan sejauh mungkin menghindari pelajaran matematika serta kurang motivasi untuk belajar matematika.

Banyak anak didik yang mengeluh dalam belajar matematika, mereka merasakan kebosanan, kesulitan dan membingungkan dalam memecahkan suatu permasalahan matematika. Dalam hal ini menunjukkan bahwa kondisi pengajaran matematika memang belum seperti yang diharapkan, ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat

perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi dengan mengerahkan segala daya dan upaya untuk dapat mencapainya (Nana Sudjana, 2009: 39).

Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor yang datang dari diri siswa itu sendiri salah satunya adalah minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (Slameto, 2003: 57).

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar siswa akan berminat dan bermotivasi untuk mempelajarinya.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Selain itu, ada juga faktor-faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang

dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran.

Dalam proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode mengajar, dimana metode pembelajaran yang dipakai dapat meningkatkan minat dan rasa keingintahuan siswa mengenai matematika. Salah satu model pembelajaran untuk mengantisipasi kelemahan model pembelajaran yang sering dipakai oleh seorang guru pada umumnya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *student facilitator and explaining*.

Menurut Agus Suprijono (2009: 128) metode *student facilitator and explaining* merupakan suatu metode dimana siswa mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode *student facilitator and explaining* yaitu guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menyajikan materi, memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya baik melalui bagan atau peta konsep maupun yang lainnya, guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa, guru menjelaskan semua materi yang disajikan pada saat itu dan penutup.

Untuk mendukung proses pembelajaran dengan metode *student facilitator and explaining*, diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 36) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi atau penerima. Peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

Media *chart* merupakan suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

Alat peraga merupakan bagian dari media. Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Alat peraga sering disebut audio visual yang fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap arti konsep tersebut (Nana Sudjana, 2009: 99).

Dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode *Student Facilitator and Explaining* dengan Media *Chart* dan Alat Peraga pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Kelas VII SMP Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian dan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: “Adakah peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada keliling dan luas segitiga melalui penerapan metode pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media *chart* dan alat peraga?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran melalui metode pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media *chart* dan alat peraga yang dilakukan oleh guru matematika.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *student facilitator and explaining* dengan media *chart* dan alat peraga. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika diamati dari tiga indikator, yaitu:

1. Antusias dalam belajar
2. Memperhatikan penjelasan dari guru
3. Memberi tanggapan dari guru atau siswa lain
4. Mengerjakan soal-soal latihan dari guru
5. Menanyakan yang belum jelas

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat konseptual utamanya dalam pembelajaran matematika. Disamping itu juga, kepada penelitian peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika SMP.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada

peningkatan minat belajar siswa melalui metode *student facilitator and explaining* dengan media *chart* dan alat peraga. Mengingat pentingnya metode *student facilitator and explaining* dengan media *chart* dan alat peraga dalam matematika dan peranannya yang cukup besar untuk siswa dalam hal melakukan matematisasi terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu wajar jika guru punya keinginan untuk menerapkan dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *student facilitator and explaining* dengan media *chart* dan alat peraga. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya minat dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.
- d. Bagi perpustakaan, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.

E. Definisi Operasional Istilah

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan atau kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat belajar yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah minat belajar matematika yang meliputi perasaan senang, perhatian, kemauan, dan kesadaran dari siswa terhadap mata pelajaran matematika.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada para siswanya, yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dalam mempelajari matematika tersebut.

3. Metode *Student Facilitator and Explaining*

Metode *student facilitator and explaining* merupakan suatu metode dimana siswa mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya baik melalui bagan atau peta konsep.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam pembelajaran di kelas.

5. Media *Chart*

Media *chart* adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang.

6. Alat Peraga

Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pengajar untuk memperagakan atau memperjelas materi pelajaran atau alat bantu pendidikan dan pengajaran yang berupa perbuatan-perbuatan dan benda-benda yang memudahkan memberi pengertian kepada pembelajar dari perbuatan yang abstrak sampai kepada yang sangat konkret.

7. Keliling dan Luas Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut. Alas segitiga merupakan salah satu sisi dari suatu segitiga, sedangkan tingginya adalah garis yang tegak lurus dengan sisi alas dan melalui titik sudut yang berhadapan dengan sisi alas.

Keliling suatu bangun datar merupakan jumlah dari panjang sisi-sisi yang membatasi bidang datar tersebut. Jadi, keliling segitiga adalah jumlah dari panjang ketiga sisinya. Sedangkan luas daerah segitiga adalah setengah hasil kali panjang alas dan tinggi segitiga tersebut.