

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan merupakan wadah atau kegiatan sebagai pencetak sumber daya yang berkualitas tinggi. Mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan, diperlukan ketrampilan dan kreatifitas dari pendidik maupun peserta didik. Kekurangaktifan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan peserta didik secara langsung. Pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh guru sehingga kurang membangun minat dan juga keaktifan peserta didik yang lebih baik. Kebanyakan peserta didik mengalami kebosanan dikarenakan model pengajaran yang berpusat pada guru sehingga kurangnya minat dan sikap peserta didik tersebut berdampak terhadap prestasi belajar yang secara umum kurang memuaskan.

Belajar bukan hanya sekedar menghafal rumus, bukan pula sekedar mengingat rumus tanpa mengetahui kapan pemakaiannya, tetapi dibutuhkan pengertian, pemahaman akan suatu persoalan matematika. Seorang Pendidik mengajarkan matematika harus berusaha agar peserta didik lebih banyak mengerti dan mengikuti pelajaran matematika dengan gembira, sehingga keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat bila pelajaran itu disajikan dengan baik dan menarik. Pembelajaran matematika diberikan dengan maksud

untuk menjelaskan dan mempertinggi mutu pelajaran. Hal tersebut digunakan juga untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pengajaran.

Peneliti mencermati bahwa masih adanya pembelajaran bersifat konvensional dalam pembelajaran matematika. Guru memberi penjelasan dan peserta didik mencatat disertai tanya jawab seperlunya serta dilanjutkan dengan latihan soal atau tugas. Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran masih sangat dominan, sehingga guru memegang kendali penuh, sedangkan peserta didik tidak banyak terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas VIII C SMP N 3 Colomadu, masih terdapat siswa yang tingkat keaktifan dan prestasi belajarnya masih rendah, antara lain:

1. Siswa yang menjawab pertanyaan hanya sebesar 23,53%
2. Siswa yang mau mengajukan pertanyaan, ide atau tanggapan hanya 8,82%.
3. Siswa yang berani maju ke depan kelas hanya sebesar 8,82%
4. Siswa yang mengerjakan soal latihan yang diberikan guru sebesar 47,06%
5. Banyak siswa yang berdiskusi dalam pembelajaran hanya 38,24%
6. Siswa yang lulus KKM hanya sebesar 32,35%
7. Siswa yang mendapatkan nilai diatas rata-rata kelas hanya sebesar 41,18%

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu adanya pengembangan metode pembelajaran kooperatif yang mampu melibatkan partisipasi atau peran serta peserta didik secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh guru. Peneliti dan guru sepakat untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* dan *superitem*. Berdasarkan pembelajaran kooperatif, peneliti ingin mengembangkan model tersebut untuk meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika yang akan berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik.

Menurut peneliti dan guru pelajaran matematika, kolaborasi model pembelajaran ini cukup baik dalam upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Selain merupakan inovasi penggunaan metode pembelajaran, kolaborasi model pembelajaran *mind mapping* dan *superitem* diterapkan dengan tujuan agar tercipta keharmonisan dalam proses pembelajaran yaitu interaksi antara peserta didik dengan guru dan antara peserta didik dengan peserta didik. Selain itu dengan cara seperti ini pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga mengakibatkan maksimalnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari latar belakang di atas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran *mind mapping* dan *superitem* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika pada pokok bahasan SPNLDV kelas VIII semester 1 SMP N 3 Colomadu tahun pelajaran 2010/2011.

B. Identifikasi Masalah

Pelaksanaan proses pembelajaran matematika masih banyak mengalami permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang dihadapi diantaranya adalah :

1. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan terhadap mata pelajaran matematika.
2. Proses pembelajaran yang masih monoton, tidak ada variasi dalam mengajar sehingga peserta didik kurang berminat dalam belajar matematika.
3. Rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dalam belajar matematika terutama dalam mengerjakan soal-soal latihan.
4. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah di perlukan dalam penelitian agar dapat tercapai sasaran yang dituju dan sesuai dengan tujuan peneliti. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka pembatsan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *mind mapping* dan *superitem* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik.

2. Peningkatan keaktifan dan prestasi peserta didik yang di batasi pada pokok bahasan SPNLDV (Sistem Persamaan Non Linier Dua Variabel)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* dan *superitem* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* dan *superitem* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik ?

E. Tujuan Penelitian

Melalui penerapan model pembelajaran *mind mapping* dan *superitem*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* dan *superitem*.
2. Peningkatan prestasi peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* dan *superitem*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai upaya peningkatan prestasi peserta didik dalam pembelajaran matematika.
- b. Penelitian dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran yang inovatif.
- c. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai fakta pembelajaran matematika yang menerapkan model pembelajaran *mind mapping* dan *superitem*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Meningkatkan prestasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

1. Sebagai masukan yang dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *mind mapping* dan *superitem* dalam rangka meningkatkan aktivitas peserta didik.

2. Meningkatkan profesionalisme

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif *mind mapping* dan *superitem* serta perkembangan peserta didik setelah menggunakan kolaborasi metode tersebut.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan penelitian yang sejenis.