

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, bagi peranannya di masa yang akan datang (Hamalik, 2007: 14). Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan, oleh karena itu proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri.

Pada negara-negara yang sudah berkembang ataupun yang sudah mengalami stabilitas politik dan agama, pendidikan menjadi perhatian penting bagi masyarakat. Indonesia misalnya, banyak pihak baik itu masyarakat ataupun generasi pelajar akhirnya menjadi bingung atau kecewa setelah mereka mengamati dan mengecap dunia pendidikan kita. Mereka telah mati-matian menempuh dan membiayai pendidikan, namun akhirnya tidak dapat bekerja menurut pengalaman serta lapangan yang ada.

Hal ini tentunya harus segera disadari oleh kalangan pendidik kita. Paradigma-paradigma lama dalam dunia pendidikan harus diubah. Paradigma yang lama antara lain guru memberikan pengetahuan-pengetahuan kepada siswa yang pasif. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal

(3DHC) serta mengadu siswa satu sama lain. Hal ini tidak bisa dibiarkan begitu saja. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa, sehingga apa yang dilakukan oleh siswa haruslah membuat mereka senang, bukan malah membuat mereka terbebani dan takut karena dibayangi oleh tuntutan-tuntutan mengejar nilai-nilai tes dan ujian yang tinggi.

Sejalan dengan perubahan paradigma dalam belajar, belajar tidak efektif jika anak duduk dengan manis di kelas sementara guru hanya berceramah di depan kelas, namun belajar saat ini memiliki kecenderungan dengan istilah belajar aktif (*Active Learning*). Belajar aktif merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan strategi pembelajaran melalui cara-cara belajar aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif. Untuk dapat mencapai hal tersebut, kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa. Belajar yang bermakna terjadi bila siswa berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajarinya.

Strategi pembelajaran yang juga sering dikembangkan akhir-akhir ini adalah strategi pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), yaitu strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Strategi pembelajaran *Cooperative Learning* akan membuat siswa merasakan saling ketergantungan positif, tanggung jawab

perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

Selain strategi pembelajaran yang digunakan, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi berprestasi. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan lebih mudah untuk mengikuti pelajaran, sedangkan siswa yang kurang mempunyai motivasi berprestasi cenderung lebih sulit untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Group Resume* dan *Bamboo Dancing* Ditinjau dari Motivasi Berprestasi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyaknya digunakan metode konvensional dalam pembelajaran.
2. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Kurangnya motivasi berprestasi siswa dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Group Resume* dan *Bamboo Dancing*.
2. Motivasi berprestasi siswa meliputi berorientasi kedepan, menyukai tanggung jawab pribadi, memerlukan umpan balik yang segera, dan tangguh.

D. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Group Resume* dan *Bamboo Dancing* terhadap prestasi belajar siswa?
2. Adakah pengaruh prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi berprestasi siswa?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran ditinjau dari motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Group Resume* dan *Bamboo Dancing* ditinjau dari motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Group Resume* dan *Bamboo Dancing* terhadap prestasi belajar matematika.
- b. Untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi berprestasi siswa.
- c. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran ditinjau dari motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai prinsip-prinsip untuk mengembangkan strategi pembelajaran dalam matematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa sebagai pengalaman dalam belajar matematika secara aktif dan kooperatif.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dikolaborasikan dengan peneliti yang lain dapat dimanfaatkan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kerja sama antar siswa dan prestasi belajar.