

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan kebutuhan sepanjang hayat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan dimanapun ia berada dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia luar, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Terapan dari proses pendidikan tersebut adalah proses belajar mengajar yang kemudian dikenal dengan istilah proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Dalam proses pembelajaran terjadi hubungan timbal balik (interaksi) antara guru dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru berperan sebagai pengajar atau

motivator dan fasilitator dalam belajar. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Situasi yang kondusif dapat membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan.

Pada kenyataannya situasi yang kondusif dalam kelas sulit untuk diwujudkan. Siswa selalu diposisikan sebagai pendengar ceramah dari guru dalam proses belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif dan malas tidak hanya pada mata pelajaran tertentu tetapi hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk matematika.

Matematika merupakan sarana berfikir ilmiah untuk menuju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang selama ini terus berkembang. Tetapi pada umumnya matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Kurang tertariknya siswa pada pembelajaran matematika dapat dikarenakan materinya yang terlalu sulit, penjelasan guru kurang jelas dan kurang menarik, kegiatan pembelajarannya membosankan, tidak menggunakan media yang menarik, dan sebagainya. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan motivasi yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah-masalah di atas, permasalahan yang peneliti temukan dalam pembelajaran matematika di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta setelah mengadakan observasi pendahuluan meliputi: 1. sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit, 2. siswa merasa malu dan takut untuk bertanya, mengemukakan ide dan mengerjakan soal di depan kelas jika tidak ditunjuk oleh guru dan hanya sebagian kecil siswa yang berani, 3. sebagian siswa masih ada yang ramai atau kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga siswa tidak bisa menjawab saat diberikan pertanyaan oleh guru, 4. siswa terkadang enggan mengerjakan soal yang mereka anggap sulit sehingga hanya menunggu jawaban dari teman lain yang mengerjakannya, 5. guru mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu adanya suatu usaha yang lebih dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika. Pemilihan pendekatan pembelajaran merupakan faktor yang mempunyai andil sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran matematika. Pendekatan pembelajaran diperlukan untuk memperkecil kesulitan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap antusias siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu pemanfaatan berbagai media pembelajaran juga dirasa perlu

untuk dilakukan. Dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat merubah cara pandang siswa terhadap matematika, sehingga berdampak pada keaktifan dan motivasi belajar siswa semakin meningkat. Salah satunya dengan penggunaan pendekatan pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer.

Pendekatan pembelajaran TPS merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif sederhana. Pendekatan TPS memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari pendekatan TPS adalah optimalisasi partisipasi siswa. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik TPS ini memberi kesempatan sedikitnya delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Anita Lie, 2005: 57). Melalui pendekatan TPS diharapkan proses pembelajaran akan berhasil sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penyampaian materi oleh guru dalam proses pembelajaran dalam bentuk presentasi. Dengan adanya komputer multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam, bergerak dan unik diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk mau belajar dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Oleh karena itu sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *microsoft office powerpoint*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Peningkatan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian siswa masih memandang bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga secara tidak langsung berpengaruh pada proses pembelajaran matematika.
2. Keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar masih rendah.
3. Metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai dan tepat yang memungkinkan kedudukan dan fungsi guru lebih dominan.
4. Penggunaan antara metode dan media pembelajaran kurang terjadi pada proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Model pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan TPS dengan memanfaatkan *microsoft office powerpoint* sebagai media pembelajarannya.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikhususkan pada keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, keaktifan siswa dalam mengemukakan ide atau gagasan dan keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.
3. Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dikhususkan pada kemauan siswa untuk memperhatikan penjelasan guru, semangat siswa untuk belajar mandiri dalam kelas dan antusias siswa untuk mengerjakan tugas rumah tepat waktu.
4. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah ada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan TPS dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta?

2. Apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan TPS dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai tujuan yaitu untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan TPS dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada pembaca dalam pembelajaran matematika terutama dalam usaha meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan TPS dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

b. Bagi guru

1) Memberikan masukan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar matematika.

2) Memberikan wawasan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman menulis karya ilmiah dan memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TPS dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer.