

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan merupakan kebutuhan yang penting bagi manusia dalam kehidupan yang terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan kebudayaan dan peradaban. Pendidikan adalah kunci bagi masa depan bangsa Indonesia. Dengan pendidikan, setiap individu dapat meningkatkan kualitas keberadaannya dan mampu berpartisipasi dalam gerak pembangunan karena pendidikan menanamkan hasrat ingin tahu, eksploratif, berpikir kreatif, bukan sekedar memori salah dan benar. Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan dapat dijadikan manusia sebagai alat untuk mengembangkan diri dan memperdayakan potensi alam serta lingkungan.

Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Guru dalam pembelajaran merupakan faktor kesuksesan setiap usaha pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan

menciptakan suasana yang mendorong siswa aktif untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Pentingnya peran guru dalam pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang menarik. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang sangat perlu pemahaman konsep.

Afifkrenz (2009) menyatakan bahwa Matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi matematika. Pada mata pelajaran matematika diperlukan pemahaman konsep di mana ini merupakan langkah awal yang diambil untuk melangkah pada tahap aplikasi dalam perhitungan matematika. Namun banyak siswa belum menguasai konsep dari materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran karena pada umumnya strategi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah strategi yang hanya terfokuskan pada pemindahan ilmu dari guru ke siswa sehingga siswa menjadi pasif.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas yaitu salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif. Menurut Hisyam Zaini (2007: xvi) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan diantaranya *Learning Starts With A Question (LSQ)* dan *Prediction Guide*.

Strategi *Learning Starts With A Question* (LSQ) merupakan strategi pembelajaran aktif di mana dalam setiap pembelajaran diawali dengan sebuah pertanyaan. Strategi LSQ menitik beratkan pada kemampuan siswa untuk bertanya. Siswa diharuskan mempelajari materi yang diberikan oleh guru kemudian membuat pertanyaan untuk materi yang belum jelas. Strategi ini menuntut siswa untuk aktif bertanya dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat membantu siswa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan guru serta teman-temannya dalam belajar dan mendukung siswa untuk lebih mandiri dan kreatif dalam belajar khususnya belajar matematika.

Sedangkan strategi *Prediction Guide* merupakan strategi pembelajaran aktif dimana selama penyampaian materi siswa dituntut mencocokkan prediksi-prediksi mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru. Strategi *Prediction Guide* dapat memberikan arah belajar siswa lebih berpikir logis dan menarik karena siswa diminta untuk menerka hal-hal yang ada dalam suatu topik di mana siswa belum tahu secara mendalam isi dari topik tersebut. Hal ini dapat mendukung siswa untuk berpikir kreatif dalam mempelajari suatu materi matematika yang sebagian besar siswa menganggap matematika adalah momok.

Keberhasilan proses belajar mengajar sering dikaitkan dengan motivasi berprestasi siswa. Motivasi berprestasi diharapkan dapat memberikan arah aktivitas yang dipilih serta intensitas keterlibatan seseorang dalam suatu aktivitas terutama aktivitas belajar matematika. Matematika merupakan ilmu yang kompleks. Untuk mempelajari matematika diperlukan

suatu *drive* yang ada dalam diri siswa sebagai penggerak dirinya untuk belajar matematika. *Drive* itu diharapkan dapat memberikan semangat dan keyakinan siswa untuk berhasil dalam belajar yang nantinya akan mengarah pada usaha dan harapan untuk meraih prestasi belajar matematika. Oleh karenanya dengan adanya motivasi berprestasi dalam diri siswa dapat mendukung dirinya untuk bersikap kreatif dan bertanggung jawab dalam mempelajari materi matematika dengan harapan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari kondisi sebelumnya di mana hasil yang ingin dicapai tentunya adalah prestasi belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis mengadakan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran aktif *Learning Starts With A Question* (LSQ) dan *Prediction Guide* Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi berprestasi siswa bukan hanya besumber pada kurangnya kemampuan siswa, tetapi bisa ditentukan oleh adanya kelemahan dari strategi pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi prestasi belajar.
3. Adanya kemungkinan perbedaan prestasi belajar siswa disebabkan karena perbedaan motivasi berprestasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam mengadakan penelitian dapat seefektif dan seefisien mungkin, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai matematika siswa yang diperoleh dari evaluasi belajar yang diberikan guru.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif *Learning Starts With A Question* (LSQ) untuk kelas eksperimen dan strategi pembelajaran *Prediction Guide* untuk kelas kontrol. Strategi pembelajaran aktif *Learning Starts With A Question*

(LSQ) yaitu strategi pembelajaran yang dalam setiap pembelajarannya diawali dengan pertanyaan. Sedangkan strategi pembelajaran aktif *Prediction Guide* merupakan strategi pembelajaran di mana siswa dituntut untuk mencocokkan perkiraan-perkiraannya dengan materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran.

3. Motivasi berprestasi matematika siswa meliputi : semangat belajar matematika, tekun dan ulet belajar matematika, senang bekerja sendiri, yakin terhadap hasil pekerjaan sendiri, melakukan kegiatan sebaik-baiknya, mempunyai tanggung jawab pribadi, berusaha bekerja kreatif, berusaha mencapai cita-cita, menetapkan nilai matematika yang akan dicapai atau menetapkan standar unggulan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan efek antara strategi pembelajaran *Learning Starts With A Question* (LSQ) dan strategi pembelajaran *Prediction Guide* terhadap prestasi belajar matematika?
2. Adakah perbedaan efek antara motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar matematika?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan efek antara strategi pembelajaran *Learning Starts With A Question* (LSQ) dan strategi pembelajaran *Prediction Guide* terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mengetahui perbedaan efek motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.

- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dan *Prediction Guide* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi berprestasi siswa serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran yang tepat.