

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan yang baik diharapkan terjadi agar manusia dapat mengalami perubahan dalam kehidupannya, perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, dan masyarakat merupakan beberapa tujuan yang nantinya diharapkan timbul melalui proses pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rubiyanto, dkk, 2004: 1).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, pelaksanaan pendidikan perlu ditingkatkan, baik pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan non formal diantaranya pendidikan keluarga, sementara pendidikan formal diantaranya adalah pendidikan di sekolah. Pendidikan formal diharapkan memberikan kontribusi yang cukup besar pada seseorang dalam kemampuan akademis. Hal ini karena pada umumnya pendidikan formal melalui jalur sekolah, ditunjuk untuk mempersiapkan lulusannya agar dapat hidup dalam masyarakat dan berpotensi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi ataupun siap kerja. Dalam upaya mencapai

harapan tersebut, serangkaian kebijakan dan perbaikan dibidang pendidikan khususnya pembelajaran semakin dikembangkan.

Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan di Indonesia sering mengalami pasang surut. Berbagai kendala dan hambatan banyak muncul dalam bidang pendidikan, yaitu hambatan dari dalam maupun luar. Permasalahan banyak yang berawal dari dalam dunia pendidikan itu sendiri. Tenaga pendidik, siswa, kurikulum, dan fasilitas, serta metode dan metode pembelajaran yang digunakan merupakan beberapa hal yang sering menimbulkan permasalahan di dunia pendidikan Indonesia. Tenaga pendidik yang kurang profesional menjadi satu masalah yang harus segera diperbaiki. Metode pembelajaran yang kurang tepat disertai dengan tenaga pendidik yang kurang profesional tentunya akan menghambat harapan dan tujuan awal dari adanya pendidikan. Pemerintahpun juga turut serta berperan dalam munculnya masalah ini, diawali dengan seringnya terjadi perubahan kurikulum, mahalnya biaya pendidikan, sampai penyediaan fasilitas yang kurang optimal. Masalah ini akan semakin diperkuat dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kurang berpartisipasi aktif dalam mensukseskan tujuan pendidikan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi pendidikan di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan sudah diajarkannya matematika di setiap jenjang pendidikan. Sejak mulai Sekolah Dasar (SD) bahkan Taman Kanak – kanak (TK) sampai jenjang Perguruan Tinggi (PT), matematika selalu diajarkan. Fakta ini diperkuat dengan turut sertanya

matematika dalam salah satu mata pelajaran yang di ujikan pada Ujian Nasional (UN).

Hakekat matematika adalah belajar konsep, sehingga belajar matematika memerlukan cara-cara khusus dalam belajar dan mengajarkannya. Belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dengan guru. Seorang guru berusaha untuk mengajar dengan sebaik-baiknya, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik sesuai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat keaktifan serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi keaktifan serta prestasi belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar tentunya juga didukung oleh pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

Belajar materi himpunan adalah belajar konsep, tidak terdapat banyak rumus dalam materi ini. Belajar materi himpunan membutuhkan pemahaman konsep yang baik. Pemahaman tentang matematika lebih luas akan mempermudah siswa dalam mempelajari himpunan. Hal ini dapat dibuktikan misalnya siswa dihadapkan pada suatu permasalahan seperti definisi bilangan prima, bilangan bulat, faktor prima, dan lain lain. Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut siswa terlebih dahulu dituntut untuk dapat mendefinisikan hal – hal tersebut. Pemahaman konsep yang baik akan mempengaruhi prestasi belajar matematika pada materi himpunan.

Terkait dengan masalah di atas, di SMP Negeri 1 Eromoko masih banyak siswa yang kurang dapat mengaplikasikan dengan baik materi himpunan. Banyak konsep yang seharusnya sudah dikuasai sebelumnya, masih belum dipahami. Misalnya mendefinisikan tentang berbagai macam bilangan, faktor-faktor prima, dan sebagainya. Hal ini tentunya akan mempersulit siswa dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan definisi – definisi di atas. Fakta ini jelas akan mempengaruhi kondisi atau situasi belajar mengajar di dalam kelas. Hubungan interaksi aktif yang seharusnya terjadi antara guru dengan murid atau sebaliknya kurang dapat terwujud dengan baik. Misalkan guru sedang menerangkan tentang contoh himpunan berkaitan dengan konsep bilangan, siswa kurang cepat dalam menangkap apa yang disampaikan guru. Guru harus menerangkan kembali materi bilangan agar pembelajaran dapat berjalan kembali. Akibatnya pembelajaran kurang berjalan dengan lancar dan perhatian siswa dalam materi himpunan kurang terfokus.

Pembelajaran di SMP Negeri 1 Eromoko ditemukan keragaman masalah, salah satunya tentang rendahnya keaktifan siswa. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut: 1) Para siswa jarang mengajukan pertanyaan. Ini ditunjukkan dengan hasil yang diperoleh dari observasi awal yaitu keaktifan siswa sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 17,50%. 2) Kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas dan menjawab pertanyaan sebelum dilakukan tindakan sebesar 27,50%. 3)

Kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok 27,50%. Prestasi belajar sesuai KKM sebelum dilakukan tindakan juga rendah yaitu sebesar 40,51%.

Permasalahan di atas menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Eromoko masih perlu diperbaiki. Pembelajaran seharusnya bukan hanya sekedar proses mentransfer ilmu saja, tetapi dituntut agar terjadi interaksi aktif antar komponen dalam pembelajaran, seperti siswa, guru, fasilitas, dan lingkungan. Metode pembelajaran matematika yang tepat akan memperbaiki kegiatan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa, bukan dominasi guru. Metode pembelajaran yang diterapkan diharapkan merupakan suatu cara yang menarik dan dapat memicu keaktifan yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar, terutama dalam pembelajaran matematika.

Metode pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu model pembelajaran aktif. Pada dasarnya, pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif. Menurut Mel Siberman(2007: 2), belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan metode pembelajaran yang komperhensif. Belajar aktif meliputi bernagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas – aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Peserta didik dituntut sebagai subjek sekaligus objek dalam pembelajaran. Salah satu

model pembelajaran yang ada adalah menggabungkan dua metode yakni *active knowledge sharing* dan *learning tournament*.

*Active knowledge sharing* merupakan cara yang bagus untuk menarik perhatian peserta didik kepada materi pelajaran. Pengetahuan siswa juga dapat diketahui dan ditingkatkan melalui metode pembelajaran ini. Mel Siberman (2007: 82) menyebutkan bahwa metode *active knowledge sharing* ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik. Metode ini dapat bekerja dengan materi pelajaran matematika yang lain, maupun materi pelajaran lain.

*Learning Tournament* merupakan salah satu dari cara belajar dengan bekerja sama atau *cooperative learning*. Belajar aktif dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan diskusi kelompok dalam skala kecil. Melalui kerja sama ini, siswa diharapkan mampu untuk bertukar pengetahuan, pandangan dan keahlian. *Learning tournament* merupakan suatu bentuk yang disederhanakan dari *Teams Games-Tournament*. Teknik ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawannya. Teknik ini juga menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam – macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas (Mel Siberman, 2007: 159). Teknik ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian apakah kombinasi metode pembelajaran aktif *active knowledge sharing* dan *learning tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar

matematika pada materi himpunan siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Eromoko semester II.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang, di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah implementasi kombinasi metode *active knowledge sharing* dan *learning tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar materi himpunan pada siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Eromoko?
2. Apakah implementasi kombinasi metode *active knowledge sharing* dan *learning tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi himpunan pada siswa kelas VIIIE SMP Negeri 1 Eromoko?

## **C. Tujuan Penelitian**

M. Hariwijaya dan Triton PB (2008: 50) mengemukakan bahwa tujuan penelitian merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh peneliti sebelum melakukan penelitian dan mengacu pada permasalahan. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar materi himpunan melalui kombinasi metode *active knowledge sharing* dan *learning tournament* yang meliputi keaktifan siswa dalam bertanya, mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas dan menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

2. Untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi himpunan melalui kombinasi metode *active knowledge sharing* dan *learning tournament* dengan pencapaian pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari sama dengan 70.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman mengenai pembelajaran di kelas, serta untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi himpunan.
- b. Bagi Guru, agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SMP dengan menggunakan kombinasi metode pembelajaran *active knowledge sharing* dan *learning tournament*.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika dan peningkatan kualitas tenaga pengajar maupun peserta didik.
- d. Bagi Penulis, dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam penerapan metode pembelajaran kombinasi antara *active knowledge sharing* dan *learning tournament* dan mengetahui kelebihan serta kekurangan dari pembelajaran ini.