

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan seorang guru sangat penting, guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami siswa dengan baik sehingga matematika menjadi pelajaran yang diminati dan dikuasai oleh siswa. Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pelajaran matematika. Siswa diharapkan benar-benar aktif dalam belajar matematika, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran. Suatu konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan melalui langkah-langkah dan prosedur yang tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil pengamatan kelas yang dilakukan oleh guru kelas selama ini sebagian besar siswa-siswa kelas IV SD Negeri Wirogunan 01 Kartasura ini memiliki keaktifan belajar matematika yang rendah. Dari sejumlah 25 siswa yang mengajukan pertanyaan hanya sebanyak 2 siswa, siswa yang mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas sebanyak 4 siswa, siswa yang mengemukakan pendapat atau ide sebanyak 3 siswa, siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebanyak 5 siswa, dan menyanggah atau menyetujui ide teman sebanyak 6 siswa. Biasanya guru menjelaskan dan siswa hanya duduk dan mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi membosankan.

Dalam proses pembelajaran matematika seharusnya guru matematika mengerti bagaimana memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi. Guru mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku pembelajaran yang positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, prestasi belajar yang dicapai siswa masih rendah.

Seorang guru bertugas untuk menyajikan sebuah pelajaran dengan tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien. Hal ini dilakukan dengan terlebih dahulu memiliki pendekatan atau strategi pembelajaran yang tepat. Guru terus berusaha menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya adalah menerapkan strategi pembelajaran yaitu strategi *genius learning*.

Genius Learning adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. Upaya peningkatan ini dicapai dengan menggunakan

pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak, cara kerja memori, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, gaya belajar, *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya. Dasar *genius learning* adalah metode *accelerated learning* atau cara belajar cepat. Di luar negeri metode ini dikenal dengan beragam nama, seperti *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, *super learning*, *efficient and effective learning*.

Pada dasarnya strategi *genius learning* akan membantu siswa untuk membahas materi pembelajaran matematika yang diajarkan. Pada akhirnya siswa lebih tertarik untuk mempelajari matematika, sehingga akan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan strategi *genius learning* dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas IV SD Wirogunan 01 Kartasura.

B. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah: "Apakah penerapan strategi *genius learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika?"

C. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: "Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi *genius learning*".

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan manfaat pada pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pembelajaran matematika utamanya dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada strategi pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran matematika melalui strategi *genius learning*.
- b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru atau calon guru untuk memilih strategi dalam mengajar matematika.
 - 2) Membantu guru matematika dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
 - 3) Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru matematika, sebagai salah satu alternatif pembelajaran.
- c. Bagi Siswa
 - 1) Bagi siswa terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika.
 - 2) Menumbuhkan semangat belajar siswa dan memperbaiki konsep pemahaman siswa dalam menghitung FPB dan KPK.

E. Definisi Operasional Istilah

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pola umum pembelajaram guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran . Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan kepada karakteristik abstrak dari rentetan perbuatan guru dan siswa dalam suatu peristiwa pembelajaran. Sedangkan rentetan

perbuatan guru dan siswa dalam suatu peristiwa pembelajaran aktual tertentu, dinamakan prosedur intruksional.

2. *Genius Learning*

Genius Learning adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran. Di luar negeri metode ini dikenal dengan beragam nama, seperti *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, *super learning*, *efficient and effective learning*. Langkah-langkah pembelajaran dengan *genius learning* adalah:

1) Suasana Kondusif

Proses ini guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya.

2) Hubungkan

Pada tahap ini yaitu menghubungkan antara apa yang akan dipelajari dengan apa yang telah diketahui oleh siswa dan apa yang akan dapat dimanfaatkan oleh siswa dari informasi yang akan dipelajarinya.

3) Gambaran Besar

Guru harus memberikan gambaran besar (*big picture*) dari keseluruhan materi yaitu memberikan ringkasan dari apa yang akan dipelajari dengan memberikan kata-kata kuncinya.

4) Tetapkan Tujuan

Pada tahap inilah proses pembelajaran baru dimulai, hasil yang akan dicapai pada akhir sesi harus dijelaskan dan dinyatakan oleh siswa dengan menggunakan bahasa siswa itu sendiri.

5) Pemasukan Informasi

Pada tahap ini, informasi yang akan diajarkan harus disampaikan dengan melibatkan berbagai gaya belajar dan menggunakan strategi yang berbeda sesuai dengan situasinya.

6) Aktivasi

Proses aktivasi merupakan proses yang membawa siswa kepada satu tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan.

7) Demonstrasi

Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan ujian. Hanya bedanya, dalam lingkaran sukses *genius learning*, guru langsung menguji pemahaman siswa pada saat itu juga.

8) Ulangi dan Jangkarkan

Lakukan pengulangan dan penjangkaran pada akhir setiap sesi dan sekaligus membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat.

3. Meningkatkan

Pada penelitian ini yang dimaksudkan meningkatkan adalah usaha untuk menjadikan lebih baik sesuai dengan kondisi yang dapat diciptakan melalui pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada pelajaran matematika guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan adalah melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika dalam kegiatan pemecahan masalah, di mana siswa sebagai subyek didik. Keaktifan siswa yang diketahui dari lima indikator yaitu keaktifan mengajukan pertanyaan, keaktifan mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas, keaktifan mengemukakan ide atau pendapat, keaktifan menjawab pertanyaan, dan keaktifan menyanggah atau menyetujui ide teman.