

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses globalisasi merupakan keharusan sejarah yang tidak mungkin dihindari. Bangsa dan Negara akan dapat memasuki era globalisasi dengan tegar apabila memiliki pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan, terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang berlangsung di ruang – ruang kelas.

Menurut Undang – Undang RI No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru memegang peranan yang sangat penting.

Guru adalah kreator proses pembelajaran. Ia adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide – ide kreativitasnya dalam batas – batas norma yang ditegakkan secara konsisten dan sekaligus guru guru berperan sebagai model bagi siswa. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru atas perkembangan masyarakatnya akan mengantarkan para siswa agar dapat

berpikir untuk menciptakan masa depan yang lebih baik. Agar dapat mengikuti perkembangan maka guru dituntut memiliki berbagai ketrampilan dalam mengajar. Namun, hal tersebut jelas berat bagi guru. Dalam praktik pembelajaran di kelas guru banyak menghadapi hambatan dan permasalahan. Maka kemampuan untuk menyikapi dan mengatasi permasalahan ini perlu dimiliki oleh guru sebagai praktisi pendidikan yang terjun langsung berinteraksi dengan siswa.

Matematika sebagai mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi juga memiliki nilai dan karakteristik tertentu. Nilai dan karakteristik dapat diketahui dari hakekatnya. Hakekat Matematika kemudian menjadi salah satu tujuan pendidikan matematika. Pendidikan matematika bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan terampil serta cakap menyikapinya. Dalam pembelajaran matematika siswa dilatih dan diajarkan bagaimana cara berpikir yang sistematis, logis, kritis, dan kreatif dalam mengomunikasikan gagasan atau dalam pemecahan masalah matematika. Namun kenyataan di lapangan berkata lain, pelajaran matematika sering kali diajarkan tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Banyak siswa mempelajari matematika dengan menghafal, tanpa adanya pemahaman dari guru kepada siswa. Guru aktif mentransfer pengetahuan yang sudah jadi ke pikiran siswa, sedangkan siswa pasif dan menuruti saja apa yang disampaikan guru, tidak bersikap kritis bahkan berusaha menghafalkan semua konsep, rumus dan prosedur. Akibatnya, siswa

hanya menjadi tukang tulis yang rajin dan tukang hafal yang tidak memahami apa yang telah dihafal. Siswa hanya menjadi seorang konsumen yang kurang kreatif dan inovatif.

Proses pembelajaran tersebut tercermin dalam proses pembelajaran di kelas VIII di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. Selama proses pembelajaran yang terjadi di kelas, suasana kelas terlihat sepi, banyak siswa terlihat pasif ketika guru melontarkan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab. Jarang sekali siswa terlihat berani untuk mengemukakan pendapat atau sekedar memberi komentar terhadap kesalahan guru dalam mengajar. Siswa lebih suka diam dan menyalin apa yang ditulis oleh guru di papan tulis dan mengerjakan latihan soal di meja masing – masing. Walaupun kadang – kadang siswa melakukan diskusi kelompok, namun beberapa siswa masih kurang semangat. Kebanyakan dari mereka masih menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan tidak menyenangkan. Terutama saat mempelajari tentang materi keliling dan luas lingkaran.

Kondisi siswa tersebut, didukung dengan kurangnya variasi guru dalam mengajar. Guru masih kurang mengembangkan metode belajar yang dapat membuat siswa senang. Materi yang terlalu banyak dan harus disampaikan semuanya kepada siswa, membuat guru tidak mau ambil pusing dengan teknik pembelajaran. Tujuan utama guru adalah materi pelajaran dapat disampaikan semuanya kepada siswa. Guru lupa bahwa siswa bukanlah seorang konsumen yang bisa mengkonsumsi semua dari apa yang diberikan

tanpa mengetahui apa yang dikonsumsi. Proses pembelajaran seperti ini yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif dan menjadikan siswa kurang kreatif. Oleh karena itu tugas guru haruslah menciptakan agar siswa dapat belajar efektif tanpa mencoba memaksa siswa.

Adanya permasalahan tersebut, menuntut guru untuk melakukan sebuah usaha perbaikan atau tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah pendekatan *Accelerated Learning*.

Accelerated Learning adalah konsep pembelajaran terpadu yang mengupayakan demekanisasi (tidak berlangsung secara mekanis), membuat belajar menjadi manusiawi kembali, serta membuat proses belajar yang berpusat pada siswa. Dengan pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam proses belajar. *Accelerated Learning* merupakan panduan guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan efektif. Dengan berbagai metode dan gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, diharapkan dapat menggugah sepenuhnya kemampuan belajar yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa. Sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Pendekatan *Accelerated Learning*, menurut penulis dapat dijadikan sebagai alternatif yang tepat untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas dan

Efektivitas Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Accelerated Learning* Pada Pokok Bahasan Luas dan Keliling Lingkaran.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Adanya dilema bagi siswa karena matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipelajari, dipahami dan dimengerti.
2. Masih rendahnya kreativitas dalam pembelajaran matematika.
3. Kurang efektifnya metode yang digunakan oleh guru selama ini dalam pembelajaran matematika.
4. Penggunaan metode pembelajaran mempengaruhi kreativitas dan efektivitas dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan difokuskan pada usaha-usaha yang dilakukan guru maupun siswa dalam menerapkan pendekatan *Accelerated Learning*, yaitu konsep pembelajaran terpadu yang mengupayakan demekanisasi (tidak berlangsung secara mekanis), membuat belajar menjadi manusiawi kembali, serta membuat proses belajar yang berpusat pada siswa dengan menjalankan prinsip-prinsip, antara lain : pembelajaran menyeluruh, pembelajaran dengan berkreasi, kolaborasi, pembelajaran pada berbagai tingkat simultan, pembelajaran dalam konteks, pembelajaran dengan emosi positif, dan pembelajaran dengan pencitraan untuk meningkatkan kreativitas dan

efektivitas dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta terutama pada pokok bahasan luas dan keliling lingkaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Accelerated Learning* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.
2. Bagaimana meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Accelerated Learning* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, mengetahui dan mendiskripsikan tentang :

1. Peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Accelerated Learning* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.
2. Peningkatan efektivitas dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Accelerated Learning* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang:

- a. Peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Accelerated Learning*
- b. Peningkatan efektivitas dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Accelerated Learning*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai motivasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam belajar matematika.

b. Bagi peneliti dan calon guru

Dapat mempersiapkan diri dalam mengantisipasi masalah-masalah yang akan dihadapi nanti untuk terjun ke dunia pendidikan.

c. Bagi guru

Merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini memberi sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.

e. Bagi peneliti berikutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan atau dikembangkan lebih lanjut serta sebagai referensi terhadap penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sejenis.