

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan kegiatan yang telah berlangsung seumur dengan manusia, artinya sejak adanya manusia telah terjadi usaha-usaha pendidikan dalam rangka memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk dapat hidup dalam masyarakat dan lingkungannya. Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak didik yang bertujuan pada pendewasaan anak itu.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) dikatakan berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan bergantung pada beberapa hal antara lain guru, siswa, manajemen, kurikulum, lingkungan, masyarakat, serta tak kalah pentingnya adalah sarana prasarana. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar dikatakan sukses dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar dari target yang telah ditentukan.

SMP Negeri 3 Sawit merupakan salah satu SMP negeri di kabupaten Boyolali. SMP Negeri 3 Sawit memiliki 18 ruang kelas dan tiap kelas terdiri dari 30 peserta didik. Sebagian besar orang tua dari peserta didik bekerja sebagai buruh dan petani. Bahkan banyak peserta didik yang berasal dari keluarga yang kurang mampu. Oleh karena itu, pihak SMP Negeri 3 Sawit tidak memungut biaya yang terlalu besar untuk membayar uang

gedung/pembangunan. Akibatnya sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar menjadi terhambat dan media pembelajaran yang digunakan terbatas.

Sebagian besar siswa SMP Negeri 3 Sawit menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati. Mereka memandang matematika sebagai sesuatu yang sulit dan membebani, bahkan sebagian diantaranya memandang matematika adalah momok yang senantiasa menghadirkan ketegangan. Suasana trauma terhadap mata pelajaran matematika ini sangat jelas pada perilaku siswa SMP Negeri 3 Sawit ketika mengikuti pelajaran matematika. Banyak siswa yang gelisah, minta izin ke kamar kecil, tidak memperhatikan penjelasan guru, bersikap pasif, dan sering melakukan perbuatan yang membuat suasana kelas tidak kondusif. Kondisi ini sangat berpengaruh terhadap daya serap siswa pada pokok bahasan yang sedang dipelajari.

Garis singgung persekutuan dua lingkaran merupakan salah satu pokok bahasan matematika di kelas VIII semester genap. Pokok bahasan ini terasa sulit dipahami oleh siswa, terutama pada penyelesaian soal. Akibatnya sebagian besar siswa belum tuntas belajar dan rata-rata nilai ulangan harian mereka masih kurang dari 6,5.

Pada saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, ditemukan keragaman masalah sebagai berikut: pembelajaran terpusat pada guru, minat siswa dalam mengikuti pelajaran masih belum nampak, para siswa jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru sering meminta siswa untuk bertanya,

kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan ide/gagasan, siswa takut salah saat menjawab pertanyaan/soal dari guru, dan masih rendahnya prestasi belajar matematika siswa. Sehingga dalam pembelajaran matematika pokok bahasan garis singgung persekutuan dua lingkaran perlu diterapkan metode pembelajaran *Laps Heuristic*.

Metode tersebut bertujuan menyederhanakan masalah agar membantu siswa menemukan ide dalam pemecahan masalah. Jerome A. Chavez (2007) mengemukakan bahwa penggunaan heuristik sebagai pendekatan untuk pemecahan masalah sangat signifikan. Heuristik dapat membantu siswa dalam pemahaman masalah, rencana pemecahan masalah, solusi pemecahan masalah, dan pengecekan. *LAPS (Learning Activities and Problem Solving)* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan heuristik, dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pemecahan masalah/soal matematika.

Pada pembelajaran dengan metode *Heuristic*, siswa dituntut berpikir secara divergen, menyebar ke beberapa target sekaligus. Menurut Margono dalam Arfian Arif Kurniawan (2010) pada pembelajaran menggunakan metode Heuristik, guru pertama-tama mengarahkan siswa pada sejumlah data atau informasi tertentu. Kemudian siswa dipancing untuk menemukan kesimpulan-kesimpulan tentang pokok bahasan yang sedang berlangsung. Sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk berimajinasi dan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan penerapan metode pembelajaran *Laps Heuristic* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sawit semester genap. Melalui metode pembelajaran *Laps Heuristic* diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan soal matematika dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat tercapai prestasi belajar matematika yang maksimal.

B. Pembatasan Masalah

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

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Laps Heuristic*. Metode tersebut dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pemecahan masalah/soal matematika, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk berimajinasi dan berpikir kreatif.
2. Kepercayaan diri siswa meliputi: keberanian mengajukan pertanyaan, keberanian mengemukakan ide/gagasan, keberanian mengerjakan soal di depan kelas, dan kemampuan menjawab pertanyaan/soal dari guru.
3. Prestasi belajar dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika pokok bahasan garis singgung persekutuan dua lingkaran yang dilakukan pada tiap akhir putaran.
4. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Sawit.

C. Perumusan Masalah

Beberapa rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Sawit pada semester genap tahun pelajaran 2010/2011 setelah pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *Laps Heuristic*?
2. Apakah terdapat peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Sawit pada semester genap tahun pelajaran 2010/2011 setelah pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *Laps Heuristic*?

D. 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 penelitian ini, antara lain:

1. Untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Sawit pada semester genap tahun pelajaran 2010/2011 setelah pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *Laps Heuristic*.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Sawit pada semester genap tahun pelajaran 2010/2011 setelah pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *Laps Heuristic*.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap hasil penelitian dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu terutama pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *LAPS (Learning Activities and Problem Solving) Heuristic*. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan prinsip-prinsip strategi pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa terbiasa belajar atas kemauan sendiri.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Siswa terbiasa memecahkan masalah, sehingga siswa tidak lagi menganggap matematika sulit.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bahwa metode pembelajaran *LAPS (Learning Activities and Problem Solving) Heuristic* dapat digunakan sebagai alternatif upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan soal matematika, serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat.

d. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan metode pembelajaran *LAPS (Learning Activities and Problem Solving) Heuristic*.