

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan suatu bangsa erat sekali hubungannya dengan masalah-masalah pendidikan. Pendidikan merupakan wadah kegiatan sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Marsigit menyatakan ahli-ahli kependidikan telah menyadari bahwa mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan praktek pembelajarannya, sehingga peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara nasional (Sutama, 2000:1).

Matematika merupakan salah satu dari bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat dilihat dari waktu jam pelajaran di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dalam proses belajar mengajar pada umumnya guru menyadari bahwa matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh banyak siswa.

Meskipun matematika mempunyai jam pelajaran yang lebih banyak, namun kenyataannya menunjukkan bahwa matematika saat ini merupakan mata pelajaran yang masih dianggap menakutkan bagi sebagian besar siswa.

Mereka beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, hal ini menyebabkan siswa takut dan malas untuk mempelajarinya. Belajar matematika sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan mengasyikkan tetapi hal ini ada kalanya akan terbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan, menjenuhkan bahkan membosankan bila ternyata yang menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri VII Purwodadi ini juga ditemukan keragaman masalah tentang rendahnya keaktifan siswa yang meliputi: 1) kurangnya minat para siswa dalam mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham, 2) kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas, 3) siswa merasa takut dalam mengemukakan idenya, 4) rendahnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya aktifitas belajar matematika di SMP Negeri VII Purwodadi. Faktor-faktor tersebut meliputi, guru matematika yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan, kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, menganggap matematika adalah suatu yang sudah jadi, penyampaian materi cenderung monoton dan kurang bervariasi, materi yang bersifat abstrak dan kompleks, kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, pengaruh siswa lain yang malas belajar, dan dominasi guru dalam proses pembelajaran masih tinggi.

Faktor dominan yang menyebabkan rendahnya keaktifan belajar siswa SMP Negeri VII Purwodadi adalah guru matematika yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika dan guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya keaktifan belajar matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika adalah menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat merangsang untuk keaktifan dalam belajar di kelas adalah *Active learning* atau belajar aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif dapat membantu mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain. Peserta didik mampu memecahkan masalahnya sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan, dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus mereka capai.

Tipe pendekatan pembelajaran aktif sangat banyak, salah satu diantaranya adalah pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural*. *Konstruktivisme Sosiokultural* adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri, masyarakat dan lingkungan (Paul Suparno, 1996: 11). Pendekatan

*konstruktivisme Sosiokultural* didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari melalui peran dan keaktifan individu, masyarakat dan lingkungan dalam proses pembentukan pengetahuan.

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* adalah memotifasi siswa dengan memberikan beberapa soal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan, dalam bentuk pretest. Kemudian meminta siswa untuk memperhatikan materi yang ada pada buku pegangan serta menyuruh siswa untuk mendiskusikan dengan temannya. Dari jawaban siswa kemudian ditransformasikan dan dibahas bersama-sama. Selanjutnya siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan tentang materi yang telah dibahas.

Keunggulan dari pendekatan *Konstruktivisme Sosiokultural* adalah merupakan pendekatan untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas dan menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas, menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa bertanggung jawab dan memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan dan membantu siswa untuk mengekspresikan gagasan dan mengkomunikasikan ide ilmiah sesuai sub topik materi yang mereka dapat. Selain itu, pendekatan ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman dan lingkungan.

Pendekatan *Konstruktivisme Sosiokultural* merupakan pendekatan pembelajaran yang cukup menyenangkan ketika digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan melalui pendekatan ini.

## **B. Perumusan Masalah**

1. Adakah peningkatan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran matematika melalui pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* di SMP Negeri VII Purwodadi?
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* di SMP Negeri VII Purwodadi?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan tentang:

- a. Peningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri VII Purwodadi.
- b. Peningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di SMP Negeri VII Purwodadi.

## 2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan tentang:

- a. Peningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VII pada pokok bahasan segiempat dan segitiga dengan pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* di SMP Negeri VII Purwodadi.
- b. Peningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII pada pokok bahasan segiempat dan segitiga dengan pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* di SMP Negeri VII Purwodadi .

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan keilmuan tentang:

- a. Penerapan pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan siswa.
- b. Penerapan pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa

### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa yaitu meningkatnya keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.

- b. Manfaat bagi guru yaitu sebagai referensi baru pendekatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

## **E. Definisi Istilah**

### **1. Keaktifan Belajar Matematika**

Keaktifan adalah giat dan sungguh-sungguh dalam belajar baik individu maupun kelompok. Pada penelitian ini sebagai indikator keaktifan belajar adalah keberanian siswa dalam bertanya, mengemukakan pendapat atau ide, mengerjakan latihan dan mengerjakan soal di depan kelas dalam proses pembelajaran matematika.

### **2. Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar matematika, yang meliputi keterampilan *kognitif* (berpikir), keterampilan *afektif* (bersikap) dan *psikomotorik* (bertindak). Pada penelitian ini sebagai indikator hasil belajar adalah keterampilan *kognitif* (berpikir) dan keterampilan *afektif* (bersikap).

### **3. Pendekatan Pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural***

Konstruktivisme Sosiokultural didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari melalui peran dan keaktifan individu, masyarakat dan lingkungan dalam proses pembentukan pengetahuan tersebut.

Prosedur dari pendekatan pembelajaran *Konstruktivisme Sosiokultural* sebagai berikut.

1. Siswa dikondisikan dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing kelompok 2-3 orang
2. Guru memotifasi siswa dengan memberikan beberapa soal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan, dalam bentuk pretest.
3. Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk memperhatikan materi yang ada pada buku pegangan serta menyuruh siswa untuk mendiskusikan soal yang diberikan dengan kelompoknya.
4. Guru meminta sebagian kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, kelompok lain menanggapi.
5. Dari jawaban yang diperoleh kemudian ditransformasikan dan dibahas bersama-sama.
6. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan tentang materi yang telah dibahas.