

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam proses kehidupan. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena mutu pendidikan yang berkualitas dapat mencetak Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Oleh karena itu diperlukan pembinaan dan pengembangan pendidikan.

Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia dilahirkan. Pendidikan pertama berasal dari keluarga dan lingkungan sekitar kemudian dilanjutkan ke jenjang pendidikan formal di sekolah. Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang panjang, tidak hanya transfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan berbagai tindakan dan kegiatan yang harus dilakukan, terutama jika menginginkan hasil

belajar yang baik. Salah satu proses pembelajaran yang menekankan berbagai tindakan dan kegiatan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Pada dasarnya belajar matematika adalah belajar konsep. Konsep-konsep pada matematika menjadi kesatuan yang bulat dan berkesinambungan. Untuk itu dalam proses pembelajaran guru harus dapat menyampaikan konsep tersebut kepada siswa dan bagaimana siswa dapat memahaminya. Pengajaran pada matematika dilakukan dengan memperhatikan urutan konsep dimulai dari yang paling sederhana.

Matematika berbeda dengan ilmu lain. Dalam mempelajari matematika harus bersifat teratur, rajin berlatih dan disiplin. Banyak orang menganggap matematika sebagai bidang studi yang sulit. Meskipun demikian, orang tetap mempelajari karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika mempunyai peranan yang penting untuk pengembangan berbagai ilmu dan pengetahuan.

Hasil keseluruhan dari suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan prestasi belajar yang dicapai siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar disekolah sering dijumpai beberapa permasalahan. Banyak dijumpai siswa yang mempunyai nilai rendah dalam sejumlah mata pelajaran, khususnya pelajaran matematika. Prestasi belajar yang dicapai belum memuaskan mengingat masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan.

Rendahnya prestasi belajar matematika tidak hanya karena kesalahan siswa tetapi juga disebabkan penyampaian guru yang kurang menarik. Pada umumnya, model pembelajaran yang dikembangkan guru matematika dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran ceramah, di mana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam pikiran siswa. Siswa hanya ditempatkan sebagai obyek sehingga siswa menjadi pasif. Motivasi siswa untuk belajar matematika menjadi semakin berkurang.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan di atas yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif. Menurut Hamzah Uno (2007:3) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Banyak strategi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih aktif adalah strategi *Firing Line* dan strategi *Role Play*.

Strategi *Firing Line* adalah format gerakan cepat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran. Strategi ini menonjolkan secara terus menerus pasangan yang berputar, sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tindakan pertama, semua peserta didik diusahakan duduk secara berhadap-hadapan, sehingga terdapat dua baris.

Kemudian pisahkan dalam kelompok-kelompok tiga sampai lima pada setiap baris. Setiap siswa pada baris pertama diberi kartu yang berisi tugas atau pertanyaan di mana dia akan menginstruksikan kepada siswa dihadapannya untuk merespons. Setelah periode waktu yang singkat, umumkan bahwa waktu untuk semua siswa pada baris kedua untuk memindahkan satu kursi ke kiri dalam kelompok. Perintahkan siswa pada baris pertama menyampaikan tugasnya kepada siswa di hadapannya. Pada tindakan kedua langkah-langkahnya seperti tindakan pertama, akan tetapi siswa pada baris kedua bergantian menyampaikan tugas yang harus direspons oleh siswa pada baris pertama ( Silberman, 2009 : 212-213).

Strategi *Role Play* pada prinsipnya merupakan strategi untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang kemudian dijadikan bahan-bahan refleksi dalam pembelajaran yang sedang diberikan. Strategi ini menekankan pada masalah yang diangkat dalam skenario yang dibuat pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Setiap siswa mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda. Motivasi belajar yang dimiliki siswa akan mendorong siswa untuk berusaha meraih prestasi. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah untuk mengikuti proses pembelajaran, sedangkan siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung sulit untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Firing Line* dan *Role Play* ditinjau dari motivasi belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi prestasi belajar.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar matematika.
3. Masih rendahnya hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Firing Line* dan *Role Play*. Strategi pembelajaran *Firing Line* yaitu suatu strategi di mana terdapat format gerakan cepat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran. Strategi *Firing Line* diterapkan pada kelas eksperimen. Strategi pembelajaran *Role Play* yaitu suatu strategi di mana dalam kelas terdapat peran yang didefinisikan secara jelas dalam skenario Strategi *Role Play* diterapkan pada kelas kontrol.

2. Motivasi belajar siswa meliputi minat belajar, besar perhatian, usaha untuk meraih prestasi dan ketekunan dalam belajar matematika.
3. Prestasi belajar matematika dibatasi pada hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Firing Line* dan *Role Play*.
4. Materi pada penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan segiempat sub pokok bahasan persegi, persegi panjang dan jajargenjang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan efek antara strategi pembelajaran *Firing Line* dan strategi pembelajaran *Role Play* terhadap prestasi belajar?
2. Adakah perbedaan efek motivasi belajar terhadap prestasi belajar?
3. Adakah efek interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan efek antara strategi pembelajaran *Firing Line* dan strategi pembelajaran *Role Play* terhadap prestasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui perbedaan efek motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar.
3. Untuk mengetahui efek interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tambahan pengetahuan kepada pembaca dan guru serta dapat digunakan sebagai prinsip-prinsip pengembangan dalam pembelajaran matematika.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan masukan kepada guru, calon guru, dan juga siswa. Bagi guru matematika, strategi pembelajaran *Firing Line* dan *Role Play* adalah untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik. Bagi siswa melalui proses pembelajaran ini dapat membandingkan antara pembelajaran dengan metode ceramah dan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif serta dapat membantu siswa lebih mengenal satu sama lain.