

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat laboratorium, maupun materi-materi pelajaran. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran matematika di sekolah yang lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, bahkan pada jenjang perguruan tinggi juga masih diberikan pelajaran matematika, karena pendidikan matematika merupakan salah satu fondasi dari kemampuan sains dan teknologi. Pemahaman terhadap matematika, dari kemampuan yang bersifat apresiatif akan berhasil mengembangkan kemampuan sains dan teknologi yang cukup tinggi. (Buchori, 2001 : 120-121).

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 (Anton M. Mulyono, 2001 : 26).

Kenyataannya, keaktifan siswa dalam belajar matematika sangat rendah. Ada banyak faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam belajar matematika antara lain: 1) Takut salah dalam menjawab pertanyaan, 2) Paradigma yang selama ini berkembang bahwa matematika itu sulit, 3) Malu untuk bertanya.

Kemampuan profesional guru sangatlah penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan perbaikan dalam proses belajar mengajar adalah satu bentuk kegiatan pemberian bantuan. Suatu pemberian bantuan di dalam proses belajar mengajar yang berupa kegiatan perbaikan yang terprogram secara sistematis. Bukan sekedar kegiatan yang timbul karena inisiatif guru pada saat tertentu dan secara kebetulan menemukan kesulitan belajar siswa.

Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalan. Guru perlu membantu mengaktifkan murid untuk berpikir. Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa akan lebih bermakna jika anak “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahuinya”. Pembelajaran matematika yang berorientasi target penguasaan materi, terbukti

berhasil dalam kompetisi. Dan inilah yang terjadi dikelas-kelas saat ini. (Mulyono, 2003: 13)

Dalam proses pembelajaran matematika seharusnya guru matematika mengerti bagaimana memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga 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 (Oemar Hamalik, 2001: 28). 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. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika antara lain : 1) Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, 2) Siswa jarang mengajukan pertanyaan, meski guru sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum paham, 3) Keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran masih kurang, 4) Kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas. Hal ini menggambarkan bahwa efektifitas dan keaktifan siswa masih rendah.

Pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang “kurang diminati” atau “kalau bias dihindari” oleh sebagian siswa dan kurangnya kesadaran bahwa aliran-aliran yang ada dalam matematika mengajarkan untuk dapat berpikir lagi, rasional fiktif, cermat, efisien, dan efektif. Kemampuan tersebut sangat dibutuhkan guru menyongsong era persaingan besar. Oleh karena itu kreativitas seorang guru dalam mengajar matematika menjadi factor penting agar matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik di dalam kelas. Kreativitas bukanlah bakat, tetapi bias dipelajari dan harus dilatih. (Rohani, 2004: 6)

Menurut Arikunto (2003: 4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut : (1) semangat belajar rendah, (2) mencari jalan pintas, (3) tidak tahu belajar untuk apa, (4) pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi karakteristik siswa yang demikian disarankan pula bagi seorang guru untuk menerapkan suatu strategi pembelajaran yang :

(1) memiliki variasi, (2) memberikan kesibukan yang menarik, (3) emnggunakan model reward dan punishment, (4) bersifat terbuka, dan (5) memberikan layanan yang simpatik.

Berkaitan dengan masalah-masalah diatas, setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran matematika yang terjadi di SMP Negeri 1 Bulu Sukoharjo ditemukan permasalahan antara lain : 1) siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran matematika, akar penyebab permasalahan ini adalah guru sebagai fasilitator dalam tahap persiapan maupun tahap penyampaian materi ajar kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif, 2) kemampuan

siswa dalam menyelesaikan masalah atau soal kurang, akar penyebabnya adalah guru sebagai fasilitator dalam tahap penyampaian materi maupun dalam tahap pelatihan kurang membimbing kerja kelompok sehingga pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika kurang optimal.

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. Para 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 *problem posing tipe presolution posing*.

Problem posing adalah suatu kegiatan pemberian tugas dimana siswa terlibat langsung dalam pembuatan soal dan menyelesaikannya sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari (Iskandar, 2004). Dalam pelaksanaannya, guru menerapkannya dengan cara siswa dikelompokkan sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Dengan metode ini, siswa dalam kelompok diberikan kesempatan secara terbuka untuk mengembangkan kreatifitas dan kemandiriannya. Kreatif dengan cara membuat soal dan mengerjakan soal yang dibuat dari kelompok lain. Selanjutnya, siswa yang mengoreksi pekerjaan temannya dan mendiskusikannya dengan guru jika muncul masalah. Karena lebih mandiri maka siswa akan termotivasi untuk mencari buku – buku yang menambah pengetahuan siswa dalam membuat soal dan penyelesaiannya. Dari berbagai kegiatan itulah aktifitas siswa

menjadi meningkat. Model pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas diutarakan berdasarkan pendahuluan masih banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. Masalah yang timbul antara lain :

1. Adakah peningkatan keaktifan belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*?
2. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang : peningkatan keaktifan belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*, proses pembelajaran matematika dengan strategi *problem posing tipe pre solution posing* yang dilaksanakan sebagai upaya untuk

meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika, dan peningkatan prestasi belajar siswa selama proses belajar matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran matematika melalui strategi *problem posing tipe pre solution posing*

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

Bagi siswa terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika.

E. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman

bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

2. *Problem Posing Tipe Pre Solution Posing*

Problem posing merupakan pendekatan dalam pembelajaran dengan meminta siswa untuk mengajukan soal atau masalah. Untuk tipe *pre solution posing* yaitu dengan siswa mengajukan soal dari situasi yang diadakan. Jadi guru diharapkan mampu membuat pertanyaan yang berkaitan dengan pertanyaan yang dibuat sebelumnya.

3. Keaktifan

Keaktifan adalah kegiatan atau segala sesuatu yang dilakukan yang berupa kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Dalam hal ini yang ditekankan adalah keaktifan siswa dalam hal:

- a. Keaktifan mengajukan pertanyaan.
- b. Keaktifan mengerjakan soal-soal latihan.
- c. Keaktifan menjawab pertanyaan.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada siswanya. Aspek dalam pembelajaran matematika di dalamnya adalah terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa dalam mempelajari matematika.

5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah kemampuan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka dan merupakan pencerminan dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam periode tertentu.