

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar sangatlah penting, terutama dalam pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan konsep abstrak yang di susun secara hirarki dan berurutan.

Pelajaran matematika bagi sebagian besar siswa masih merupakan mata pelajaran yang sulit, hal ini tampak dari rendahnya prestasi belajar matematika. Menurut Zulkardi (2003) rendahnya prestasi belajar dan pandangan negatif siswa terhadap pelajaran matematika tersebut dikarenakan oleh beberapa hal, diantaranya adalah kurikulum yang padat, materi yang terlalu banyak, metode pembelajaran yang tradisional dan tidak interaktif serta sistem evaluasi yang buruk.

Prestasi belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapat prestasi. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya prestasi belajar yang dicapai rendah, salah satu faktornya ketidaktepatan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dikelas. (Nurjatmiyati, 2005: 3).

Disamping ditentukan oleh strategi pembelajaran, keberhasilan proses belajar mengajar juga ditentukan oleh motivasi belajar siswa. Guru matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar pada siswa,

sehingga siswa merasa tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan. (Sardiman A.M, 2009: 73)

Menanggapi hal itu, Kita harus menanamkan motivasi belajar terhadap peserta didik sebagai kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Pada umumnya rendahnya motivasi belajar pada pesertadidik dapat mempengaruhi hasil belajar, Sehingga prestasi yang dihasilkan masih rendah.

Permasalahan lain sering terjadi adalah gaya mengajar guru. Gaya mengajar yang diterapkan guru matematika tampak belum memanfaatkan kemampuan secara optimal. Guru matematika saat ini cenderung mengajar kurang bervariasi, latihan yang diberikan kurang, dan koreksi dari guru jarang diterapkan. Padahal guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam peningkatan prestasi belajar siswa bahkan merupakan center aktivitas dikelas. Guru bertanggungjawab untuk mengatur, mengelola, dan mengorganisir kelas. (Sutama, 2000: 3)

Hasil penelitian yang di lakukan di SMP N 2 Tirto Pekalongan, ditemukan adanya siswa yang pasif, kurang memperhatikan pelajaran, rendahnya minat belajar dan pemahaman materi yang kurang. Faktor-faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya motivasi dari dalam diri siwa maupun daripihak lain.

Faktor-faktor lain yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika di kelas VII SMP N 2 Tirto, pekalongan adalah

proses pembelajaran yang cenderung satu arah dan kurang bervariasi, kurang latihan soal dan penyampaian materi yang terlalu banyak sehingga waktu yang dibutuhkan kurang. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar yang berpengaruh pada siswa malas belajar. Oleh karena itu perlu adanya motivasi belajar yang tinggi untuk mencapai prestasi yang baik dan proses pembelajaran yang baik.

Alternatif yang di tawarkan untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan strategi yang menarik dimana siswa aktif, dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung, mengemukakan pendapat, dan memiliki jiwa kepemimpinan yang heroik serta dapat meningkatkan prestasi siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan strategi pembelajaran *Student Team Heroic Leadership*.

Strategi *Student Team Heroic Leadership* (Sukestiyarno dan Budi Waluyo: 2006) adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk berfikir, menjawab, saling membantu satu sama lain, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang heroik. Strategi ini dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

Menurut Syaiful Sagala, (2010:65) , *Resource Based Learning* ialah segala bentuk belajar yang langsung menghadapkan murid dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang bertalian dengan itu.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Resource Based Learning* merupakan berbagai sarana atau alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai perantara komunikasi dalam menyampaikan isi materi pelajaran.

B. Identifikasi Masalah

1. Prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika masih sangat rendah.
2. Rendahnya kemampuan awal siswa maka diperlukan strategi mengajar yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Kurangnya pemahaman guru dalam memilih strategi mengajar yang tepat, sehingga kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional.

C. Pembatasan Masalah

1. Prestasi belajar dalam penelitian ini di batasi pada prestasi belajar matematika pada materi Keliling dan Luas Segitiga pada akhir penelitian.
2. Motivasi belajar dalam penelitian ini dibatasi pada motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar matematika yang meliputi aspek perasaan senang, kemauan, kesadaran, semangat dan dorongan untuk belajar matematika
3. Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* dikenakan untuk kelas eksperimen dan Strategi Pembelajaran *Resource Based Learning* untuk kelas kontrol.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah beda efek penggunaan Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* dan *Resource Based Learning* terhadap prestasi belajar matematika?
2. Adakah beda efek motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika?
3. Adakah interaksi penggunaan Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* dan *Resource Based Learning* terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar matematika pada keliling dan luas segitiga.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah di sampaikan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* dan *Resource Based Learning* terhadap prestasi belajar matematika pada keliling dan luas segitiga.
2. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap prestasi belajar matematika pada keliling dan luas segitiga.
3. Untuk menganalisis dan menguji interaksi antara Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* dan *Resource Based Learning* terhadap prestasi siswa ditinjau dari motivasi belajar matematika pada keliling dan luas segitiga.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership dan Resource Based Learning* Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pandangan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan masukan kepada pendidik / calon pendidik matematika dalam menentukan metode mengajar yang tepat.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti, sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang diperoleh dari bangku kuliah, serta sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan, serta menambah wawasan, pengalaman dalam tahapan proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.