

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan untuk generasi muda dalam membentuk sumber daya manusia yang potensial dan bermutu merupakan kunci utama kemajuan dari suatu bangsa. Inti pendidikan itu sendiri pada dasarnya adalah proses alih informasi dan nilai-nilai yang ada. Selama proses ini terjadi, pengalaman dan kemampuan menalar atau mengambil kesimpulan seseorang bertambah baik. Hasil akhir suatu proses pendidikan adalah terbentuknya seseorang yang mampu berdiri sendiri, bekerja dan tak pernah berhenti untuk belajar serta mengembangkan apa yang pernah diperolehnya.

Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan tujuan dari pembelajaran adalah keberhasilan siswa dalam belajar, dalam rangka pendidikan baik dalam suatu mata pelajaran maupun pendidikan pada umumnya. Oleh karena itu, usaha-usaha guru dalam proses tersebut utamanya adalah membelajarkan siswa agar tujuan khusus maupun umum proses belajar itu tercapai.

Usaha-usaha guru dalam mengatur dan menggunakan berbagai variabel pengajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Oleh karena itu, pemilihan metode, strategi dan pendekatan sangatlah penting. Upaya pengembangan strategi mengajar tersebut berlandaskan pada pengertian bahwa mengajar merupakan suatu

bentuk upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga belajar tidak semata-mata berorientasi pada hasil, melainkan juga berorientasi pada proses.

Usaha untuk mencapai tujuan tersebut tidak hanya untuk gurunya saja, para siswa sudah seharusnya memiliki kemampuan untuk belajar mandiri dan belajar memecahkan masalah. Proses pembelajaran yang terjadi di bangku sekolah dengan sendirinya menjadi sangat menentukan keberhasilan mereka di masa yang akan datang. Untuk mencapai hal-hal tersebut, pembelajaran di sekolah harus mencerminkan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Akan tetapi mata pelajaran matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian siswa. Mereka beranggapan mata pelajaran matematika adalah sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini berakibat, keaktifan dan prestasi belajar matematika kurang maksimal.

Pada masa lalu, dan mungkin juga pada masa kini, sebagian guru matematika masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Nur (2001:9) mengakui bahwa pendidikan matematika di Indonesia pada umumnya masih berada pada pendidikan matematika konvensional yang banyak ditandai oleh strukturalistik dan mekanistik. Dengan pembelajaran ini,

para guru mengontrol secara penuh materi serta metode penyampaiannya. Akibatnya proses pembelajaran matematika di kelas saat itu menjadi proses mengikuti langkah-langkah, aturan-aturan, serta contoh-contoh yang diberikan oleh para guru.

Permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran matematika utamanya dalam hal aktivitas belajar diatas juga terjadi pada proses pembelajaran matematika di SMK Negeri 8 Surakarta. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika yang masih terpusat pada guru. Guru cenderung mengontrol secara penuh materi serta monoton dalam penyampaiannya. Siswa takut bertanya kepada guru apabila kurang jelas atau tidak paham. Siswa kurang rajin dalam mengerjakan latihan-latihan soal. Akibatnya aktivitas belajar matematika kurang optimal serta proses pembelajaran yang mencerminkan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan, hampir tidak tampak.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *mind mapping* sebagai salah satu upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Strategi pembelajaran *mind mapping* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan dengan menggambarkan hal-hal yang bersifat umum kemudian baru ke hal-hal yang bersifat khusus dalam sebuah peta. *Mind mapping* dapat menjadi alat yang bagus bagi pelajar visual dalam mata pelajaran apapun, karena pelajar visual belajar terbaik saat mereka mulai dengan

gambaran secara keseluruhan, melakukan tinjauan umum mengenai bahan pelajaran dan sangat membantu dalam hasil belajar. Membaca bahan pelajaran secara sekilas akan memberikan gambaran umum mengenai bahan bacaan sebelum mereka terjun ke dalam perinciannya. Model pembelajaran ini digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Walaupun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan strategi ini, akan tetapi terlebih dahulu peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan, sehingga ketika proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran ini, mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Adakah peningkatan keaktifan belajar matematika siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran *mind mapping* pada kelas XII A Seni Karawitan di SMK Negeri 8 Surakarta”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *mind mapping*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini memberikan manfaat terutama untuk mengatasi masalah peningkatan proses pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dan peningkatan kompetensi guru dalam mengatasi masalah pembelajaran melalui strategi pembelajaran *mind mapping*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, antara lain guru matematika dan siswa.

a. Bagi guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa khususnya di SMK Negeri 8 Surakarta.
- 2) Dapat meningkatkan interaksi positif dengan siswa.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan pola pikir secara kompleks, kreatif dan meningkatkan aktifitas belajar matematika.
- 2) Dapat meningkatkan interaksi positif antarsiswa.