

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di lapangan banyak guru yang menerapkan pembelajaran konvensional. Pada proses pembelajarannya guru menerangkan materi yang diajarkan dengan metode ceramah, siswa mendengarkan kemudian mencatat hal yang dianggap penting. Sumber utama pada proses ini adalah penjelasan guru. Siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima dan menelaah begitu saja ilmu atau informasi dari guru. Hal ini tentu berakibat informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Dengan langkah ini juga siswa cepat merasa bosan, jika perasaan ini terus bertambah tentu akan berdampak buruk bagi siswa misalnya minat siswa untuk belajar matematika akan turun yang pada akhirnya pencapaian prestasi siswa kurang optimal.

KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat mengungkapkan segala potensi dirinya untuk dapat meraih sekian kompetensi sesuai dengan bakat dan minatnya, bukan sebaliknya hanya disuapi oleh guru dengan segala macam pengetahuan. Pembelajaran yang bermakna juga demikian, mengedepankan pengembangan potensi peserta didik, sehingga pembelajaran bukan bersumber atau terfokus pada guru, melainkan berfokus dan terpusat pada peserta didik. Proses

pembelajaran yang demikian idealnya dilakukan dengan cara yang santun dan menyenangkan. Bukan dengan doktrinisasi dan intimidasi/tekanan. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran tersebut adalah pembelajaran ramah anak atau dengan prinsip asah, asih, asuh.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu lahan yang harus kita olah sehingga subur bagi berkembangnya kedua sifat, anugerah Tuhan, tersebut. Suasana pembelajaran dimana guru memuji anak karena hasil karyanya, guru mengajukan pertanyaan yang menantang, dan guru yang mendorong anak untuk melakukan percobaan, misalnya, merupakan pembelajaran yang subur seperti yang dimaksud.

Berbicara tentang pembelajaran, tidak terlepas dari proses interaksi antara guru dan peserta didik. Karena dalam proses belajar mengajar (PBM), secara otomatis melibatkan antara guru dan siswa, baik secara langsung atau tidak langsung. Para siswa dan guru terlibat langsung dalam PBM yang berlangsung didalam ruangan kelas. Secara tidak langsung, guru hanya memberikan sejumlah tugas/materi. Murid melaksanakan tugas sendiri atau dengan berkelompok seperti membuat PR (Pekerjaan Rumah).

Zarkasi (2009:43), menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Murdock dan Susan (2008:11) mengatakan bahwa pengajaran dan pembelajaran merupakan hal yang fundamental yang diperlukan dalam kegiatan penemuan ilmu

pengetahuan dan proses transfer pengetahuan kepada yang lain. Oleh karenanya pembelajaran yang aktif dan kreatif diperlukan dalam proses akuisisi dan transmisi pengetahuan yang baru, kompleks, dan ambigu.

Ellis dan Becky (2009), dalam hasil penelitiannya yang berjudul “*The influence of the Creative Learning Assessment (CLA) on children’s learning and teachers’ teaching*” menyatakan bahwa pembelajaran yang kreatif dapat memberikan efek yang berbeda pada guru dan siswa. Guru dapat lebih mengerti kedudukan siswa sebagai objek belajar, sehingga guru dapat membuat pembelajaran yang dapat memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pada siswa, siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran Matematika tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas matematika dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000:24). Langkah-langkah tersebut memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran (Felder, 1994:2).

Berpijak dari hal diatas, perlu suatu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Belajar aktif adalah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Karena, salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah kelemahan otak

manusia. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan seorang filosof Cina bernama Konfusius, Dia mengatakan: “Apa yang saya dengar, saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan, saya paham.” (Hisyam, dkk., 2008:xiv)

Lahirnya PAKEM tidak lepas dari realitas, di mana mayoritas guru di negeri ini masih menggunakan pendekatan tradisional dalam aktivitas pembelajarannya. Guru selalu bertindak sebagai subjek, satu-satunya pusat informasi dan pengetahuan, sedangkan anak sebagai objek yang harus diisi. Dalam pembelajaran seperti ini tidak ada interaksi dalam bentuk dialog, diskusi, silang pendapat, pengayaan materi, dan sebagainya. Dalam perkembangannya, pendekatan pembelajaran tradisional ini dirasakan tidak mampu menggali potensi terbesar anak didik, kreativitas anak didik berkembang, efektivitas pembelajaran tidak tercapai, dan siswa merasa bosan jenuh. Pada akhirnya siswa menjadi stres (Jamal, 2011: 6).

Pembelajaran PAKEM akan sangat membantu guru dalam pembelajaran yang dijalannya. Karena kalau kita berbicara tentang pembelajaran PAKEM, tidak terlepas dari peran guru sebagai motivator dalam memberikan dorongan semangat kepada peserta didiknya. Karena dalam pembelajaran PAKEM, disini peserta didik lebih aktif dari gurunya. Guru hanya memberi pengarahan dan tuntunan saja, selebihnya murid yang bekerja menyelesaikannya.

Pembelajaran PAKEM selalu harus tersedia media pembelajaran. Walaupun alat peraga sederhana, terjadi interaksi timbal balik antar guru dan siswa. Siswa lebih dominan aktif dalam pembelajaran dan adanya manfaat atau kesan khususnya bagi siswa setelah mengikuti pelajaran tersebut. Adapun tujuan dari pembelajaran PAKEM itu sendiri adalah agar pembelajaran tidak fakum, monoton, dan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Di sini, guru dituntut untuk juga kreatif dalam mencari media pembelajaran.

Pelaksanaan PAKEM secara merata, sesuai dengan undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional). Salah satunya dijelaskan agar di sekolah-sekolah harus diterapkan sistem pembelajaran PAKEM. Ini merupakan suatu hal yang tidak boleh ditawar-tawar lagi. Memang, sudah saatnya kita mengubah paradigma mengajar tempo dulu dengan teknik mengajar zaman sekarang. Di era yang penuh kompetensi ilmu, kalau kita tidak mau membuat persaingan selamanya kita akan ketinggalan terus. Semoga dengan pembelajaran PAKEM ini, kita berharap kedepan kualitas pendidikan Indonesia dapat setara dengan kualitas pendidikan di negara-negara orang lain.

Pada kenyataannya, dalam pembelajaran matematika di SDN Bumi 1 No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta terdapat beberapa masalah dalam antara lain. Masalah pertama, dorongan untuk belajar matematika masih rendah, akar penyebabnya tahap pendahuluan lemah. Masalah kedua, siswa kurang aktif, baik dalam mengajukan pertanyaan maupun gagasan atau ide; akar penyebabnya tahap pengembangan lemah. Masalah ketiga, siswa tidak

berani menjelaskan soal dengan caranya sendiri dan cara berpikir siswa tiruan dari cara berpikir guru; akar penyebabnya: tahap penerapan lemah. Masalah keempat, peran aktif siswa dalam mengerjakan soal matematika kurang, akar penyebabnya: tahap penutupan lemah.

Maka, dengan adanya penggunaan PAKEM dalam pembelajaran matematika, peran aktif guru berubah dari aktif mengajar di kelas menjadi aktif melakukan persiapan, memilih materi yang akan dibahas bersama siswa, memilih strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa membentuk pengetahuan melalui proses matematis. Demikian pula dengan siswa, terjadi perubahan dari siswa yang kurang aktif menjadi siswa aktif mengolah atau memproses informasi, menjadi lebih mandiri, berani bertanya dan mengungkapkan ide-idenya, mau belajar dari kesalahan, berdiskusi dengan siswa lain dan guru serta kreativitas siswa dapat ditingkatkan.

Adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya pendekatan yang tepat dalam proses belajar mengajar dan yang menjadi subyek pertama adalah anak didik, maka melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, diharapkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan. Dengan meningkatnya kreativitas tersebut, siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran, siswa tidak lagi menganggap matematika sebagai hal yang membosankan dan menakutkan. Melalui pembelajaran dengan PAKEM diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM) Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Bumi 1 No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta.”

## **B. Rumuan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan kualitas hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran dengan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan (PAKEM) mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bumi I No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011,” dengan pertanyaan penelitian lah:

1. Bagaimana peningkatan kualitas hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran PAKEM di SDN Bumi 1 No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011?
2. Bagaimana peningkatan kualitas proses pembelajaran PAKEM di SDN Bumi 1 No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran PAKEM di SDN Bumi 1 No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.

2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas proses pembelajaran PAKEM di SDN Bumi 1 No. 67 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun praktik.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk mendalami dan mengembangkan konsep atau teori tentang peningkatan kualitas pembelajaran dengan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan (PAKEM) mata pelajaran matematika dan bahan acuan bagi para penelitian berikutnya terutama yang berminat meneliti tentang hal-hal yang berkenaan dengan pembelajaran PAKEM.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi Kepala Sekolah dan para pengambil kebijakan karena hasil penelitian ini dapat memberikan masukan atau informasi tentang pembelajaran PAKEM.

#### **E. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi penafsiran pada judul penelitian ini maka penulis memberikan penjelasan istilah-istilah yang digunakan, adalah sebagai berikut:

##### **1. Kualitas Pembelajaran**

Konsep pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta



dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan. Kualitas pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang berkualitas, dimana timbul pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kelas.

## **2. PAKEM**

PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

## **3. Mata Pelajaran Matematika**

Matematika adalah sebagai ilmu mengenai struktur akan mencakup tentang hubungan, pola maupun bentuk, dapat pula dikatakan matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan), struktur dan hubungan dengan konsep-konsep abstrak. Tujuan belajar matematika itu sendiri adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah proses belajar mengajar matematika berlangsung dengan baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang. Tujuan belajar matematika jangka pendek yaitu dikuasainya sejumlah materi yang telah dipelajarinya, sedangkan tujuan belajar

matematika jangka panjang adalah berkenaan dengan penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan penghargaan terhadap matematika itu sendiri sebagai ilmu struktur yang abstrak.