

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kegiatan manusia. Penyelenggaraan pendidikan formal maupun informal harus disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan pembangunan yang memerlukan jenis ketrampilan dan keahlian serta peningkatan mutu sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari tujuan pendidikan yang hendak dicapai, karena tercapai tidaknya tujuan pendidikan merupakan tolok ukur dari keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran matematika mencakup proses belajar mengajar dan pemikiran yang kreatif. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, sering di jumpai berbagai permasalahan. Kesalahan yang dilakukan siswa tidak hanya bersumber pada kemampuan siswa yang kurang, tetapi ada faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika, salah satu diantaranya pendekatan pembelajaran yang dipilih guru sebagai pengajar atau penyampai materi.

Permasalahan yang masih sering muncul adalah penggunaan strategi pembelajaran oleh guru kurang tepat. Serta gaya mengajar yang diterapkan guru matematika tampak belum memanfaatkan kemampuan

secara optimal. Guru 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 hasil belajar. Guru bertanggungjawab untuk mengatur, mengelola, dan mengorganisasi kelas.

Pada umumnya, proses pembelajaran matematika berpusat pada guru, dengan guru sebagai penyampai materi atau penceramah dan siswa sebagai pendengar mempunyai kelemahan yaitu siswa cenderung ramai, mengantuk, tidak ada siswa yang mau bertanya, dan siswa tidak mampu menjawab dengan sempurna pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan kondisi yang seperti itu maka banyak waktu yang terbuang sia-sia sedangkan materi yang ingin disampaikan guru tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar, Nana Sudjana (Ratmi,04) menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yaitu : stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajarinya, penguatan dan pemakaian dan pemindahan.

Disamping ditentukan oleh strategi pembelajaran keberhasilan proses belajar mengajar juga ditentukan oleh keaktifan belajar siswa. Guru matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar pada siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan. Dengan adanya keaktifan siswa dalam belajar kemungkinan

besar hasil belajar yang dicapai akan memuaskan. Keaktifan belajar siswa tidak lain untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran (Hermawan, 2007 : 83).

Dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Berdasarkan informasi di atas dapat dilihat bahwa proses pembelajaran kurang berkualitas dan hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran matematika masih memprihatinkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna peningkatan motivasi, keaktifan, pemahaman dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut yang berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai strategi yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika.

Banyak strategi pembelajaran yang merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diantaranya strategi pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan pada siswa

untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif adalah *Talking Stick dan Aptitude Treatment Interaction (ATI)*.

## **B. Identitas Masalah**

Dari latar belakang diatas timbul beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar matematika, pada penelitian ini penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
3. Masih rendahnya hasil belajar matematika siswa.
4. Keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.
5. Banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa.
6. Gaya mengajar yang diterapkan guru belum optimal.
7. Siswa kurang serius dalam mengikuti pelajaran matematika.
8. Guru kurang melakukan evaluasi yang baik.
9. Komunikasi antara guru dan siswa masih satu arah, sehingga siswa enggan untuk mengemukakan pendapat dan menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.
10. Guru menerangkan materi terlalu cepat dan guru tidak memberi penjelasan secara mendetail tentang topik yang sedang dibahas karena mengejar muatan yang sangat padat.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas dan demi keefektifan serta keefisienan penelitian ini, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)*.
2. Keaktifan belajar siswa tidak lain untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hasil belajar merupakan nilai yang dicapai siswa dalam pembelajaran matematika.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Adakah pengaruh penggunaan strategi *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar matematika?

## **E. Tujuan**

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* yang dilakukan oleh guru matematika. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika.

Secara khusus tujuan penelitian ini dirinci menjadi tiga, yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk menganalisis pengaruh keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran terhadap hasil belajar matematika.
3. Untuk menganalisis interaksi antara pembelajaran dengan strategi *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* terhadap hasil belajar matematika.

## **F. Manfaat**

1. Manfaat teoritis
  - a. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan strategi pembelajaran *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)*.
  - b. Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang strategi pembelajaran *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)* dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

- Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Dapat memberikan informasi tentang pentingnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

### b. Bagi Guru

Merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan prestasi belajarnya.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.

### d. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Talking Stick* dan *Aptitude Treatment Interaction (ATI)*.