

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada umumnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Rubiyanto, dkk. 2004: 1). Pendidikan yang baik diharapkan terjadi agar manusia dapat mengalami perubahan dalam kehidupannya, perubahan sikap, prilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, serta masyarakat. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompentensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Namun, pada umumnya matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti oleh siswa sehingga banyak siswa yang merasa kurang mampu dalam mempelajari matematika. Menurut Ahmad Rohani (Ahmad Rohani, 2004: 6) menyatakan bahwa pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang "kurang diminati" atau "kalau bisa dihindari" oleh sebagian siswa dan kurangnya kesabaran bahwa aliran-aliran yang ada dalam matematika mengajarkan untuk dapat berpikir logis, rasional, kritis, cermat, efisien dan efektif.

Keaktifan siswa dalam belajar matematika merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Mel Silberman, 2007: 8). Keaktifan belajar matematika sangat diperlukan untuk terciptanya pembelajaran yang interaktif dan hasil belajar yang baik, sehingga apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan maka hasil belajar yang dicapai harus ditingkatkan, dan untuk meningkatkan hasil belajar dibutuhkan keaktifan siswa yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir siswa dalam memahami suatu konsep (Aunurrahman, 2010: 20). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika siswa dituntut benar-benar aktif, sehingga daya ingat siswa tentang apa yang telah dipelajari akan lebih baik. Suatu konsep akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik.

Permasalahan lain dalam pembelajaran matematika yang ditemukan adalah faktor guru dan materi ajar. Mengingat pentingnya belajar matematika, seorang guru matematika harus mampu memahami dan mengembangkan suatu metode pengajaran di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran di SMP Negeri 2 Gatak, setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan, salah satunya tentang rendahnya keaktifan siswa. Dimana para siswa jarang mengajukan

pertanyaan, hasil yang diperoleh dari observasi awal yaitu keaktifan siswa dalam menyampaikan ide atau pendapat 17,95%, keberanian untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan sebesar 25,64%, serta keberanian siswa mengerjakan soal didepan kelas 23,08%. Hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga rendah yaitu sebesar 43,59%.

Menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk matematika.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa dan mencapai tujuan pengajaran sesuai dengan waktu yang tersedia, maka dikembangkan model pembelajaran yang aktif dan variasi. Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet*.

*Eliciting activities* digunakan untuk membantu siswa belajar lebih mendalam, mempertahankan apa yang telah mereka pelajari, dan saling transfer ilmu dari beberapa kontek permasalahan yang dipelajari.

Kelebihan dari model *eliciting activities* yaitu dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi kemampuan berfikir siswa dalam memahami konsep dengan mengkomunikasikan pemikiran matematikanya melalui pemodelan matematik dan kemampuan memecahkan masalah serta dapat memberikan pemahaman mendalam (Heidi A. Diefes-Dux, 2006: 4).

Media *worksheet* merupakan media yang berisi kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa. Melalui implementasi model pembelajaran *eliciting activities* diharapkan dapat menciptakan siswa-siswa yang selalu aktif dalam proses pembelajaran di kelas, dan adanya media *worksheet* dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan dan mengerti asal mula dan kebenaran dari suatu persoalan-persoalan yang mereka hadapi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII A semester genap di SMP Negeri 2 Gatak pada materi persegi dan persegi panjang dengan menerapkan model pembelajaran *eliciting activities* dan mengoptimalkan media *worksheet*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah implementasi model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar materi persegi dan persegi panjang pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Gatak?
2. Apakah implementasi model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi persegi dan persegi panjang pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Gatak?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet* yang dilakukan oleh guru matematika.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi persegi dan persegi panjang setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet* yang meliputi keaktifan siswa dalam menyampaikan ide, mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta mengerjakan soal-soal didepan kelas.

- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi persegi dan persegi panjang setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet*.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

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

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika terutama pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui implementasi model pembelajaran *eliciting activities* dengan mengoptimalkan media *worksheet*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan perpustakaan.

##### **a. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- 2) Mengubah pandangan buruk siswa tentang pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi baru dan masukan dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- 2) Memperluas wawasan dunia pendidikan berkenaan dengan metode pengajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- 3) Menambah variasi dalam penyampaian materi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan kebijakan kepala sekolah dalam pengembangan kurikulum.

d. Bagi Perpustakaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai penambahan referensi untuk pengembangan penelitian yang sejenis.

## **E. Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya penafsiran atau pemahaman yang berbeda tentang judul skripsi yang penulis ajukan, maka perlu ditegaskan istilah-istilah berikut :

1. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa adalah sejauh mana siswa berperan dan berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan siswa dalam menyampaikan ide,

mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta mengerjakan soal-soal di depan kelas dalam proses pembelajaran matematika.

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud adalah ketuntasan siswa yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal lebih dari sama dengan 75.

## 3. Media *worksheet*

Media *worksheet* merupakan media yang berupa lembar kerja dan berisi kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa, seperti lembar kerja siswa (LKS) disusun berdasarkan suplemen kurikulum yang berlaku memuat materi pokok, contoh soal, dan soal-soal latihan.

## 4. *Eliciting activities*

Model *eliciting activities* adalah pendekatan pembelajaran untuk memahami, menjelaskan dan mengkomunikasikan konsep-konsep yang terkandung dalam suatu kajian masalah melalui proses pemodelan matematika. Model pembelajaran *eliciting activities* merupakan alat (kurikuler) untuk mengembangkan kreatifitas matematika dan mengidentifikasi siswa yang kreatif serta berbakat dalam matematika.