

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, Indonesia secara gencar melakukan pembangunan di segala bidang kehidupan. Pendidikan diharapkan mampu memperlancar jalannya pembangunan tersebut. Namun hingga saat ini pendidikan di Indonesia nampaknya masih jauh dari harapan. Dunia pendidikan belum mampu memberikan sumbangan secara maksimal bagi jalannya pembangunan. Hal ini disebabkan oleh adanya berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Permasalahan-permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan telah menyita perhatian dari berbagai kalangan, baik pemerintah maupun masyarakat. Berbagai upaya terus dilakukan untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia yang masih rendah. Namun, upaya tersebut nampaknya belum dilakukan secara maksimal. Permasalahan dalam dunia pendidikan merupakan permasalahan yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama dari berbagai pihak untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Matematika sebagai penunjang ilmu pendidikan yang lain juga tidak luput dari permasalahan ini. Mutu pendidikan matematika di Indonesia masih sangat rendah. Hal tersebut diindikasikan oleh rendahnya prestasi belajar matematika. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar

matematika. Salah satunya adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar adalah dengan meningkatkan keaktifan belajar matematika peserta didik.

Peran guru matematika sebagai fasilitator peserta didik dalam belajar sangat penting dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Guru perlu memahami hal-hal yang mempengaruhi proses belajar peserta didik, baik yang menghambat maupun yang mendukung. Selain itu, guru harus memahami tentang model atau metode pembelajaran yang efektif yang dapat membantu peserta didik agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Selama ini guru selalu menerapkan metode pembelajaran konvensional. Padahal metode tersebut tidak melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang selama ini mengakibatkan prestasi belajar peserta didik rendah.

Dialog awal dengan guru matematika di SMP Negeri 4 Jatisrono diketahui bahwa pembelajaran di SMP tersebut masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan monoton sehingga peserta didik kurang aktif dalam belajar. Sebagian besar peserta didik kurang tertarik terhadap pelajaran matematika sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, malas mengerjakan soal-soal latihan dan enggan mengemukakan pertanyaan ataupun pendapat saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika

menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika. Rendahnya prestasi belajar matematika terlihat dari hasil ulangan harian dari sebagian besar peserta didik di SMP Negeri 4 Jatisrono yang belum mencapai ketuntasan minimal. Nilai ulangan harian sebagian besar peserta didik masih di bawah 65.

Guru hendaknya menerapkan metode pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran bukan merupakan kegiatan guru, melainkan kegiatan peserta didik. Inti pokok pembelajaran adalah peserta didik yang belajar. Oleh karena itu, sudah seharusnya peserta didik aktif dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran akan menjadikan peserta didik lebih mudah dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin tinggi pula tingkat prestasi belajar peserta didik.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision*. metode pembelajaran ini merupakan bagian dari *active learning* (pembelajaran aktif). Secara singkat metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* merupakan metode diskusi kelompok yang didalamnya sebagian kelas membentuk lingkaran diskusi di sekitar kelompok diskusi itu.

Dalam journal international D. Bruce Taylor (2007) yang berjudul "*Fostering Engaging and Active Discussions in Middle School Classrooms*" mengatakan bahwa: *Fishbowl takes its name from the way seats are organized with an inner circle and outer circle. Typically, there are three or five seats in the*

inner circle with the remaining seats or desks forming a larger outer circle. Not all classroom arrangements allow for the creation of a distinct inner and outer circle, but seats or tables can be arranged in a similar pattern with a table or small group of chairs more or less in the middle of the room and other students facing this group.

Metode ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya. Dengan metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision*, setiap peserta didik diajak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga fisik. Dengan demikian mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan sehingga keberhasilan pembelajaran yang diharapkan bisa lebih optimal.

Permasalahan tersebut mendasari penelitian ini dalam menerapkan metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika. Metode pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan belajar matematika yang dialami peserta didik, sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian pokok bahasan tertentu.

2. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika walaupun guru sudah merangsang peserta didik untuk aktif.
3. Masih rendahnya prestasi belajar matematika peserta didik.

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. Rancangan pembelajaran matematika yang akan diterapkan dengan metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision*.
2. Keaktifan belajar peserta didik adalah banyaknya aktivitas belajar peserta didik yang berupa diskusi, dialog, presentasi, memberi pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan tugas dan sebagainya yang pada awalnya mereka belum pernah melakukan hal tersebut.
3. Prestasi belajar matematika adalah nilai matematika yang diperoleh dari evaluasi belajar pada akhir penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan secara umum penelitian ini adalah:

1. Adakah peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* di kelas VII D SMP N 4 Jatisrono?
2. Adakah peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* di kelas VII D SMP N 4 Jatisrono?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* di kelas VII D SMP N 4 Jatisrono.
2. Mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* di kelas VII D SMP N 4 Jatisrono.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai prinsip-prinsip dasar dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan keaktifan dan

prestasi belajar matematika melalui metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik dalam penerapan belajar yang lebih aktif, sehingga dapat menumbuhkan sikap aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah rendahnya keaktifan belajar matematika yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan metode pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* terhadap pembelajaran matematika untuk peningkatan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagi guru dalam mengembangkan metode-metode pembelajaran yang lain yang berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di sekolah. Peningkatan sumber daya manusia tersebut adalah peningkatan sumber daya guru dan peserta didik.