

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas akan mampu menciptakan sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi.

Suatu proses pendidikan tidak akan lepas dari tujuan pendidikan yaitu mewujudkan dan menghasilkan peserta didik yang memiliki potensi dalam hal pengetahuan, ketrampilan maupun cara berpikir serta mempersiapkan para siswanya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik (Isjoni, 2010:11). Inti pokok dalam pembelajaran adalah siswa yang belajar. Belajar dalam arti perubahan dan peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan prestasi belajar. Namun kenyataannya di dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa belum menggambarkan suatu pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu masalah besar dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil

belajar selain itu pendidikan kita kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik, kreatif, objektif, dan logis. Sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar yang menyebabkan aktivitas belajar menjadi rendah.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah matematika. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika selalu rendah. Matematika selama ini dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan menjadi momok bagi setiap siswa. Padahal dalam pembelajaran matematika belajar dan mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan.

Menurut Ariyadi Wijaya (2012:2) bahwa aktivitas bermatematika tidak hanya berfokus pada solusi akhir yang dicari, melainkan pada prosesnya yang antara lain mencakup pencarian pola dan hubungan, pengujian konjektur, serta estimasi hasil. Dalam aktivitas tersebut, anak dituntut untuk menggunakan dan mengadaptasi pengetahuan yang sudah dimiliki mengarah pada pengembangan pemahaman baru. Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata anak dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas penting dilakukan agar memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika.

Pada umumnya pendidikan di Indonesia menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran akan terhambat karena pembelajaran cenderung satu arah dimana guru adalah satu-satunya sumber

belajar bagi siswa sehingga keaktifan siswa tidak akan meningkat. Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas VII SMP N 3 Ngrambe-Ngawi. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan, ditemukan permasalahan sebagai berikut: 1) rendahnya minat siswa dalam mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum atau kurang paham yang hanya mencapai 8,82%, 2) rendahnya minat siswa dalam mengemukakan ide yaitu sebesar 8,82%, 3) tidak ada siswa yang berani untuk mengerjakan soal di depan kelas atau sebesar 0%, 4) Siswa yang hasil belajar matematikanya memuaskan hanya mencapai 35,29%.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk memberikan bantuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika siswa adalah dengan menerapkan penggunaan strategi pembelajaran *REACT*. Karena strategi *REACT* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas belajar.

Menurut Crawford (2001) strategi *REACT* merupakan suatu strategi pembelajaran kontekstual yang pertama kali dikembangkan di Amerika Serikat. Strategi ini menuntut siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang terus-menerus, berpikir dan menjelaskan penalaran mereka, mengetahui berbagai hubungan antara tema-tema dan konsep-konsep bukan hanya sekedar menghafal dan membaca fakta secara berulang-ulang serta mendengar ceramah dari guru. Dalam hal ini guru berusaha menanamkan pada diri siswa rasa minat dan kepercayaan diri dan rasa butuh terhadap pemahaman.

Di samping itu dalam pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran dalam menanamkan pemahaman konsep matematika yang abstrak. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak. Selain itu penggunaan alat peraga juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada persoalan yang ada, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang membahas pada pokok bahasan segitiga yang menerapkan Strategi pembelajaran *REACT* dengan mengoptimalkan alat peraga untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP N 3 Ngrambe-Ngawi. Penelitian ini memerlukan kerja sama antar guru matematika dan peneliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan diatas, disini penulis jelaskan tentang masalah yang timbul dalam penelitian ini yaitu:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada bidang studi matematika.
2. Paradigma pembelajaran matematika di sekolah masih di dominasi oleh paradigma pembelajaran konvensional.
3. Kurang tepatnya strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran matematika yang akan diterapkan adalah strategi pembelajaran *REACT* dengan mengoptimalkan alat peraga sebagai alat bantu yang menekankan pertumbuhan dan perkembangan sejumlah ketrampilan agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Minat yang dimaksud adalah berupa perasaan senang, perhatian, kemauan dan konsentrasi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar matematika
3. Prestasi belajar disini dibatasi pada prestasi belajar siswa pada pokok bahasan segitiga yaitu hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses belajar mengajar.
4. Sekolah yang akan diteliti adalah tingkat Sekolah Menengah Pertama yaitu siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Ngrambe-Ngawi tahun ajaran 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan umum penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan strategi pembelajaran *REACT* dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa?

2. Apakah penggunaan strategi pembelajaran *REACT* dengan mengoptimalkan alat peraga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Ngrambe-Ngawi melalui penggunaan strategi pembelajaran *REACT* dengan mengoptimalkan alat peraga.
2. Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *REACT* dengan mengoptimalkan alat peraga di SMP Negeri 3 Ngrambe-Ngawi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika yang bermanfaat bagi peningkatan kemampuan dan ketrampilan guru dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, mendapatkan pengalaman secara langsung dalam menerapkan strategi pembelajaran *REACT* dengan mengoptimalkan alat peraga.

- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan agar dapat digunakan untuk meningkatkan menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- c. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan dasar dalam bidang pendidikan.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, kualitas guru dan pada akhirnya peningkatan kualitas sekolah dan sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai strategi pembelajaran *REACT*.