

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapanpun dan dimanapun ia berada dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Selain itu, salah satu faktor utama penentu kemajuan di suatu bangsa adalah pendidikan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia luar, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru merupakan kunci dalam meningkatkan pendidikan, di mana guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Dalam proses pembelajaran terjadi hubungan timbal balik (interaksi) antara guru dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru berperan sebagai pengajar atau motivator dan fasilitator dalam belajar. Guru dituntut mampu menciptakan

situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Situasi yang kondusif dapat membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan. Secara tidak langsung kondisi tersebut dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam kelas yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Matematika merupakan cabang ilmu yang bertujuan untuk mendidik siswa menjadi manusia yang dapat berpikir logis, kritis, dan rasional, serta menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Tetapi pada umumnya matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Kurang tertariknya siswa pada mata pelajaran matematika dapat dikarenakan materinya yang terlalu sulit, penjelasan guru yang kurang jelas, kurang menarik, monoton, kegiatan pembelajarannya membosankan, dan sebagainya. Hal ini tampak pada rendahnya prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan siswa.

Menurut Hisyam Zaini (2007: xvi) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan nantinya dapat merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Salah satu alternatif adalah dengan menggunakan model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ).

Model *Treffinger* merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas. Model *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keterampilan kognitif dan afektif dalam mendorong belajar kreatif. Model *Treffinger* adalah seperangkat cara dan prosedur kegiatan belajar yang langkah-langkahnya meliputi *basic tools*, *practice with process* dan *working with real problems*. Kelebihan dari Pembelajaran kreatif Model *Treffinger* (Pomalato, 2005 : 23) adalah (a) didasarkan pada asumsi bahwa kreatifitas adalah proses dan hasil belajar (b) dapat diterapkan kepada semua siswa dengan berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan (c) mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif dalam pengembangannya (d) melibatkan secara bertahap kemampuan berfikir konvergen dan divergen dalam proses pemecahan masalah (e) memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dengan beragam metode dan teknik untuk setiap tahap yang dapat diterapkan secara fleksibel.

Sedangkan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) adalah sistem pembelajaran aktif dimana dalam setiap pembelajaran diawali dengan sebuah pertanyaan. Strategi pembelajaran ini dapat menggugah siswa untuk mencapai kunci belajar yaitu bertanya, dengan bertanya akan membantu siswa belajar dengan temannya, membantu siswa lebih sempurna dalam menerima informasi, atau dapat mengembangkan ketrampilan kognitif tingkat tinggi.

Selain ditentukan oleh metode pembelajaran, keberhasilan proses belajar mengajar juga ditentukan oleh keaktifan siswa. Guru matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar pada siswa. Sehingga siswa merasa tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan.

Keaktifan siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengingatkan bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Jika siswa aktif dalam kegiatan tersebut kemungkinan besar akan dapat mengambil pengalaman-pengalaman belajar tersebut. Kegiatan belajar dipandang sebagai kegiatan komunikasi antara siswa dan guru. Kegiatan komunikasi ini tidak akan tercapai apabila siswa tidak dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar kemungkinan besar prestasi belajar yang dicapai akan memuaskan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis mengadakan penelitian tentang eksperimentasi pembelajaran matematika melalui model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) ditinjau dari keaktifan siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan siswa bukan hanya bersumber pada kurangnya kemampuan siswa, tetapi bisa ditentukan oleh adanya kelemahan dari model pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi prestasi belajar.
3. Adanya kemungkinan perbedaan prestasi belajar siswa disebabkan karena perbedaan keaktifan siswa.

### C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Treffinger* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) untuk kelas kontrol.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikhususkan pada keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, keaktifan mengemukakan ide atau gagasan dan keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.
3. Prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan nilai matematika yang diperoleh dari evaluasi belajar yang diberikan guru diakhir proses pembelajaran.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) terhadap prestasi belajar matematika?
2. Adakah pengaruh keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika?
3. Adakah efek interaksi antara model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) ditinjau dari keaktifan siswa terhadap prestasi belajar siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk menganalisis pengaruh model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) ditinjau dari keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk menganalisis pengaruh keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk menganalisis ada tidaknya efek interaksi antara model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe *Learning Starts With A Question* (LSQ) ditinjau dari keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis  
Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran tambahan pengetahuan kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.

- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan agar dapat mengelola bagaimana cara mengajar matematika serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat.
- d. Bagi peneliti, memberikan pengalaman menulis karya ilmiah dan memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran melalui model *Treffinger* dan pembelajaran aktif tipe LSQ.