

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan salah satu langkah pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Implementasi dari KTSP di sekolah menuntut para guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran di kelas. KTSP lebih menekankan pada pencapaian kompetensi siswa, ini berarti dalam pembelajaran matematika berpusat pada siswa (*student center*) dan bukan lagi bersumber atau berpusat pada guru (*teacher center*).

Pembelajaran matematika lebih menekankan pada membangun pengetahuan (mengkonstruksi) tentang konsep yang sedang dipelajari. Diperlukan kreatifitas guru dalam proses membangun pengetahuan agar menciptakan pembelajarn yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarka serta pembelajaran akan berkesan bagi siswa.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar tentu memiliki tujuan, antara lain untuk membekali peserta didik/ siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis,, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut

diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Ibrahim, 2009:36).

Dalam proses pembelajaran banyak permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas V A SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta pada mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah kurangnya keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut dikarenakan banyak siswa yang ribut sendiri dan kurang memperhatikan saat pembelajaran matematika. Jumlah siswa dalam satu kelas V A adalah 36 siswa. Dari jumlah tersebut hanya beberapa siswa saja yang aktif atau serius dalam memperhatikan pembelajaran. Sedangkan siswa kelas V A yang lain tidak serius mengikuti pembelajaran yang akhirnya kurang memahami materi dalam pembelajaran matematika. Kelemahan lain dari kondisi belajar mengajar yang dialami siswa selama ini adalah siswa ditempatkan sebagai peserta didik yang sifatnya pasif, sehingga potensi yang dimiliki siswa sulit dikembangkan yang pada akhirnya siswa kurang memperhatikan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu faktor yang mendukung terjadinya pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya keaktifan siswa. Dalam sebuah kegiatan belajar mengajar siswa lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Berdasarkan kenyataan yang ada di SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta, guru mata pelajaran matematika cenderung monoton dan bersifat “menyelesaikan materi” sehingga materi yang diterima siswa kurang bermakna dan tidak mampu mengendap dalam

memori siswa. Guru telah melakukan beberapa upaya untuk merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya dengan menerapkan metode ceramah yang diselingi tanya jawab.

Upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik dari dalam diri siswa (*internal*) maupun dari luar diri siswa (*eksternal*). Beberapa masalah yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika antara lain: kondisi fisik siswa, kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran, cara mengajar guru, suasana kelas, media yang digunakan dalam pembelajaran, penguasaan materi siswa, perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sebagai upaya perbaikan dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Strategi *Giving Question And Getting Answer* Pada Siswa Kelas V A SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta Tahun 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi suatu masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami materi pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answer*.
3. Kurangnya keaktifan siswa terhadap mata pelajaran matematika.
4. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun *pembatasan* masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran matematika kelas V A SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta.
2. Pembelajaran menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answer* untuk meningkatkan keaktifan siswa.
3. Keaktifan belajar pada siswa kelas V A SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan suatu karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Adakah Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi *Giving Question And Getting Answer* Pada Siswa Kelas V A SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta 2012/2013?”.

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian merupakan titik pangkal untuk kegiatan yang akan dilaksanakan, sehingga perlu dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui penerapan strategi *Giving Question and Getting Answer* pada siswa kelas V A SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013.

F. Manfaat penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran Kewarganegaraan yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dari hasil penelitian diharapkan mendapat teori baru untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui penerapan strategi *Giving Question and Getting Answer*.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberikan manfaaat antara lain.

a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Mengembangkan kreatifitas siswa.
- 3) Lebih mudah menerima materi
- 4) Dapat melatih siswa untuk bertanya.

b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
- 2) Untuk mengetahui keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar lebih baik dan lebih efektif.

4) Untuk mengadakan *feed back* materi pelajaran.

c. *Manfaat bagi sekolah:*

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Meningkatkan mutu sekolah.

d. *Manfaat bagi penulis,* dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *giving question and getting answer*.