

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kedisiplinan merupakan modal dasar dalam keberhasilan belajar, dengan sikap disiplin seseorang akan tahu mana yang di harapkan dan yang tidak diharapkan olehnya. Untuk mencapai tujuan belajar yang baik, diperlukan sikap disiplin baik guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Sikap kedisiplinan yang tinggi dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Karena dengan sikap kedisiplinan dalam belajar matematika mampu merubah pola dan sikap belajar siswa terhadap matematika.

Kedisiplinan akan berdampak pada hasil belajar yang sangat penting untuk mengetahui kemampuan siswa dalam belajar matematika. Dengan hasil belajar siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut dalam menguasai materi matematika yang telah diberikan oleh guru. Hasil belajar juga bisa digunakan sebagai alat untuk mengetahui baik buruknya proses belajar mengajar yang terjadi dikelas.

Hasil observasi awal, pada kenyataannya kedisiplinan dan hasil belajar matematika di SMP Negeri 2 Gatak sangat bervariasi. Permasalahan yang muncul antara lain : 1) Saat proses belajar mengajar siswa kurang serius, bahkan ada yang bertindak semaunya sendiri, 2) Siswa datang terlambat, meskipun bel tanda masuk kelas sudah berbunyi,

3) Hasil belajar siswa yang rendah setelah dilakukan ulangan, 4) Siswa yang tidak mengerjakan tugas tepat waktu, 5) Siswa lebih suka bercanda dengan temannya daripada mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Berkaitan dengan masalah-masalah tersebut, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil pada kondisi awal dari 32 siswa yang taat peraturan sebanyak 10 siswa (31,25 %), tepat waktu sebanyak 9 siswa (28,13 %) dan yang hasil belajar memenuhi KKM sebanyak 7 siswa (21,88 %). Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan dan hasil belajar siswa masih rendah.

Beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya masalah-masalah tersebut adalah : Pertama, lingkungan keluarga. Kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak menyebabkan rendahnya kedisiplinan belajar siswa di rumah. Kedua, interaksi sosial siswa dengan lingkungan sekitar. Saat dirumah, siswa malas untuk mempelajari kembali pelajaran matematika yang telah didapatnya disekolah. Mereka lebih tertarik bermain daripada belajar. Ketiga, alat yang digunakan dalam belajar matematika. Kurangnya alat yang bisa mendukung siswa dalam belajar matematika mempengaruhi minat siswa dalam belajar siswa. Sehingga kedisiplinan siswa dalam belajar matematika menjadi rendah.

Selain masalah dari alat, lingkungan keluarga, dan sosial yang menyebabkan rendahnya tingkat kedisiplinan dan hasil belajar siswa, peran guru juga menjadi salah satu penyebab dominan terjadinya masalah-masalah tersebut. Salah satunya penggunaan strategi pembelajaran yang

digunakan oleh guru kurang tepat, yang menyebabkan siswa kurang disiplin yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti dan guru bekerja sama menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran untuk mengantisipasi hal tersebut. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah strategi *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card*.

Strategi *aptitude treatment interaction* adalah suatu proses belajar untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan siswa dengan cara memperlakukan siswa tersebut sesuai dengan kemampuannya. Keunggulan dari strategi *aptitude treatment interaction* yaitu siswa belajar dengan proses pembelajaran yang sesuai dengan kemampuannya, sehingga dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Diharapkan terjadi peningkatan kedisiplinan dan hasil belajar matematika dengan strategi pembelajaran *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card*. Kedisiplinan di nilai dari indikator taat peraturan dan tepat waktu. Hasil belajar siswa diukur dari skor ulangan harian setelah pembelajaran 1 kompetensi dasar (KD) dan skor dikatakan tuntas apabila lebih dari atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal ( $KKM \geq 70$ ).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, ada dua rumusan masalah.

1. Adakah peningkatan kedisiplinan belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card*?
2. Adakah peningkatan hasil belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Secara umum, PTK ini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar bagi siswa SMP Negeri 2 Gatak.
2. Secara khusus, ada dua tujuan yang hendak dicapai.
  - a. Untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card*.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card*.

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

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kedisiplinan dan hasil belajar matematika.

1. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk belajar melatih disiplin dengan tepat waktu dan taat peraturan. Selain memperoleh pengalaman fisik terhadap objek dalam pembelajaran, siswa juga memperoleh pengalaman atau terlibat secara mental, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini digunakan untuk meningkatkan layanan belajar. Proses pembelajaran pada materi himpunan dilakukan dengan metode *aptitude treatment interaction* dengan media *pocket card* bagi siswa kelas VII D di SMP Negeri 2 Gatak.
3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini digunakan untuk pembinaan terhadap guru. Kepala sekolah membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, melalui pelatihan bagi guru tentang model-model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **E. Definisi Istilah**

1. Kedisiplinan Belajar Matematika

Kedisiplinan belajar matematika adalah kesadaran untuk taat pada peraturan dan tepat waktu dalam menemukan pengetahuan matematika melalui latihan dan pengalaman. Kedisiplinan belajar

dapat diamati dari 2 indikator yaitu tepat waktu dan taat peraturan. Tepat waktu, yaitu ketepatan siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Taat peraturan, yaitu sikap siswa dalam mematuhi serta melaksanakan perintah guru dalam mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah.

## 2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya berupa kemampuan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar siswa diukur dari skor ulangan harian setelah pembelajaran 1 kompetensi dasar (KD) dan skor dikatakan tuntas apabila lebih dari atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal ( $KKM \geq 70$ ).

## 3. Strategi Pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction*

Strategi pembelajaran *aptitude treatment interaction* adalah suatu proses belajar untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan siswa dengan cara memperlakukan siswa sesuai dengan kemampuannya. Langkah-langkah dari strategi pembelajaran *aptitude treatment interaction*, pertama mengelompokkan siswa menjadi tiga kelompok (tinggi, sedang, rendah). Kedua, seluruh siswa dijelaskan materi secara umum. Ketiga, kelompok siswa berkemampuan tinggi, diberikan perlakuan dengan belajar mandiri, diskusi dan mengerjakan soal tanya jawab. Keempat, kelompok siswa yang berkemampuan sedang atau rendah

diberikan pembelajaran regular sebagaimana biasanya. Kelima, kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah diberikan perlakuan berupa pemberian materi secara berulang-ulang. Setelah pembelajaran berakhir kemudian dilakukan test kepada ke tiga kelompok siswa (tinggi, sedang, rendah).

#### 4. Media *Pocket Card*

Media *pocket card* adalah alat pembelajaran berupa kartu berbentuk persegi panjang terbuat dari karton dibentuk seperti kartu ucapan hari raya. *Pocket card* digunakan sebagai alat bantu dalam mempresentasikan hasil kerja siswa. Disebut *pocket card* karena setelah selesai dipergunakan kartu disimpan dalam sebuah kantong (*pocket*) yang juga terbuat dari karton sesuai kelompoknya.