

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara merupakan pengertian dari pendidikan (UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 Pasal 1).

Masalah yang sekarang dialami negara Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan, karena pendidikan menentukan laju perkembangan suatu negara. Oleh karena itu hampir semua negara didunia menghadapi tantangan yang sama yaitu tantangan untuk melaksanakan pembaharuan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan pendidikan.

Rendahnya kemampuan siswa SMP dalam memahami dan memaknai matematika merupakan masalah yang utama dalam pengajaran matematika di sekolah. Hal ini muncul karena pendidik dalam kegiatan pembelajaran lebih berkonsentrasi mengejar skor Ujian Akhir Nasional (UAN) dari pada proses belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran difokuskan untuk

melatih siswa terampil menjawab soal matematika, dan pada akhirnya penguasaan dan pemahaman matematika siswa terabaikan.

Kemampuan memahami hubungan antar konsep, kematangan dalam bernalar dan keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran matematika pada siswa masih kurang. Walaupun pembelajaran sudah di usahakan pada berpikir tingkat tinggi, tetapi hal tersebut akan menyita waktu banyak dan hasilnya tidak segera tampak sehingga akan mengganggu porsi waktu belajar yang lain.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian yang lebih dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan, karena siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran dan matematika cenderung di anggap sebagai momok yang menakutkan. Siswa lebih bersifat pasif, enggan atau malu mengungkapkan ide-ide mereka dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik.

Selain dari diri siswa itu sendiri, ketidakmampuan pendidik menciptakan situasi belajar yang membawa siswa tertarik belajar matematika juga dapat menimbulkan ketakutan-ketakutan yang muncul pada siswa. Oleh karena itu, pendidik harus mencari cara untuk menumbuhkan motivasi dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan awal juga menentukan keberhasilan belajar matematika. Kemampuan awal merupakan prasyarat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga seorang pendidik harus mengetahui kemampuan siswa. Faktor lain yang mempengaruhi adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang

baik adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan gaya belajar yang menyenangkan dimana dari gaya belajar siswa yang pasif ke aktif dan dapat membangun minat siswa terhadap pelajaran matematika.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang baru dan efektif. Model pembelajaran adalah suatu susunan atau satu kesatuan yang terdiri dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran. Alternatifnya yaitu dengan menggunakan model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Superitem*.

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah model pembelajaran dengan teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Model pembelajaran ini sangat efektif bila di gunakan untuk memunculkan ide terpendam yang di miliki siswa dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. Bentuk diagramnya yang seperti diagram pohon dan percabangannya serta adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Model pembelajaran *Superitem* merupakan pembelajaran dengan pemberian tugas bentuk superitem yaitu pembelajaran yang di mulai dari tugas yang sederhana meningkat pada yang lebih kompleks, sehingga membantu siswa dalam memahami hubungan antar konsep, memacu kematangan penalaran siswa dan siswa dapat memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan uraian di atas, tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, peneliti tertarik diterapkannya pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Mind Mapping dan Superitem* ditinjau dari kemampuan awal siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah–masalah yang timbul dalam penelitian yang meliputi :

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada bidang studi matematika yang dipengaruhi oleh model mengajar, kemampuan awal, kurikulum, pengajar, keluarga, minat, dll.
2. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu untuk matematika, kemungkinan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.
3. Masih rendahnya kemampuan awal siswa, kemungkinan menyebabkan siswa sulit dalam mengikuti pelajaran matematika untuk materi selanjutnya.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi tiga masalah, yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mind Mapping* yaitu suatu gaya belajar visual dengan mengembangkan teknik mencatat, dimana adanya keterlibatan kemampuan siswa untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi dengan kombinasi warna, bentuk, simbol dan sebagainya yang memudahkan otak siswa dalam menyerap informasi yang di terima dan *Superitem* yaitu suatu model pembelajaran di mana siswa di beri soal secara bertahap sesuai kemampuan siswa, dari yang sederhana meningkat pada yang lebih kompleks.
2. Kemampuan awal siswa dalam penelitian ini yaitu kemampuan dalam menguasai suatu pelajaran yang dijadikan tolok ukur untuk mempelajari pelajaran matematika untuk materi selanjutnya.
3. Prestasi belajar pada penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan Himpunan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Superitem*.
2. Adakah perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari tingkat kemampuan awal siswa sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran.

3. Adakah interaksi model pembelajaran dan tingkat kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan untuk mencapai hasil yang jelas dan diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan teratur. Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Superitem*.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari tingkat kemampuan awal siswa sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran.
3. Mengetahui interaksi model pembelajaran dan tingkat kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika.

4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan tambahan kepada pendidik dalam meningkatkan prestasi belajar matematika dengan model *Mind Mapping* dan *Superitem*.

Secara khusus studi ini memberikan alternatif model pembelajaran matematika yaitu dengan *Mind Mapping* dan *Superitem* pada pokok bahasan Himpunan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pendidik, memberi masukan dalam peningkatan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Superitem*.
- b. Bagi siswa, memberi peluang kesempatan untuk lebih kreatif, aktif inovatif, dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Superitem* dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah.