

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas, yaitu aktifitas mengajar dan aktifitas belajar. Aktifitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam kontek mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar. Jalinan komunikasi yang harmonis inilah yang menjadi indikator suatu aktifitas atau proses pengajaran itu berjalan dengan baik. Suatu pengajaran akan bisa disebut berjalan dan berhasil dengan baik, apabila pendidik mampu mengubah diri peserta didik dalam arti yang luas serta mampu menumbuh kembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik selama mereka terlibat di dalam proses pengajaran itu, dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Pada hakekatnya belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (siswa). Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu, indikator belajar ditunjukan dengan perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (Daryono, 2012: 16)

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SMA dan bahkan juga sampai di perguruan tinggi. Matematika diajarkan di sekolah-sekolah dengan jumlah jam yang relative lebih banyak bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainya. Hal ini dilakukan karena untuk memahami ilmu matematika itu sendiri membutuhkan waktu yang sangat panjang. Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar.

Dari hasil observasi awal pada 33 siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 3 siswa (9,1%), siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru sebanyak 5 siswa (15,2%), siswa yang aktif bekerjasama dengan kelompoknya sebanyak 7 siswa (21,2%). Sedangkan hasil observasi awal motivasi juga masih rendah, antusias siswa yang mengerjakan soal latihan di depan kelas sebanyak 4 siswa (12,1%), antusias siswa yang mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya 3 siswa (9,1%), siswa yang antusias membantu siswa lain yang kesulitan mengerjakan soal latihan di depan kelas 4 siswa (12,1%).

Akar penyebab permasalahan dari proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan dan motivasi belajar siswa yang bersumber dari berbagai faktor. Dapat bersumber dari guru, siswa, maupun dari lingkungan belajar. Faktor yang paling mendominasi adalah dari guru, yaitu guru masih sibuk sendiri menjelaskan materi

sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berkaitan dengan masalah di atas, maka ditemukan permasalahan yang akan diteliti pada proses pembelajaran matematika yaitu kurangnya keaktifan siswa untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran kelas. Kebanyakan siswa terlihat malas dan tidak percaya diri sehingga berakibat pula pada kurangnya suatu motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, siswa belajar matematika tidak hanya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas saja, namun diperlukan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran, sehingga suatu motivasi untuk belajar dalam diri siswa juga perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, alternatif solusi yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dengan menerapkan pembelajaran dengan strategi interaktif dengan *face to face* discussion diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah :

1. Apakah ada peningkatan keaktifan siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer dalam pembelajaran matematika melalui strategi interaktif dengan *face to face discussion*
2. Apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer dalam pembelajaran matematika melalui strategi interaktif dengan *face to face discussion*

C. 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 dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan keaktifan siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer dalam pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran matematika, disamping itu juga kepada peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan keilmuan tentang :

- a. Peningkatan keaktifan siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer melalui strategi interaktif dengan *face to face discussion* dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Geyer melalui strategi interaktif dengan *face to face discussion* dalam proses pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan guru matematika dan siswa di SMP Negeri 1 Geyer. Bagi guru, dapat memanfaatkan model pembelajaran ini untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses belajar matematika, dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri masing-masing siswa.

E. Definisi Istilah

1. Keaktifan Siswa

Di dalam pembelajaran sangat diperlukan keaktifan, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Siswa dalam kegiatan pembelajaran dituntut untuk selalu aktif agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Keaktifan yang dimaksudkan adalah kegiatan siswa untuk bekerjasama, berdiskusi, menyampaikan materi kepada teman, bertanya maupun menjawab pertanyaan, dan yang paling penting adalah dapat berkomunikasi baik dengan guru atau siswa yang lain pada waktu proses pembelajaran matematika berlangsung.

2. Motivasi Siswa

Di dalam proses pembelajaran diperlukan adanya suatu dorongan untuk belajar, yaitu dengan adanya motivasi belajar dalam setiap diri siswa. Dengan adanya motivasi untuk belajar mempengaruhi jalanya proses pembelajaran untuk terciptanya pembelajaran yang aktif.

Motivasi yang dimaksudkan adalah suatu dorongan atau rangsangan untuk membangkitkan keinginan untuk berusaha lebih baik dalam belajar matematika pada diri siswa, dalam hal ini siswa perlu adanya semangat ataupun dorongan untuk belajar. Sehingga siswa tidak akan pernah putus asa saat

mengalami suatu kesulitan dalam belajar dan akan melakukan suatu hal untuk memperbaiki kegagalan

3. Strategi Interaktif

Suatu strategi pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuh kembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi belajar matematika siswa yaitu melalui pendekatan Interaktif. Strategi ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara dan menulis. Alur kemajuan strategi Interaktif dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan kemudian melakukan penyelidikan yang berkaitan dengan pertanyaan yang mereka ajukan.

4. *Face to Face Discussion*

Suatu strategi pembelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan keaktifan dan motivasi belajar siswa adalah melalui *Face to Face discussion*. Strategi ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara dan menulis. Alur kemajuan strategi ini dimulai dari keterlibatan siswa untuk saling bekerjasama, dengan jalan berdiskusi tatap muka dengan temannya sendiri untuk memecahkan suatu masalah guna memperoleh hasil belajar yang maksimal.