

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah 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 (Jumali,2008: 91).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur dan menggunakan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat peran matematika yang sangat penting, maka siswa dituntut untuk menguasai pelajaran matematika secara tuntas di setiap jenjang pendidikan. Namun pelajaran matematika selalu dianggap sulit dan ditakuti oleh siswa sehingga sangat berdampak terhadap keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Paling dalam Mulyono Abdurrahman (2003: 252) ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ia mengemukakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi, suatu cara menggunakan infrasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan menghitung dan

yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Dengan demikian matematika merupakan pelajaran yang sangat penting karena mendasari pelajaran-pelajaran yang lainnya.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal utama yang diinginkan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran telah banyak dikembangkan berbagai metode pembelajaran dalam rangka perubahan cara belajar yang melibatkan guru dan siswa.

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Ngadirojo, banyak ditemui berbagai masalah mengenai keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas diantaranya: (1) siswa jarang mengajukan pertanyaan meskipun guru memberi kesempatan untuk bertanya(9,38%), (2) keaktifan dalam menjawab pertanyaan masih kurang(18,75%), (3) keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran masih kurang(46,88%), (4) kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas(15,63%), (5) keaktifan dalam diskusi kelompok masih kurang(0%).

Untuk mengatasi masalah di atas salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui metode pembelajaran *mastery learning with quiz team*. Metode pembelajaran *mastery learning with quiz team* bisa menjadi salah satu alternative untuk menciptakan suasana pembelajaran matematika

yang tidak berpusat pada guru sehingga siswa dapat lebih aktif sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang umumnya monoton dan menjenuhkan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan.

Mastery learning merupakan metode pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai materi secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran tertentu . Dengan metode ini siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar matematika karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Quiz team melibatkan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan menumbuhkan kerjasama secara maksimal untuk mencapai kompetensi dasar. Metode ini dapat meningkatkan tanggungjawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Mastery Learning With Quiz Team* pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 3 Ngarajo tahun ajaran 2012/2013 ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah: Apakah penggunaan strategi *mastery learning with quiz team*

dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 3 Ngadirojo tahun ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan mendeskripsikan penggunaan strategi *mastery learning with quiz team* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 3 Ngadirojo tahun ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *mastery learning with quiz team*

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, sebagai referensi baru dan masukkan dalam memperluas wawasan dunia pendidikan berkenaan dengan

penggunaan model pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran matematika.

E. Definisi Operasional Istilah

a. Keaktifan Belajar Matematika

Keaktifan belajar siswa adalah aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan fisik, intelektual, dan emosional. Keaktifan belajar siswa meliputi: keaktifan dalam bertanya hal-hal yang belum dipahami, keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan, serta keaktifan dalam mengerjakan soal di depan kelas.

b. Strategi Pembelajaran *Mastery Learning With Quiz Team*

Strategi pembelajaran *mastery learning with quiz team* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran tertentu dengan cara memberikan quiz pada kelompok siswa untuk menguji pemahaman siswa.