

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Minat siswa yang kurang ditunjukkan dari kurangnya aktivitas belajar, interaksi dalam proses pembelajaran dan persiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kenyataan ini tentu saja tidak terlalu mengejutkan karena hasil belajar anak-anak Indonesia juga tergolong relatif rendah terutama pada mata pelajaran eksakta seperti matematika.

Menurut Ariyanto (2011: 27) istilah matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthenein* yang artinya mempelajari, namun diduga kata itu erat pula hubungannya dengan kata sansekerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelehensi. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antara konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten. Namun demikian, pembelajaran dan pemahaman konsep dapat diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata atau intuisi. Ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan

masing-masing. Ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, kali dan bagi, tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri, dan trigonometri. Banyak pula yang beranggapan bahwa matematika mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan berpikir logis.

Gejolak kehidupan dan perkembangan masyarakat, bangsa dan negara serta bahkan kehidupan dunia pada umumnya menjadikan matematika sarat akan materi sehingga diperlukan keterkaitan antar komponen dalam proses pembelajaran, yang meliputi tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi/strategi belajar mengajar, alat/media, sumber pelajaran dan evaluasi.

Di kelas IV SD Negeri Trangkil 06 Kabupaten Pati pada tahun 2012/2013, nilai rata-rata mata pelajaran matematika semester I kurang dari KKM yaitu kurang dari 70. Siswa yang mencapai KKM hanya 46,2 %. Hal ini menunjukkan tidak berhasilnya penguasaan materi matematika bagi siswa.

Berdasarkan observasi di kelas IV SD Negeri Trangkil 06 dan wawancara dengan guru kelas IV dapat diidentifikasi penyebab atau akar permasalahan yang terkait dengan proses belajar mengajar, yaitu :

1. Kurangnya peran guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar-mengajar.
2. Guru hanya menyampaikan materi atau sebagai nara sumber yang aktif.

3. Siswa kurang termotivasi dan cenderung bermain pada saat terjadi proses belajar-mengajar.
4. Siswa kurang diberi kesempatan dalam mengajukan gagasan dan penalarannya dalam pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar.
5. Keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah..

Proses belajar yang tidak aktif membuat siswa merasa jenuh, bosan, dan malas dalam pelajaran matematika. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya tingkat keaktifan belajar matematika siswa akan berpengaruh pada pencapaian KKM matematika siswa.

Oleh karena itu diperlukan suatu keahlian atau ketrampilan pengelolaan kelas yang harus dimiliki seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika. Karena setiap siswa memiliki kemampuan dan taraf bernalar yang berbeda-beda, sehingga dengan ketrampilan dan keahlian itu seorang guru matematika dapat memilih strategi yang tepat agar siswa mampu memahami materi pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru.

Strategi mengajar matematika merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi mengajar yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, jenis dan sifat materi pelajaran matematika yang

diajarkan. Kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan strategi tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Ketidaktepatan menggunakan suatu strategi dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami sehingga mengakibatkan sikap yang acuh terhadap pelajaran matematika.

Dengan berbagai model pembelajaran yang ada, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi matematika secara menarik. Dalam kondisi yang aktif maka siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa beban, sehingga mereka tidak merasa jenuh dalam belajar matematika. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah strategi *Alfa Holistik Revolution Learning* (AHREL).

Strategi *AHREL* adalah suatu strategi belajar yang dirancang dengan satu jalinan yang sangat efisien yang meliputi diri anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran dimana guru menempatkan anak sebagai subyek pendidikan. Dalam strategi ini diterapkan cara-cara tertentu sehingga seorang anak dapat memahami materi dengan mudah dan memasukkannya dalam memori jangka panjang serta dapat memacu aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar

Dari proses belajar siswa kelas IV SDN Trangkil 06 pada mata pelajaran matematika kurang memuaskan karena siswa pasif. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti merasa perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Hal inilah yang kemudian mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang peningkatan keaktifan belajar matematika dengan judul penelitian

“Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Strategi *Alfa Holistik Revolution Learning* (AHREL) Pada siswa Kelas IV SD Trangkil 06 Kabupaten Pati Tahun 2013/2014”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Trangkil 06 pada mata pelajaran matematika
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Alfa Holistik Revolution Learning* (AHREL).
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sifat-sifat operasi hitung cacah dengan indikator melakukan operasi hitung dengan menggunakan sifat pertukaran, pengelompokan, penyebaran pada penjumlahan, perkalian, dan pengurangan.

C. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas maka perumusan masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah “Apakah strategi pembelajaran *Alfa Holistik Revolution Learning* (AHREL) dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pelajaran matematika materi sifat-sifat operasi hitung pada siswa kelas IV SD Trangkil 06 Kabupaten Pati Tahun 2013/2014 ?”

D. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui penggunaan strategi *Alfa Holistik Revolution Learning* (AHREL) pada siswa kelas IV SD Trangkil 06 Kabupaten Pati Tahun 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah yaitu

1. Manfaat bagi siswa
 - a Memberikan motivasi dan semangat baru untuk mengikuti proses belajar mengajar.
 - b Meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar-mengajar baik dalam hal bertanya, menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat.
 - c Meningkatkan pemahaman siswa.
 - d Menciptakan hubungan baik dan saling kerjasama antar siswa.
2. Manfaat bagi guru
 - a Memberikan masukan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa.
 - b Memberikan kreatifitas guru dalam melakukan pendekatan terhadap materi pelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan baik pada sekolah dalam rangka perbaikan hasil belajar dan aktifitas belajar siswa-siswinya.