

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak lahir setiap manusia mengalami yang namanya belajar. Belajar dilakukan sejak lahir hingga dewasa bahkan sampai akhir hayat. Dengan belajar manusia dapat mengenal diri sendiri, lingkungan dan orang lain. Dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan baik tingkah laku maupun sikap.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Nana Sudjana, 2010:5). Belajar dapat dilakukan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar. Belajar dapat dilakukan dalam pendidikan formal (sekolah) yang mengajarkan ilmu pengetahuan, sains, sosial dan teknologi. Dalam proses belajar di sekolah tidak sekedar memberi ilmu akan tetapi kesan dalam pembelajaran serta mutu belajar yang lebih baik. Mutu yang lebih baik dapat dilihat dari tingkat keaktifan, kreativitas siswa, serta hasil belajar siswa.

Matematika merupakan suatu ilmu eksak yang mengajarkan logika, sistematis, dan cara-cara memecahkan persoalan matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang memiliki peran penting dalam penguasaan alat teknologi. Akan tetapi pada kenyataannya matematika dipandang suatu mata pelajaran yang sangat sulit dibanding ilmu non eksak yang lain. Hal ini yang mendorong pendidik untuk mencari cara untuk meningkatkan penguasaan siswa tentang ilmu matematika. Matematika sudah dikenalkan

dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT), serta waktu yang digunakan dalam penyampaian matematika cukup lama akan tetapi dari hasil yang dicapai belum maksimal.

Setelah melakukan pengamatan di SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta, dapat dilihat keaktifan pada pelajaran matematika masih sangat rendah, keaktifan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, menolak pendapat serta keaktifan mengerjakan soal di depan kelas masih rendah. Selain itu dalam penyampaian materi Suatu pembelajaran akan berjalan lancar dan dikatakan berhasil ketika seorang pendidik dapat mengaktifkan peserta didiknya dalam pembelajaran di kelas, apabila keaktifan dalam proses belajar tidak ada seorang pendidik tidak tahu apakah siswanya dapat menerima yang disampaikan atau tidak. Belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna dan pemahaman (Suwandi, 2006:3)

Untuk membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran diperlukan suatu metode atau strategi dalam penyampaian materi. Strategi berfungsi sebagai pendekatan pada siswa dalam penyampaian materi. Dengan adanya strategi akan merubah kondisi dan suasana belajar yang tadinya membosankan, menjenuhkan sehingga siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan serta dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu pemilihan suatu strategi harus tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa atau suasana belajar yang berlangsung.

Setelah mengamati dan melihat langsung proses pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta, strategi yang cocok

digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Genius Learning*, karena strategi ini sesuai dengan kondisi siswa. *Genius Learning* adalah suatu rangkaian pendekatan praktis dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Genius Learning* sering juga disebut belajar cepat (*accelerated learning*). Strategi ini menggunakan pengetahuan dari ; cara kerja otak, motivasi diri, kekuatan memori, emosi, kepribadian, perasaan, gaya belajar, teknik membaca, teknik mencatat, teknik memori, teknik belajar dll.

Genius Learning akan membantu siswa memecahkan masalah-masalah matematika, sehingga siswa akan tertarik dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dengan adanya latar belakang tersebut peneliti tertarik dalam membuat penelitian tentang penggunaan strategi *Genius Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika kelas VB SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, timbul beberapa masalah yang berkaitan dengan keaktifan belajar matematika. Identifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran Matematika guru biasa menggunakan metode dan strategi yang kurang menarik , guru cenderung menggunakan ceramah dan siswa diminta menulis apa yang disampaikan di papan tulis
2. Dalam pembelajaran keaktifan siswa masih rendah, seperti keaktifan menyampaikan pendapat, menyampaikan ketidak pahaman pada materi dan menjawab pertanyaan.

3. Penjelasan dengan menggunakan media pembelajaran kurang maksimal hanya terpusat pada papan tulis sehingga kurang maksimal juga dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, terpusat serta kajian lebih mendalam.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Strategi pembelajaran *Genius Learning* pada siswa kelas VB SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta tahun ajaran 2013/2014
2. Keaktifan siswa kelas VB dalam belajar matematika

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas serta masalah yang muncul yang akan dicari solusinya dalam penelitian ini adalah “ *Apakah penggunaan Strategi Genius Learning dapat meningkatkan keaktifan belajar Siswa pada mata pelajaran Matematika ?* ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan di capai adalah:

“Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VB SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta pada mata pelajaran Matematika tahun ajaran 2013/ 2014”

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan secara umum tentang strategi *Genius Learning* sebagai upaya peningkatan keaktifan belajar Matematika pada siswa.
 - b. Selain itu mengubah cara lama dalam penyampaian pembelajaran matematika agar pembelajaran menjadi efektif , efisien dan menyenangkan sehingga tercipta suasana yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi sekolah diharapkan dapat memberi masukan berupa pemahaman serta pemanfaat strategi *Genius Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan mutu serta kualitas sekolah menjadi yang lebih baik.
 - b. Bagi guru, diharapkan dapat memberi pemahaman serta wawasan tentang strategi *Genius Learning* dalam strategi pembelajaran.
 - c. Bagi siswa, dengan menggunakan strategi ini dapat menjadi motivasi serta dorongan siswa dalam belajar dan keaktifan mereka dalam pembelajaran matematika.