

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia menuju kedewasaan, baik kedewasaan intelektual, sosial, maupun kedewasaan moral. Pada dasarnya adalah interaksi manusia, pembinaan yang berlangsung sepanjang hayat, keseimbangan antara kebebasan peserta didik dan kewibawaan guru dan peningkatan kualitas hidup manusia (Rusman, 2012: 391). Pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang mendorong terjadinya proses pembelajaran. Penguasaan pengetahuan dan ketrampilan hidup yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata merupakan tujuan pendidikan (Purwanto, 2008:18).

Matematika adalah ilmu yang bersifat deduktif dan rasional yang kebenarannya tidak bergantung pada pembuktian empiris, pendekatan logis dimulai dengan definisi dan aksioma kemudian menyimpulkan suatu teorema yang dapat dibuktikan dengan penalaran deduktif dan aksioma yang telah disepakati (Handriani, 2011: 223). Matematika merupakan kunci ilmu pengetahuan serta sebagai salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan. Alasan tentang pentingnya matematika diajarkan kepada siswa adalah selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, semua tingkatan pendidikan dan semua bidang studi memerlukan ketrampilan matematika yang sesuai (Nuharini 2008:1).

Pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik untuk menjadi subyek dalam proses belajar mengajar. Guru dapat memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang bertugas memberi kemudahan belajar kepada peserta didik. Peserta didik terlibat secara aktif dan banyak berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan untuk mengatur proses pembelajaran. Menurut Marcia Keyser (Samanhudi, 2011) dalam mengajar bagi guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan mereka kesempatan untuk merasakan dan mengalami materi yang dibahas di kelas dan dengan demikian mengembangkan kemampuan untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari untuk mereka sendiri.

Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendiskusikan dan menyampaikan pendapat, ide/ gagasannya dengan siswa lain. Apabila hal ini diterapkan dalam proses belajar mengajar maka karakter dan potensi siswa akan muncul seiring berjalannya proses pembelajaran dan ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 Maret 2014 di SMK Ganesha Tama Boyolali ditemukan permasalahan keaktifan dan Hasil Belajar. Masalah-masalah tersebut ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang berani bertanya sebanyak 2 siswa (8,69%), siswa yang berani menjawab pertanyaan sebanyak 1 siswa (4,34%), siswa yang berani mengerjakan soal

di depan kelas sebanyak 1 siswa (4,34%). Rendahnya nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan dari nilai yang belum tuntas KKM sebanyak 10 siswa (43,47%).

Penyebab rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika dimungkinkan karena kurangnya upaya guru untuk menciptakan suasana belajar siswa yang bervariasi dan metode yang lebih membawa siswa aktif belajar, dan kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi. Guru hanya menggunakan metode ceramah kemudian siswa mendengarkan dan mencatat, akibatnya pembelajaran matematika kurang menarik dan membosankan. Siswa mungkin jenuh dengan strategi yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, guru dituntut menerapkan berbagai strategi yang dapat menunjang proses pembelajaran agar dapat tercipta suasana belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan strategi *Student-Created Case Studies*. Dalam strategi *Student-Created Case Studies* menurut Mel Silberman (2006) siswa ditekankan untuk aktif dalam setiap kegiatan belajar di kelas, metode *Student-Created Case Studies* dilaksanakan sebagai berikut : 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 siswa. 2) Guru menyampaikan bahwa studi kasus untuk memahami materi dengan studi kasus nyata yang merefleksikan topik materi. 3) Berikan satu gambaran studi kasus,

kemudian siswa mencari masalah yang ada disekitar untuk dijadikan bahan diskusi. 4) Berikan waktu yang cukup untuk siswa diskusi, kembangkan kasus yang ditemukan sehingga semua siswa aktif diskusi. 5) Siswa setelah selesai diskusi mempresentasikan hasilnya. 6) Setiap kelompok kemudian membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua. 7) Penarikan kesimpulan bersama guru.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah melalui penerapan strategi *Student-Created Case Studies* dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali?
2. Apakah melalui penerapan strategi *Student-Created Case Studies* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan umum
  - a) Untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali.
  - b) Untuk meningkatkan Hasil Belajar dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali.
2. Tujuan Khusus

- a) Untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika melalui penerapan strategi *Student-Created Case Studies* bagi siswa kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali.
- b) Untuk meningkatkan Hasil Belajar dalam pembelajaran matematika melalui penerapan strategi *Student-Created Case Studies* bagi siswa kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi *Student-Created Case Studies* yang dianggap penting. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar matematika dengan adanya peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar.
- b) Bagi guru, untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan individu/ pembelajaran matematika.

- c) Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas layanan pembinaan yang berkelanjutan untuk peningkatan profesionalisme guru.
- d) Bagi penulis, dapat menerapkan secara langsung strategi *Student-Created Case Studies* dalam pembelajaran matematika sehingga memperoleh pengalaman yang sangat luar biasa.