

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas SDM tersebut adalah melalui pendidikan, sehingga kualitas pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Proses pendidikan terarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan kemampuan ketrampilan, pengembangan sikap, dan nilai-nilai dalam rangka pembentukan dan pengembangan diri peserta didik (Sukmadinata, 2003 : 4), sehingga tujuan pendidikan tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan anak tetapi juga sikap kepribadian serta aspek sosial emosional disamping ketrampilan-ketrampilan lain.

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Agar dapat menghadapi tantangan tersebut diperlukan sumber daya manusia yang memiliki pemikiran logis, kreatif, inovatif, dan kemampuan kerjasama yang efektif.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini terlihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Setiap siswa perlu memiliki penguasaan matematika pada tingkat tertentu yang merupakan penguasaan kecakapan matematika untuk dapat memahami dunia dan berhasil dalam karirnya. Kecakapan matematika yang ditumbuhkan pada siswa merupakan sumbangan pelajaran matematika kepada pencapaian kecakapan hidup.

Dalam pembelajaran matematika keaktifan dan kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Hal ini tidak akan mudah dipenuhi oleh siswa jika tidak ditunjang kemampuan guru dalam mengajar maupun sumber belajar dan media pembelajaran. Keterbatasan sumber belajar siswa harus bisa dijadikan motivasi dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran matematika sendiri adalah :

1. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan, penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsisten.
2. Mengembangkan aktifitas kreatif dan melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.

3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain, catatan, grafik, peta diagram, di dalam menjelaskan gagasan.

Matematika merupakan pelajaran yang terdiri dari rumus-rumus. Siswa belajar mulai dari menghafal rumus dan menggunakan rumus untuk dapat menyelesaikan soal yang ada. Kemudian, jika rumus lupa siswa tidak mampu melakukan sesuatu. Setelah belajar matematika di sekolah siswa hanya merasa bahwa dari belajar matematika siswa hanya dapat bermain dengan angka. Siswa merasa tidak ada manfaatnya belajar matematika kecuali siswa melanjutkan sekolah yang menggunakan matematika sangat banyak.

Selain itu pandangan siswa tentang mata pelajaran matematika sebagai hal yang menakutkan masih banyak ditemukan. Pandangan seperti ini mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan. Pada akhirnya siswa cenderung untuk mengambil jalan pintas dengan menyontek dan ini menimbulkan kebiasaan yang pada akhirnya merusak moral siswa.

Berkaitan dengan masalah-masalah tersebut, pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 3 Kartasura setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain: 1) guru masih dominan dalam pembelajaran, 2) kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, 3) kurangnya keaktifan siswa dalam

mengikuti pembelajaran, 4) siswa tidak berani mengemukakan ide atau gagasannya, 5) siswa masih enggan bertanya meskipun guru sudah memberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, 6) Dalam mengerjakan soal latihan siswa masih cenderung malas dan pasif. Hal ini menggambarkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah.

Keaktifan siswa di dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru juga sangat kurang. terlihat dari 37 siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Kartasura malas untuk mengerjakan soal-soal latihan, bahkan mungkin mereka mencontek pekerjaan temannya tanpa berusaha untuk menyelesaikan dahulu dan biasanya siswa baru akan menulis setelah soal telah diselesaikan atau dikerjakan oleh guru. Memandang situasi dan kondisi itu, maka seorang guru yang kreatif harus dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mempelajari ilmu matematika dengan mengusahakan suatu cara atau metode lain yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Tingkat keaktifan siswa cenderung rendah, hal ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar guru cenderung untuk memberitahukan segala sesuatunya kepada siswa tanpa melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa dapat aktif di dalam proses belajar. Guru juga kurang memberi tugas atau latihan-latihan soal yang bersifat pemecahan masalah. Gaya mengajar guru masih konvensional belum mendorong siswa berani mengemukakan apa

yang ada dalam perkiraannya yang dapat membuat siswa pasif dan mempertebal rasa takut.

Berkaitan dengan keadaan dan situasi dalam pembelajaran matematika di SMP 3 Kartasura, pendidikan sebagai pengajar di kelas harus melakukan sebuah tindakan untuk memperbaiki keadaan tersebut. Tindakan penelitian yang dilakukan harus dapat mengubah pandangan siswa bahwa matematika merupakan sesuatu yang menakutkan. Pandangan tersebut menjadi sangat bermasalah bagi pembelajaran matematika kedepan khususnya pelajaran matematika, sekali menutupi diri maka sulit bagi siswa untuk menguasai materi matematika dan lebih buruk bagi jalan yang ditempuh untuk mengatasi kesulitan belajar ini dengan melakukan kecurangan. Hal ini diindikasikan sebagai kemerosotan moral pelajaran dengan dampak akan semakin besar.

Strategi *Everyone Is A Teacher Here* atau setiap orang adalah seorang guru sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa atau mahasiswa untuk berperan sebagai guru bagi teman-temannya. Melalui strategi ini mau tidak mau, semua siswa atau mahasiswa ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Strategi *Everyone Is A Teacher Here* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam

Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Pada Siswa Kelas VII SMP 3 Kartasura ”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: “Adakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan strategi *Everyone Is Teacher Here* ?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa melalui pembelajaran dengan strategi *Everyone Is A Teacher Here*.

Keaktifan belajar matematika diamati dari empat indikator, yaitu :

- a. Bertanya kepada guru
- b. Sering menjawab pertanyaan guru
- c. Mengajukan ide atau gagasan
- d. Mengerjakan soal latihan di depan kelas

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* .
- b. Sebagai sebuah pijakan untuk mengembangkan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* .

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Penulis memperoleh pengalam langsung dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Everyone Is A Teacher Here* .
- b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru matematika sebagai salah satu alternatif pembelajaran.
- c. Memberikan pengalaman langsung pada siswa sebagai obyek penelitian, sehingga diharapkan siswa memperoleh pengalaman tentang kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif dan menyenangkan.