

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memberikan kemungkinan pada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan, dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang ditempuh. Pendidikan juga dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan agar sebuah kondisi lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tentunya melibatkan siswa untuk aktif belajar dan mengarahkan terbentuknya nilai-nilai yang dibutuhkan oleh siswa dalam menempuh kehidupan.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Matematika juga merupakan ilmu pasti yang bisa membantu manusia untuk memahami dan memecahkan suatu masalah yang ada dalam dunia nyata ini. Jadi matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan dan pembuktian yang logis terhadap susunan, bentuk dan konsep-konsep yang ada dalam permasalahan.

Kata matematika berasal dari bahasa Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan dan ilmu atau *knowledge*. Kata *mathematika* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar

(berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.

Telah diketahui sebelumnya, bahwa matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga kurang diminati oleh siswa, maka dari itu terkadang hasil belajar matematika siswa cenderung rendah.

Seperti yang sudah direncanakan oleh Depdiknas, bahwa pendidikan di Indonesia saat ini sudah harus beranjak dari : (1) *schooling* menjadi *learning*, (2) *instructive* menjadi *facilitative*, (3) *government role* menjadi *community role*, dan (4) *centralistic* menjadi *decentralistic*.

Ini berarti pendidikan pada saat sekarang tidak hanya bertanggung jawab lembaga formal seperti sekolah, tapi sudah menjadi tanggung jawab semua pihak. Ini juga berdasarkan pada konsep tripusat pendidikan yang diciptakan oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu : (1) pendidikan dilembaga pendidikan, pendidikan di rumah, pendidikan di masyarakat.

Perubahan paradigma juga harus terjadi pada kondisi sekarang ini, peran guru harus menjadi seorang fasilitator yang dapat membantu siswanya dalam belajar, bukan sekedar menyampaikan materi saja tanpa mengetahui apakah materi yang disampaikan itu sudah bisa dipahami oleh siswa atau belum.

Sejumlah penilaian internasional, nasional, dan daerah tentang pembelajaran siswa Indonesia dijenjang pendidikan dasar belum menggembirakan. Imajinasi tumpul karena metode hafalan. Padahal, jam pelajaran siswa di Indonesia lebih banyak daripada negara-negara maju. Indonesia memiliki 1.095 jam pelajaran per tahun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo, diketahui bahwa hasil belajar matematika 45% meningkat sedangkan 54% masih tetap seperti itu. Hal ini terlihat ketika guru meminta siswa mengerjakan soal matematika diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi dengan baik. Sebagian besar siswa tampak mengikuti dengan baik setiap penjelasan dari guru, siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya, berarti siswa hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan karena guru masih kurang mendominasi model pembelajaran, dan hanya menggunakan model pembelajaran pembelajaran yang hanya guru yang aktif bukan siswanya, sehingga siswa sulit meningkatkan hasil belajarnya.

Solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut, guru diharapkan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa tidak dipandang sebagai penerima pasif dan agar siswa bisa lebih mudah menerima dan berperan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu PAKEM dimana PAKEM itu terdiri atas Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Dengan PAKEM ini guru dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui pembelajaran, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat membuat siswa menciptakan, membuat karya, gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya sendiri, bukan dari gurunya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)**

Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut di Kelas VII SMP Negeri 1 Talaga Jaya Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang masih didominasi oleh guru.
2. Kurangnya respon balik dari siswa ketika proses pembelajaran matematika sedang berlangsung.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan dalam proses pembelajaran matematika secara lisan ataupun tertulis.
4. Belum maksimal penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi sudut masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah diatas, penulis membatasi pada permasalahan Pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Garis dan Sudut dikelas VII SMP Negeri 1 Talaga Jaya.

1.4 Rumusan Masalah

Pengaruh pembelajaran yang dimaksud adalah untuk melihat dampak dari penerapan model PAKEM terhadap hasil belajar matematika. Dampak ini akan tampak jelas jika ada pembandingnya yaitu pembelajaran langsung. Dengan demikian rumusan masalah yang bersesuaian adalah: *“Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan*

pembelajaran model Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAKEM) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada materi garis dan sudut dikelas VII SMP Negeri 1 Talaga Jaya ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAKEM) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran langsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, memberikan pengalaman ilmiah dan juga dapat menambah wawasan peneliti untuk membuat penelitian lebih lanjut lagi.
2. Bagi siswa, Dengan diterapkannya PAKEM dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
3. Bagi guru, dengan menerapkan PAKEM dalam proses pembelajaran, profesionalitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika.