

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan mata pelajaran matematika berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 58 Tahun 2014 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan meliputi

(1) Memahami konsep matematika, merupakan kompetensi dalam menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada, (3) Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika, (4) Mengkomunikasikan gagasan, penalaran, serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah, dan (6) Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, seperti taat asas, konsisten, menjunjung tinggi kesepakatan, toleran, menghargai pendapat orang lain, santun, demokrasi, ulet, tangguh, kreatif, menghargai kesemestaan (konteks lingkungan), kerjasama, adil, jujur, teliti, cermat, bersikap luwes dan terbuka, memiliki kemauan berbagi rasa dengan orang lain.

Matematika menjadi salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga yang menjadi harapan bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah tinggi. Karena sekolah merupakan tempat awal peserta didik mengenal mata pelajaran matematika. Untuk itu, pemerintah telah melakukan berbagai hal dalam usahanya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, diantaranya dengan perbaikan kurikulum, pengembangan potensi guru melalui berbagai kegiatan workshop, dan juga melalui pengembangan media pembelajaran.

Tetapi bukan hal mudah untuk dapat mencapai pembelajaran yang diinginkan. Dengan menghadirkan usaha-usaha tersebut ternyata juga dibarengi dengan munculnya masalah. Permasalahan dalam pembelajaran dapat bersumber dari peserta didik, guru, dan pemilihan model dan media pembelajaran itu sendiri. Pertama, masalah yang berkaitan dengan peserta didik dalam hal ini sebagai input, seringkali menampilkan situasi yang berlawanan dengan apa yang diharapkan. Permasalahan yang kerap terjadi pada peserta didik yaitu minat dalam belajar yang rendah sehingga dalam proses pembelajaran menjadi tidak aktif, peserta didik juga melakukan aktivitas belajar dengan setengah hati, peserta didik yang cepat merasa bosan selama proses pembelajaran. Kedua, masalah yang berhubungan dengan guru diantaranya adalah pembelajaran yang masih banyak berpusat pada guru sehingga peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak berminat pada pelajaran matematika. Ketiga yaitu masalah yang berhubungan pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat. Ketidaktepatan dalam menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran akan membuat guru menjadi orang yang keberadaannya kadang tidak diperhatikan. Sehingga stigma negatif acapkali melekat pada guru matematika, materi-materi matematika dan pelajaran matematika.

Berbagai masalah tersebut di atas akan memberikan dampak terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Peserta didik yang kurang bahkan tidak berminat dengan pelajaran matematika, lingkungan belajar yang kurang mendukung dan memadai, dan pemanfaatan sumber dan media pembelajaran yang kurang maksimal menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika. Di Indonesia, rendahnya kemampuan matematika ini terlihat dari hasil Survei yang dilakukan The Programme for

International Trends in International Student Assessment (PISA) tahun 2000 hingga tahun 2015. Secara konsisten, PISA menempatkan peserta didik Indonesia yang berusia 15 tahun pada peringkat bawah yaitu urutan 63 dari 65 negara yang tergabung. Selain hasil PISA, rendahnya hasil matematika peserta didik juga ditunjukkan dalam studi pemerintah yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui program Indonesia National Assessment Program (INAP) yang sekarang berubah nama menjadi Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) yang menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda. Pada tahun 2016, kompetensi matematika peserta didik sekolah dasar menunjukkan sekitar 77,13% peserta didik SD di seluruh Indonesia memiliki kompetensi yang sangat rendah (kurang). 20.58% cukup dan yang masuk kategori baik hanya 2,29%. (*sumber : Suara Pembaruan www. Beritasatu.com*). Hal ini tidak berbeda jauh dari hasil yang ditemukan di lapangan, di Sekolah Menengah Pertama Sederajat MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo, berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi dan observasi diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini dilihat dari hasil belajar matematika tiga tahun terakhir di kelas VII MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo pada tabel berikut.

Tabel.1.1
Persentase kelulusan Peserta didik

Tahun pelajaran	KKM	Persentase (%) ketuntasan
2016-2017	-	42
2017-2018	-	45
2018-2019	75	40

Rendahnya hasil belajar peserta didik inilah yang menjadi masalah paling krusial yang harus segera di temukan solusinya. Karena matematika menjadi pelajaran yang

begitu kurang diminati oleh sebagian besar peserta didik, sehingga hasil belajar matematika menunjukkan hal yang sangat jauh dari apa yang diharapkan.

Objek matematika yang bersifat abstrak menjadi kesulitan tersendiri yang menjadikan pelajaran matematika begitu kurang diminati. Tidak hanya bagi peserta didik, guru pun juga sering mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan H. W Fowler (Sundayana, 2016:3) mengenai hakikat matematika yaitu *“Mathematics is the abstract science of space and number.”* Matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan. Sejalan dengan itu matematika didefinisikan sebagai logika yang dibahasakan. Betrand Russell (Haryono, 2015:205) menegaskan bahwa *“they different as boy and man: logic is youth of mathematics and mathematics is the manhood of logic”*. Yang artinya perbedaan keduanya seperti anak-anak dan orang dewasa: logika adalah masa muda dari matematika dan matematika adalah masa dewasa dari logika. Hal ini menjadi kesulitan tersendiri dalam mempelajari dan mengajarkan matematika. Namun meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah dengan persentase jam pelajaran yang paling banyak. Ironisnya, semakin banyak jam pelajaran matematika menjadikan matematika pelajaran yang paling dihindari oleh peserta didik. Untuk itu, pembelajaran matematika perlu

mendapat perhatian yang serius. Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat sebagai wadah seorang individu mengenal ilmu matematika secara formal merupakan landasan peletak konsep matematika untuk belajar pada jenjang berikutnya. Pengetahuan matematika yang baik sejak dini diperlukan untuk penguasaan materi matematika di tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan juga kemudahan dalam menyelesaikan persoalan peserta didik di kehidupan sehari-hari dalam masyarakat, lebih jauh lagi dalam rangka penciptaan teknologi dan pengetahuan di masa depan. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah perlu mendapatkan perhatian penting dari segala pemangku kepentingan terutama bagi guru sebagai ujung tombak dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran matematika di kelas. Pembelajaran matematika harus berubah dari matematika yang hanya sekedar transfer pengetahuan dari guru menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran jauh dari kata membosankan. Merangsang minat, pemilihan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran secara maksimal yang dapat dilakukan guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik sangat penting untuk dirangsang minatnya sejak awal agar menyukai pelajaran matematika sehingga diharapkan peserta didik akan terus menyenangi pelajaran matematika saat mereka duduk di sekolah tingkat lanjutan. Oleh karena itu, menjadi tantangan bagi guru untuk dapat membelajarkan matematika semaksimal mungkin kepada peserta didik.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan merangsang minat belajarnya, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Accelerated*

Learning Cycle (ALC) yang merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki paradigma pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* secara garis besar adalah model pembelajaran yang fokusnya adalah menciptakan sebuah lingkungan belajar yang bermakna dan mengedepankan munculnya emosi positif sehingga peserta didik menjadi bersemangat, tertarik, dan tidak cepat merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Accelerated Learning Cycle ini*, diharapkan dapat menghadirkan suasana kelas yang baru, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan. Untuk menghadirkan kondisi belajar tersebut, proses pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* dimulai dengan tahap *Leaner Preperation Phase* yaitu tahap mempersiapkan peserta didik secara fisik dan memusatkan pikiran untuk mengikuti materi pelajaran. Tahap selanjutnya yaitu *Connection Phase*, di tahap ini adalah proses menghubungkan materi pelajaran. *Creative Presentation Phase* adalah tahap guru dapat memilih dan menggunakan metode dan media pembelajaran berupa video slide interaktif sebagai alternatif bagi guru dalam menciptakan kondisi kelas yang menarik sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menghadirkan kondisi belajar yang baru sehingga dapat menarik perhatian dalam proses peserta didik melakukan aktivitas belajarnya, hal ini bertujuan agar peserta didik menjadi lebih berminat mengikuti proses belajar mengajar matematika. Sebagaimana diketahui, media pembelajaran menjadi sarana pembantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik akan lebih tertarik dan mudah memahami pelajaran. Tahap berikutnya *Activation*

Phase, tahap yang menekankan aktivitas peserta didik, misalnya kegiatan berkelompok. Dan tahap terakhir adalah *Integration Phase* yaitu proses refleksi terhadap kegiatan dan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar. Dasar inilah yang mendorong peneliti untuk mengadakan suatu penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Model *Accelerated Learning Cycle (ALC)* berbantuan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Minat Belajar”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar matematika sebagian besar peserta didik rendah.
2. Peserta didik yang cepat merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.
3. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang teridentifikasi, selanjutnya peneliti membatasi masalah pada hal berikut yakni meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model *Accelerated Learning Cycle* dengan bantuan media pembelajaran ditinjau dari minat belajar. Adapun hal yang diamati yaitu hasil belajar

pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Accelerated Learning Cycle* dan hasil belajar pada proses pembelajaran langsung ditinjau dari minat belajar.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* dan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* berbantuan media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika?
3. Apakah hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Accelerated Learning Cycle (ALC)* lebih tinggi dari yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung?
4. Apakah hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki minat belajar rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Accelerated Learning Cycle (ALC)* lebih tinggi dari yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* dan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran.

2. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* berbantuan media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* berbantuan media pembelajaran dengan yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang memiliki minat belajar rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* dengan yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah referensi dan bahan kajian terhadap ilmu pengetahuan terutama mengenai model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)* berbantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika yang ditinjau dari minat belajar peserta didik sehingga dapat memberikan pemahaman lebih mendalam dan berarti untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* guna meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

b) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya dan merangsang minatnya untuk menyenangi pembelajaran matematika.

c) Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsi yang bermanfaat agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran khususnya matematika.

d) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman menulis dan penelitian serta mengetahui sejauh mana hasil belajar matematika peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle (ALC)*.

