

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi seluruh masyarakat Indonesia, tetapi dalam pelaksanaannya seringkali dihadapkan pada berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang seringkali terjadi dalam dunia pendidikan Indonesia adalah masalah pembelajarannya. Pembelajaran yang sering digunakan oleh guru biasanya bersifat monoton, sehingga membuat siswa akan lebih mudah merasa bosan dengan pelajaran yang dihadapi. Ada beberapa mata pelajaran yang membutuhkan model pembelajaran yang berorientasikan terhadap siswa. Dari berbagai macam mata pelajaran yang membutuhkan model pembelajaran yang beraneka ragam, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang membutuhkan aneka ragam model pembelajaran tersebut. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki sifat khas dibandingkan bidang ilmu yang lain. Materi matematika berkenaan dengan simbol-simbol dan beberapa berhubungan dengan konsep-konsep abstrak. Sehingga pembelajaran matematika diberikan sejak dari satuan pendidikan dasar hingga menengah dengan harapan siswa dapat memahami konsep matematika sejak dini, serta dapat mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Hudojo, 1998:76).

Seperti salah satu materi dari matematika yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Geometri. Menurut Ruseffendi (1991:24),

mempelajari geometri dapat menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir logis. Karena pengalaman yang didapat dalam mempelajari geometri dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan pemberian alasan serta mendukung banyak topik lainnya dalam matematika (Kennedy, 1994:385). Sedangkan menurut Herawati (1994) menunjukkan bahwa praktik pembelajaran materi geometri kurang disukai oleh sebagian siswa. Pemahaman konsep dasar geometri kurang, di antaranya dalam pemahaman konsep Segitiga dan Segiempat. Sehingga perlu suatu inovasi untuk mendesain pembelajaran matematika menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi para siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari usaha pengajar untuk menemukan suatu model pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa serta pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan positif selama pembelajaran. Serta dalam proses pembelajaran dapat terjalin komunikasi dua arah, sehingga siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran semata, tetapi juga dapat berperan aktif sebagai subjek belajar.

Dipilih materi segitiga pada penelitian ini, karena bangun ini memiliki konsep-konsep yang bersifat abstrak bagi siswa SMP. Penggunaan model eliciting activities mempunyai beberapa kelebihan dalam menampilkan konsep-konsep bangun datar yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Sehingga penguasaan konsep dan pemahaman siswa menjadi lebih baik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, SMP Negeri 3 Godean akan dijadikan penelitian untuk proposal

ini. Dipilih SMP Negeri 3 Godean, karena rendahnya kemampuan penguasaan konsep siswa menjadi persoalan pembelajaran matematika di SMP N 3 Godean.

Pada model pembelajaran secara konvensional, ternyata hasil belajar siswa masih jauh dari harapan. Hasil belajar yang dimaksud adalah meliputi: aktivitas siswa dalam belajar, penguasaan konsep matematika siswa, prestasi belajar dan nilai tes akhir siswa. Dengan model pembelajaran konvensional, ternyata aktivitas siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran cukup rendah. Pada akhirnya, hasil tes akhir juga tidak terlalu mengembirakan. Menurut Rogers (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) praktek pendidikan konvensional menitikberatkan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafalkan pelajaran.

Awal mulanya model *eliciting activities* dikembangkan oleh seorang guru matematika untuk menyelesaikan masalah dengan harapan siswa dapat membangun model matematika dan memberikan mekanisme untuk pemahaman proses berpikir siswa. Mereka menggunakan model *eliciting activities* untuk mengamati kemajuan penguasaan konsep dan pertumbuhan pemahaman matematika siswa (Besterfield, 2010:9). Sementara Eric (2008:3) berpendapat bahwa “penggunaan model *eliciting activities* menjanjikan konsep dasar matematika dalam proses berpikir dan pemecahan masalah siswa serta dapat membantu mereka bergerak di luar cara berpikir primitif”.

Temuan-temuan sejumlah studi dan analisis tersebut memberikan dugaan bahwa model *eliciting activities* seperti pendekatan inovatif lainnya yang

menekankan pada siswa belajar aktif akan memberikan hasil belajar siswa yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Rasional tersebut mendorong peneliti untuk melaksanakan suatu penelitian dengan mengimplementasikan model *eliciting activities* untuk meningkatkan penguasaan konsep matematika siswa SMP. Permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan dan menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika siswa pada materi segitiga SMP kelas VII. Permasalahan ini akan diselesaikan dengan melakukan pengembangan pembelajaran matematika dengan model *eliciting activities*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran matematika model *eliciting activities* yang valid, praktis dan efektif meningkatkan penguasaan konsep matematika siswa

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman materi matematika pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 3 Godean.
2. Kegiatan pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Godean masih berpusat pada guru.
3. Rasa ingin tahu dalam pemecahan masalah pada soal pelajaran matematika masih sangat rendah di kelas VII SMP Negeri 3 Godean.

4. Kurangnya pemahaman materi matematika yang bisa di terapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Godean .
5. Tumbuhnya rasa bosan yang dialami ketika pelajaran matematika berlangsung masih sangatlah tinggi.

C. Batasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, dan tidak memungkinkan setiap masalah yang ada untuk diteliti, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu kurangnya pemahaman materi matematika yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Godean dengan bantuan penerapan model *eliciting activities*.

D. Rumusan Masalah

Setelah ditemukannya identifikasi masalah dan dibatasi oleh batasan masalah, maka peneliti mampu merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran matematika *eliciting activities* untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa pada materi segitiga kelas VII di SMP Negeri 3 Godean?
2. Apakah dengan Penerapan model pembelajaran matematika *eliciting activities* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VII A di SMP Negeri 3 Godean?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui model pembelajaran *eliciting activities* yang seperti apa yang cocok digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Godean.
2. Peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar matematika kepada siswa kelas VII A di SMP N 3 Godean mengenai pemahaman matematika siswa pada materi segitiga melalui penerapan model pembelajaran matematika dengan *eleciting activities*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Mampu memahami konsep matematika pada materi segitiga.
 - b. Mampu menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menerapkan pembelajaran matematika menggunakan model *eliciting activities*.
 - b. Dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.
- b. Diperoleh panduan pengembangan pembelajaran matematika dengan model *eliciting activities* yang diharapkan dapat dipakai untuk kelas atau sekolah lain.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bekal peneliti untuk menjadi calon guru matematika sekolah menengah agar siap melaksanakan tugas di lapangan.
- b. Mendapat pengalaman langsung penerapan model pembelajaran matematika dengan menggunakan *eliciting activities*, serta sebagai contoh untuk dapat dilaksanakan dan diterapkan di lapangan.